

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “POIN” DENGAN  
TEKNIK 2D *DIGITAL DRAWING FRAME BY FRAME***

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



Disusun oleh:  
**Syafril Alif Arsantya**  
NIM 1700185033

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

**2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

### **PENCIPTAAN FILM ANIMASI “POIN” DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL DRAWING FRAME BY FRAME**

diajukan oleh **Syafril Alif Arsantya**, 1700185033, 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 diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji



**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji



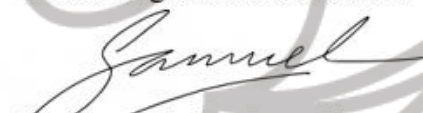
**Mahendrawa Suminto, M.Sn.**  
NIDN 0018047206

Cognate / Anggota Penguji



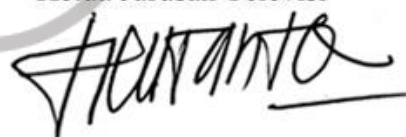
**Togar Andito, M.Sn.**

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 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 : Syafril Alif Arsantya

No. Induk Mahasiswa : 1700185033

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI "POIN"  
DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL DRAWING  
FRAME BY FRAME**

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, 13 Desember 2020

YMETERAI  
TEMPEL

040DAAHF868218102

\*  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Syafril Alif Arsantya  
NIM 1700185033

*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 : Syafril Alif Arsantya

No. Induk Mahasiswa : 1700185033

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 “POIN” DENGAN TEKNIK 2D  
DIGITAL DRAWING FRAME BY FRAME**

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, 13 November 2020

METERAI  
TEMPEL  
CB510AHF888218103  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
Syafril Alif Arsantya  
NIM 1700185033

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

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “POIN” hingga selesai. Karya ini dibuat dalam rangka untuk memenuhi syarat dari kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses kuliah inilah yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Saya ingin membawakan animasi yang ber *genre comedy* ringan yang bercerita tentang anak kecil dan dapat di saksikan oleh semua kalangan, dengan pengembangan yang simpel akan lebih dapat diterima oleh mayoritas umum. Menurut saya kebanyakan orang di Indonesia kurang menyukai film animasi dengan cerita yang berbobot, mereka cenderung lebih menyukai pendekatan cerita yang ringan dan dengan comedy sehari-hari yang mudah dicerna.

Karya tugas akhir ini tercipta dengan berbagai macam dukungan baik secara tenaga maupun pendanaan. Juga dukungan dari berbagai pihak dari dosen maupun teman-teman. Terima kasih disampaikan kepada :

1. Orangtua tercinta, bapak Puji Santosa dan ibu Arin Nurfayanti.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Prof. 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. Lilik Kustanto, S.Sn, M.A, selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T, selaku Ketua Program Studi Animasi;
7. Tanto Harthoko, M.Sn, selaku dosen pembimbing I;
8. Mahendradewa Suminto, M.Sn, selaku dosen pembimbing II dan Sekretaris Program Studi Animasi;
9. Tegar Andito, 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 produksi.

Semoga hasil akhir karya film animasi 2D “POIN” dapat memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi maupun laporan tugas akhir. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar penulis dapat melakukan perbaikan yang lebih baik lagi.

Yogyakarta,

  
**Syafril Alif Arsantya**

## ABSTRAK

Film animasi 2D berjudul “POIN” bercerita tentang seorang anak laki-laki 10 tahun yang sedang berlatih bermain bola basket yaitu memasukkan bola ke dalam ring basket. Banyak kendala yang di hadapi oleh anak itu mulai dari bola yang ia lempar tidak masuk-masuk, bolanya malah tersangkut di pohon dan sandalnya pun ikut tersangkut. Dia pun mencari cara agar bola dan sandalnya dapat terjatuh dengan cara melempar batu yang ada disamping anak itu, tetapi batu itu malah hampir terkena burung yang barusaja datang dan anak itu terkena kotoran burung tersebut. Pada akhirnya anak itu pun menyerah dan pergi pulang. Disaat yang sama sandal anak itu terkena angin dan menabrak bola basket yang tersangkut tersebut dan jatuh memantul di tanah dan bola itu masuk ke dalam ring basket. Anak itu lalu menoleh dan melihat bahwa bolanya masuk ke dalam ring, dan anak itu gembira karena tidak hanya bolanya dapat terjatuh tetapi juga dapat mencetak poin. Dari film animasi ini diharapkan dapat menyampaikan pesan kepada penonton untuk tidak menyerah terlalu cepat dalam hal apapun.

Kata kunci: Animasi, 2D, Basket



## **ABSTRACT**

*The 2D animated film entitled "POIN" tells about 10 years old boy who practiced to shoot the ball into the basketball hoop. There are many obstacles faced by the child, starting from the ball that he threw not getting in and out, the ball getting caught in a tree and even his sandals too. He looked for a way so that the ball and sandals could fall by throwing the stone beside the child, but the stone was almost hit the bird that had just come and the child was hit by the bird droppings. In the end the boy gave up and went home. At the same time the boy's sandal fell because of the wind and hit the ball that was stuck. The ball fell and bounced on the ground and the ball into the basketball hoop. The boy then turned behind and saw that the ball had entered the ring, The boy was delighted that not only could the ball fall but also score points. The animated film is expected to convey a message to the audience to not giving up too soon in any case.*

*Keywords: Animation, 2D, Basketball*

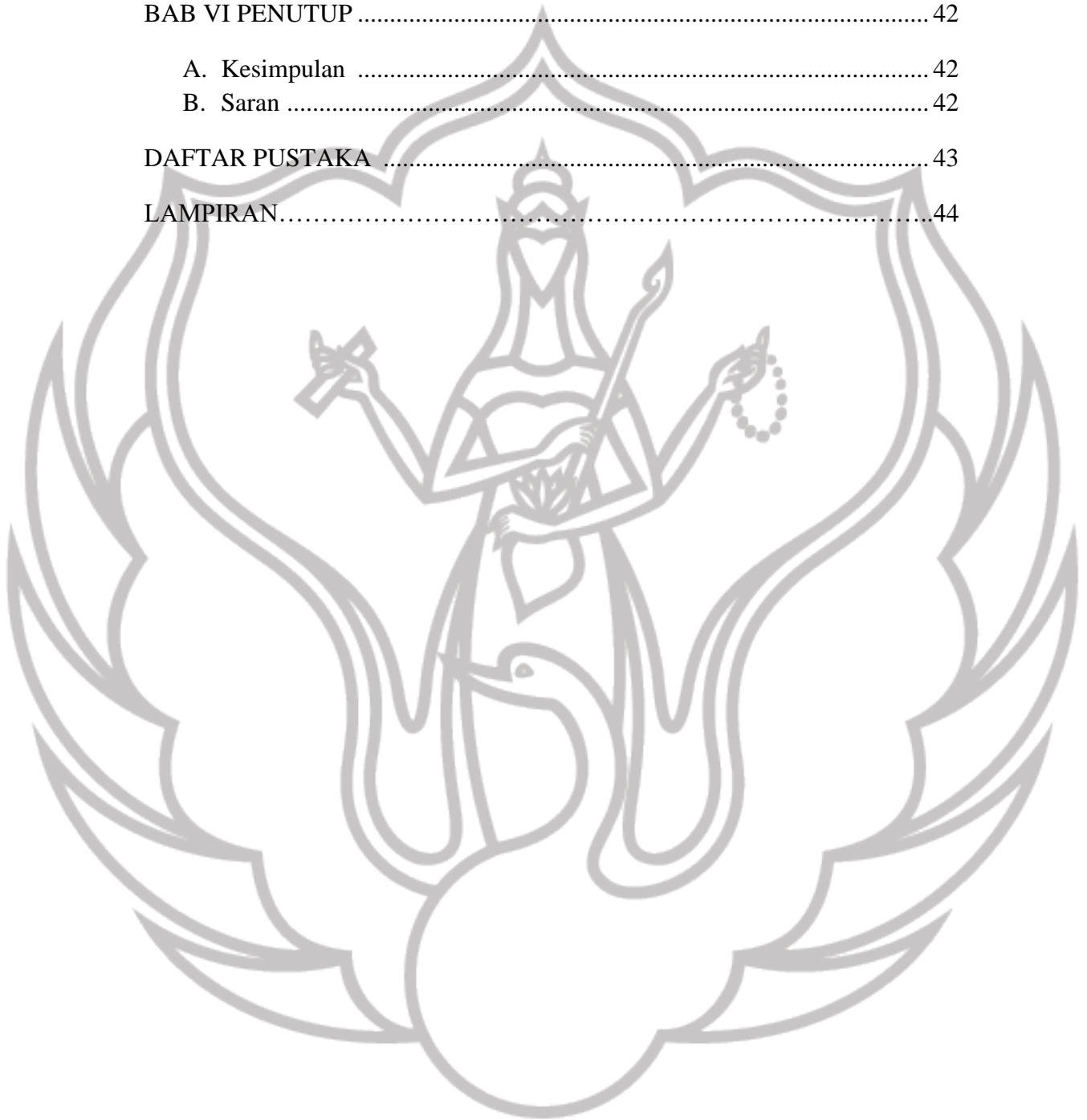


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
SURAT PERNYATAAN .....	III
KATA PENGANTAR .....	V
ABSTRAK.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
DAFTAR ISI .....	IX
DAFTAR GAMBAR .....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	2
D. Sasaran .....	2
E. Indikator Capaian Akhir .....	2
1. Praproduksi .....	3
2. Produksi .....	3
3. Pascaproduksi .....	4
4. Penayangan .....	5
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori .....	6
B. Tinjauan Karya .....	7
BAB III PERANCANGAN .....	10
A. Cerita .....	10
1. Tema .....	10
2. Premise .....	10
3. Logline .....	10
4. Sinopsis .....	10
5. Presentasi Visualisasi .....	11
6. Latar Cerita .....	11
7. <i>Treatment</i> .....	12

8. Skenario .....	14
B. Desain .....	15
1. Karakter .....	15
2. <i>Storyboard</i> .....	18
C. Lingkungan .....	23
D. Musik .....	25
E. <i>Software</i> .....	25
1. Clip Studio Paint .....	25
2. Paint Tool Sai .....	25
3. Adobe Flash .....	25
4. Adobe After Effect .....	25
5. FL Studio .....	25
<b>BAB IV PERWUJUDAN .....</b>	<b>26</b>
A. Praproduksi .....	26
1. Desain karakter .....	26
2. <i>Animatic Storyboard</i> .....	27
B. Produksi .....	28
1. Background .....	28
2. Animating .....	28
3. Clean Up .....	29
4. Coloring .....	30
5. Music and Sound Effect .....	30
C. Pascaproduksi .....	31
1. Compositing dan Editing .....	31
2. Rendering .....	32
3. Mastering .....	32
D. Penayangan .....	32
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
A. Pembahasan isi film .....	33
1. Preposisi .....	33
2. Konflik .....	34
3. Resolusi .....	35
B. Penerapan Prinsip Animasi .....	35
1. Anticipation .....	35
2. Staging .....	36
3. Straight ahead and pose to pose .....	36
4. Follow through and overlapping action .....	37
5. Slow in slow out .....	38
6. Arcs .....	38

7. Sekundari Action .....	39
8. Timing .....	40
9. Exaggeration .....	40
10. Solid Drawing .....	41
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	<b>42</b>
A. Kesimpulan .....	42
B. Saran .....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>43</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>44</b>

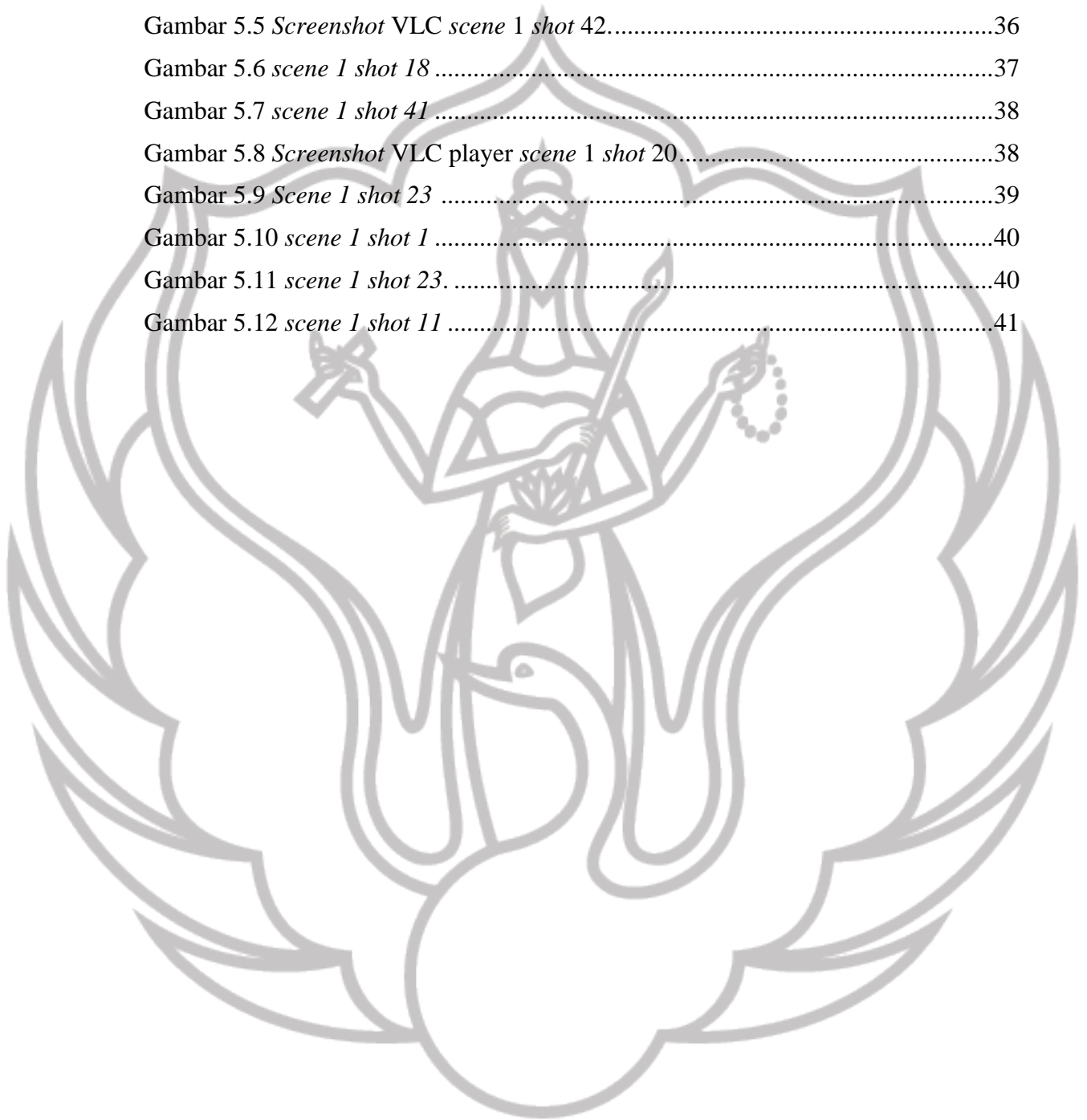


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Serial Animasi “The Amazing World of Gumball” .....	7
Gambar 2.2 Serial Animasi “The Adventure Time” .....	8
Gambar 2.3 Music Video “Snail’s House – Pixel Galaxy” .....	9
Gambar 3.1 Sketsa beberapa karakter utama .....	16
Gambar 3.2 Sketsa karakter burung .....	16
Gambar 3.3 Proses pembuatan karakter Muklis .....	17
Gambar 3.4 Proses pembuatan karakter burung .....	17
Gambar 3.5 Desain Karakter Muklis dan Burung.....	18
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> halaman 1 .....	18
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> halaman 2 .....	19
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> halaman 3 .....	19
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> halaman 4 .....	20
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> halaman 5 .....	20
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> halaman 6 .....	21
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> halaman 7 .....	21
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> halaman 8 .....	22
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> halaman 9 .....	22
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> halaman 10. ....	23
Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> halaman 11 .....	23
Gambar 3.17 <i>Background</i> bagian samping lapangan bola basket.....	24
Gambar 3.18 <i>Background</i> ring bola basket.....	24
Gambar 3.19 <i>Background</i> tampak dari atas lapangan basket .....	24
Gambar 4.1 <i>Character Sheet</i> Muklis .....	26
Gambar 4.2 <i>Character sheet</i> Burung. ....	27
Gambar 4.3 <i>Screenshot</i> penyusunan <i>animatic storyboard</i> .....	27
Gambar 4.4 <i>ScreenShot</i> Pembuatan <i>Background</i> .....	28
Gambar 4.5 Proses <i>animate</i> di software Adobe Flash .....	29
Gambar 4.6 Proses <i>animate</i> di software Adobe Flash .....	29
Gambar 4.7 Proses <i>coloring</i> .....	30
Gambar 4.8 Proses pembuatan musik. ....	31
Gambar 4.9 <i>Compositing</i> dengan Adobe After Effect.....	31



Gambar 5.1 Pengenalan Latar Tempat.....	33
Gambar 5.2 Pengenalan Karakter Muklis .....	34
Gambar 5.3 <i>Scene 1 Shot 18</i> .....	35
Gambar 5.4 <i>Scene 1 shot 16</i> .....	36
Gambar 5.5 <i>Screenshot VLC scene 1 shot 42</i> .....	36
Gambar 5.6 <i>scene 1 shot 18</i> .....	37
Gambar 5.7 <i>scene 1 shot 41</i> .....	38
Gambar 5.8 <i>Screenshot VLC player scene 1 shot 20</i> .....	38
Gambar 5.9 <i>Scene 1 shot 23</i> .....	39
Gambar 5.10 <i>scene 1 shot 1</i> .....	40
Gambar 5.11 <i>scene 1 shot 23</i> .....	40
Gambar 5.12 <i>scene 1 shot 11</i> .....	41



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Animasi merupakan suatu media alternatif untuk menyampaikan informasi ataupun cerita. Banyak tema yang bisa diangkat, seperti pendidikan, sejarah, infografis, bahkan untuk marketing suatu perusahaan. Animasi dapat dipakai untuk menyampaikan sesuatu yang tidak dapat dilakukan dengan merekam manual atau dengan cara yang unik. Animasi juga merupakan salah satu media penyampaian agar penonton dapat lebih memahami tema yang disinggung dimana Penyampaian informasi melalui media visual juga dinilai lebih efektif untuk diserap oleh otak manusia dan juga dapat bermanfaat dalam lingkup Pendidikan. Animasi juga adalah pemain utama di ranah *entertainment* dan terdapat banyak genre salah satunya, *Action, Drama, Slice of life, horror* dan *Comedy*. Sebagian orang menonton film sebagai pelepas stress disaat penat dan tidak ingin mengkonsumsi sesuatu yang berat atau yang butuh berpikir, disitulah peran film animasi yang bergenre *comedy* dibutuhkan. Karena penyampaian nya yang kebanyakan ringan dan mudah dipahami, film Animasi ber-genre *comedy* juga lebih dapat diterima dari seluruh kalangan masyarakat.

Film yang berjudul “POIN” ini menceritakan tentang seorang anak yang sedang berlatih bermain bola basket dan ingin memasukkan bola ke dalam ring basket. Tetapi terjadi hal-hal yang membuatnya sulit untuk memasukkan bola tersebut.

Hal mendasar yang melatarbelakangi pembuatan karya tugas akhir ini adalah menyajikan sebuah karya yang dapat menghibur dan lucu dengan pendekatan yang ceria namun ringan agar penonton dapat dengan mudah menerima cerita dalam film ini. Salah satu tujuan yang ada dalam film ini adalah mengingatkan para penonton agar selalu berjuang dan tidak menyerah dalam menghadapi apapun.

Film animasi “POIN” akan dikerjakan menggunakan teknik *2D drawing frame by frame* yang akan dikerjakan dengan digital menggunakan komputer. Dengan adanya berbagai kemudahan yang ada dalam proses digital tersebut, diharapkan dapat mempercepat pembuatan film animasi ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat film dengan cerita yang mudah dipahami penonton dan tampil secara menarik.

## **C. Tujuan**

Tujuan dari penciptaan karya film animasi “POIN” antara lain:

1. Menciptakan animasi 2D yang simpel namun menarik
2. Membuat penonton terhibur dan memahami cerita yang disampaikan.

## **D. Sasaran**

Target audien penciptaan karya film animasi pendek “POIN” ini adalah:

1. Usia : 5-14
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : TK-SD
4. Status sosial : Kelas bawah bagian atas & Kelas bawah (C+,C)
5. Negara : Asia Tenggara

## **E. Indikator Capaian Akhir**

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

## 1. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan awal sebagai persiapan sebelum masuk ke dalam tahapan produksi animasi. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

### a. *Riset dan konsep*

Sebelum dimulainya produksi, dilakukan beberapa riset dengan melihat kawan yang sedang bermain basket dan menonton video permainan bola basket. Dilakukan pengamatan bagaimana cara atau kuda-kuda yang tepat dalam melempar bola basket.

### b. *Penulisan cerita*

Cerita pada film “POIN” berawal dari seorang anak yang ingin berlatih basket namun ada beberapa halangan yang membuat bola terus-menerus meleset dan tidak masuk ke dalam ring.

### c. *Storyboard*

Pengerjaan *storyboard* dibuat setelah cerita sudah terselesaikan. Membuat sebuah visual dari *script* yang memperjelas sebuah latar dan durasi tiap *cut* dan *scene*.

### d. *Animatic Storyboard*

Dari *storyboard* dibuat beberapa acuan Gerakan atau *keyframe* lalu dibuat menjadi *video* yang akan menjadi acuan *timing* atau durasi dari film ini.

## 2. Produksi

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

### a. **Musik**

Musik di film animasi ini bernuansakan “ceria” dan dengan nada yang lucu.



**b. Stilomatic**

*Stilomatic* dibuat setelah adanya *storyboard*, dimana *storyboard* itu diubah menjadi format *video* dan diberi music. Pembuatan *stilomatic* ini bertujuan untuk menentukan durasi pada film animasi “POIN”.

**c. Background/Environment**

Dalam pembuatan *background*, tahap awal adalah mencari referensi baik di lingkungan sekitar maupun di internet.

**d. Key Animation**

Dalam pembuatan *key animation*, dimulai dari membuat sketsa kasar pose-pose tiap *shot* atau *scene* yang ada pada *storyboard*. Lalu dibuat animasi gerakan dengan jumlah *keyframe* yang sedikit. Hal ini juga bertujuan menentukan durasi gerakan yang terjadi pada tiap *shot/scene*.

**e. In Between**

*In between* dikerjakan setelah mendapatkan *key animation*. *Key animation* yang sudah dibuat akan ditambahkan jumlah *keyframe*-nya agar memperhalus gerakan.

**f. Clean Up and Coloring**

Setelah *in between* akan didapatkan hasil animate yang maksimal meski gambarnya sendiri masih terlihat kasar. Oleh karena itu dilakukan *clean-up*, yaitu melakukan *tracing* pada hasil *key animation* dan *in between* agar menjadi gambar yang halus.

**3. Pascaproduksi**

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

**a. Compositing**

Pada proses *compositing* dilakukan penggabungan antara karakter dan *background* serta memberikan efek seperti *lightning* agar terlihat menyatu.

**b. Editing**

Sentuhan akhir yang dilakukan dengan menyatukan beberapa aspek visual dan *sound*, dijadikan menjadi satu-kesatuan.

**c. Render and mastering**

Setelah semua komponen yang dibutuhkan menjadi satu dengan format .mp4, lalu dilakukan proses burning yaitu memasukkan file digital ke dalam CD. Dan yang terakhir memasukkan CD yang sudah terdapat film animasi “POIN” di dalamnya ke dalam wadah CD lalu diberi *cover* atau poster.

**4. Penayangan**

Penayangan karya akan dilakukan secara daring dikarenakan situasi pandemi untuk mematuhi aturan dan mencegah penularan *COVID-19*.

## BAB II

### EKSPLORASI

#### A. Landasan Teori

Banyaknya kebutuhan hidup masyarakat yang harus dipenuhi saat ini memang mengharuskan mereka untuk mencari pekerjaan dengan upah yang tinggi agar mendapat kehidupan yang mencukupi. Disamping itu tuntutan pekerjaan terkadang membuat sebagian orang kewalahan karena kebijakan tempat kerjanya yang mengharuskan melakukan pekerjaan dengan cepat atau sampai larut malam yang pada akhirnya menyebabkan seseorang menjadi penat atau stres. Disitulah peran penting untuk beristirahat atau melakukan kegiatan yang dapat menghilangkan stres.

Terdapat banyak kegiatan yang dapat dipilih sebagai pelepas penat dan stres seperti, *treveling*, berolahraga, bermain *video game*, dan menonton Televisi. Diantara banyaknya kegiatan tersebut menonton Televisi adalah kegiatan *stress reliever* yang tidak membutuhkan banyak *effort* atau upaya. "orang yang sedang stres akan tertarik pada program TV yang menggabungkan komedi, berbagai hiburan, atau permainan" (Zillmann, 1985)

Menonton film juga bisa menjadi pilihan yang bagus disaat ingin sekedar melepas penat. Terdapat beberapa genre atau aliran dalam sebuah film salah satunya adalah genre komedi atau humor dimana kebanyakan film komedi tidak memiliki alur cerita yang kompleks seperti genre lainnya yang menjadikan genre komedi cocok untuk orang yang tidak ingin berpikir terlalu keras untuk menonton sebuah film. "good sense of humor is related to muscle relaxation, control of pain and discomfort, positive mood states, and overall psychological health including a healthy self-concept" (Deaner and McConatha, 1993)

Dari kutipan tersebut dapat diartikan bahwa selera humor yang baik terkait dengan relaksasi otot, pengendalian rasa sakit dan

ketidaknyamanan, keadaan suasana hati yang positif, dan kesehatan psikologis secara keseluruhan termasuk konsep diri yang sehat.

Dalam pembuatan Film animasi “POIN”, mengangkat tema komedi yang ceria dengan konsep cerita yang ringan agar penonton dari semua kalangan dapat terhibur dan untuk proses animating akan menggunakan teknik *digital animation 2D frame by frame.*” Seluruh proses pembuatan film animasi “POIN” menggunakan *digital* dikarenakan kemudahan dan kepraktisanya dalam *animating* yang membuat proses produksinya lebih cepat daripada teknik tradisional atau non *digital*. “Semakin mudah dan mudah untuk terpikat pada animasi. *Software* komputer yang akan Anda gunakan untuk membuat efek dan adegan karakter yang paling canggih semakin mudah dipelajari dan lebih murah untuk dibeli” (George Avgerakis, 2004)

## B. Tinjauan Karya

### 1. The Amazing World Of Gumball



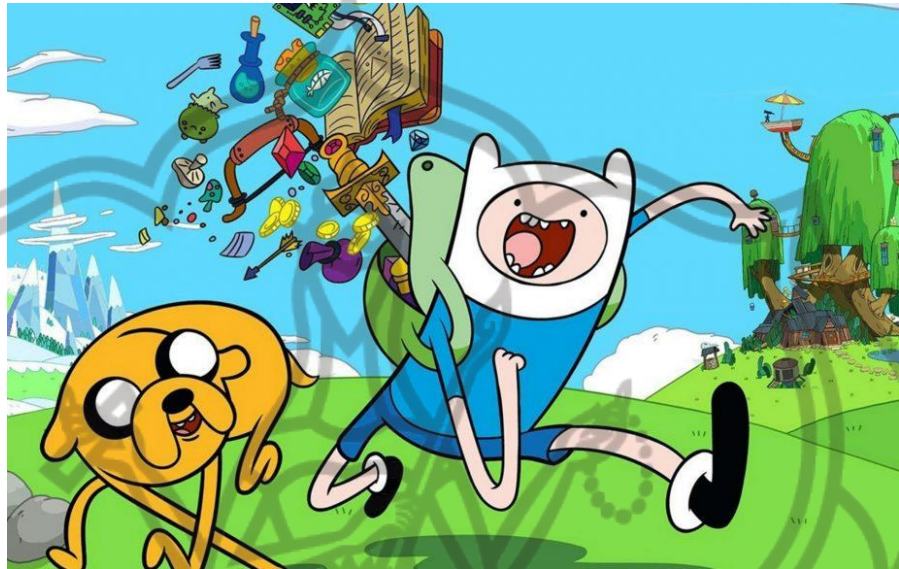
**Gambar 2.1** “The Amazing World Of Gumball”

Serial kartun “The Amazing World Of Gumball” memiliki keunikan dengan desain karakternya yang simpel namun dengan pewarnaan dan *lightning* yang apik membuatnya terlihat menarik. Film animasi



“POIN” memakai referensi film “The Amazing World Of Gumball” sebagai acuan pada desain karakternya.

## 2. The Adventure Time



Gambar 2.2 “The Adventure Time”

Serial kartun The Adventure Time juga memiliki desain karakter yang simpel namun disini film animasi “POIN” lebih fokus menerapkan desain *background* dari film tersebut.

### 3. Snail's House – Pixel Galaxy (Music Video/MV)



**Gambar 2.3** “Snail’s House – Pixel Galaxy”

Sebuah musik video dari lagu yang berjudul “Pixel Galaxy” mempunyai visual yang sedikit rumit namun peletakkan *lightning* yang pas dan background yang simpel membuatnya nyaman untuk dilihat. Film animasi “POIN” menggunakan referensi dari *music video* “Snail’s House – Pixel Galaxy” yang akan diterapkan di *background* dan *lightning*.

## **BAB III**

### **PERANCANGAN**

#### **A. Cerita**

##### **1. Tema**

Karya ini bertemakan pantang menyerah. Mengisahkan seorang anak 10 tahun yang bernama Muklis ingin berlatih memasukkan bola ke dalam ring basket namun terjadi beberapa masalah yang menghalangi Muklis untuk memasukkan bola. Tetapi dia terus berusaha melewati masalah tersebut walaupun hampir putus asa.

##### **2. Premise**

Tidak pantang menyerah pasti akan membuahkan hasil.

##### **3. Logline**

Muklis ingin memasukkan bola basket ke dalam ring tetapi selalu gagal dan bola malah tersangkut di pohon dia mencoba melempari sesuatu disekitarnya dan malah ikut tersangkut dia pun putus asa dan ingin pulang akan tetapi hal tidak terduga terjadi, bola pun jatuh sekaligus masuk ring dan mencetak poin.

##### **4. Sinopsis**

Muklis Seorang anak yang sedang bermain bola basket berusaha memasukkan bola kedalam ring. dia sudah berusaha tetapi tetap tidak masuk. Dia pun kesal, Beberapa percobaan ia lakukan dan naas bola malah tersangkut di dahan pohon. Lalu dia mencoba melempar sesuatu yang ada di sekitarnya berharap agar bola dapat jatuh, dia langsung melemparkan sandalnya tetapi naas(lagi) sandalnya malah ikut tersangkut. Dia pun melihat ada batu di sebelahnya dan pada saat akan melempar datang seekor burung yang ingin kembali ke sarangnya di

pohon tempat bola Muklis tersangkut. Saat itu juga Muklis melempar batunya dan malah hampir terkena burung itu, burung itu marah dan mengenai tangan Muklis dengan kotorannya. Muklis pun kesal lalu muncul gumpalan kertas yang menabrak kakinya. Dengan ekspresi tidak yakin Muklis mengambil gumpalan kertas itu dan melemparnya sekali lagi akan tetapi tidak berefek, Muklis pun kecewa dan dia pergi pulang disaat itu juga sandal yang Muklis lempar tadi terjatuh dan mengenai bola basket Muklis. Bola itu jatuh memantul dan malah masuk ke ring yang juga mencetak poin, melihat itu Muklis pun sangat gembira.

## **5. Presentasi visualisasi**

Judul Karya : POIN  
Desain Karya : Film pendek animasi 2D  
Durasi : 1 menit 49 detik  
Format Vidio : HDTV 1920 x 1080 px 16:9, 25 frame per *second*  
Render : Format .mp4, H.264  
Bahasa : -

## **6. Latar Cerita**

### **1) Latar tempat**

Latar tempat dalam film animasi ini adalah lapangan bola basket

### **2) Latar waktu**

Latar waktu dalam film ini adalah di siang hari



## 7. Treatment

Durasi: 1 menit 49 detik

Teknik: *Digital 2D*

Target Penonton: 5-14 Tahun

Sequence	Pokok Cerita	Durasi
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Muklis berdiri di depan ring basket. 2. dia berdiri di depan ring sambil menatapi ring. 3. Dengan kuda-kuda nya yang gagah dia siap melempar. 4. dia pun melempar tetapi bola memantul dan bola tidak masuk.	20''
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. dia melempar bola memantul dan tidak masuk lagi. 2. Beberapa percobaan dia lakukan tetapi tetap tidak masuk.	7''
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Muklis pun bersikeras untuk tetap memasukkan Bolanya kedalam ring. 2. Dia langsung melempar bola dengan kuat. 3. bola malah melewati ring dan tersangkut di pohon	9''
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Muklis mengambil sandalnya dan ia lemparkan ke arah bola itu tetapi sandal muklis malah ikut tersangkut.	6''
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Muklis menoleh ke kanan dan ke kiri untuk mencari benda yang dapat ia lemparkan ke bola tersebut agar dapat terjatuh. 2. Dia menemukan batu dan mengambilnya. 3. dia bersiap untuk melempar batu itu ke bola yang tersangkut itu	7''
EXT. LAPANGAN	1. datang lah seekor burung dara yang kembali ke sarangnya di pohon tempat bola Muklis	10''

BOLA BASKET- SIANG HARI	tersangkut. 2.Muklis pun langsung melempar batu itu tetapi bukannya terkena bola malah hampir terkena burung yang baru saja datang tersebut.	
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Burung tersebut marah dan mengenai kepala Muklis dengan tahinya dan burung itu pergi. 2. Muklis pun sangat kesal karena tidak dapat membuat bolanya terjatuh malah terkena tahi. 3.muncul gumpalan kertas yang terbawa angin mengenai kakinya.	8"
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Dengan ekspresi tidak yakin muklis mengambil gumpalan kertas itu dan melemparnya sekali lagi akan tetapi malah menyangkut lagi.	5"
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Dengan ekspresi kecewa muklis pergi pulang, dan disaat yang bersamaan sandal yang muklis lempar tadi terjatuh dan mengenai bola basket muklis. 2. Bola itu jatuh memantul dan malah masuk ke ring. Melihat itu muklis melompat kegirangan karena bola itu akhirnya masuk.	6"

## 8. Skenario

SCENE 1.EXT.LAPANGAN BOLA BASKET

Muklis sedang ingin berlatih bermain basket,  
dia berdiri di depan ring sambil menatap ring.  
Dengan kuda-kuda nya yang gagah dia siap  
melempar, dia pun melempar tetapi bola memantul  
dan bola tidak masuk.

**CUT TO:**

SCENE 1.EXT.LAPANGAN BOLA BASKET

Muklis pun mencobanya lagi, dia melempar, bola memantul dan tidak masuk lagi. Beberapa percobaan dia lakukan tetapi tetap tidak masuk.

**CUT TO:**

SCENE 1.EXT.LAPANGAN BOLA BASKET

Muklis tetap bersikeras untuk tetap memasukkan Bolanya kedalam ring, Dia langsung melempar bola dengan kuat, tetapi bola malah melewati ring dan tersangkut di pohon.

**CUT TO:**

SCENE 1.EXT.LAPANGAN BOLA BASKET

Muklis mengambil sandalnya dan ia lemparkan ke arah bola itu tetapi sandal muklis malah ikut tersangkut.

**CUT TO:**

SCENE 1.EXT.LAPANGAN BOLA BASKET

Muklis menoleh ke kanan dan ke kiri untuk mencari benda yang dapat ia lemparkan ke bola tersebut agar dapat terjatuh. Dia menemukan batu dan mengambilnya, dia pun siap untuk melempar batu itu ke bola yang tersangkut itu.

**CUT TO:**

SCENE 1.EXT.LAPANGAN BOLA BASKET

Pada saat Muklis ingin melempar datang lah seekor burung dara yang kembali ke sarangnya di pohon tempat bola Muklis tersangkut. Muklis pun langsung melempar batu itu tetapi bukannya terkena bola malah hampir terkena burung yang baru saja datang tersebut.

**CUT TO:**

SCENE 1.EXT.LAPANGAN BOLA BASKET

Burung dara tersebut marah dan mengenai kepala Muklis dengan tahinya dan burung itu pergi.

Muklis pun sangat kesal karena tidak dapat membuat bolanya terjatuh malah terkena tahi pula dan disaat kesal-kesalnya muncul gumpalan kertas yang terbawa angin mengenai kakinya.

**CUT TO:**

SCENE 1.EXT.LAPANGAN BOLA BASKET

Dengan ekspresi tidak yakin muklis mengambil gumpalan kertas itu dan melemparnya sekali lagi akan tetapi malah menyangkut lagi.

**CUT TO:**

SCENE 1.EXT.LAPANGAN BOLA BASKET

Dengan ekspresi kecewa muklis pergi pulang, dan disaat yang bersamaan sandal yang muklis lempar tadi terjatuh dan mengenai bola basket muklis. Bola itu jatuh memantul dan malah masuk ke ring. Melihat itu muklis melompat kegirangan karena bola itu akhirnya masuk.

## **B. Desain**

### **1. Karakter**

Pada animasi ini terdapat 2 karakter yang berperan. Berikut ini adalah penjelasan dan gambar rancangan desain karakter.

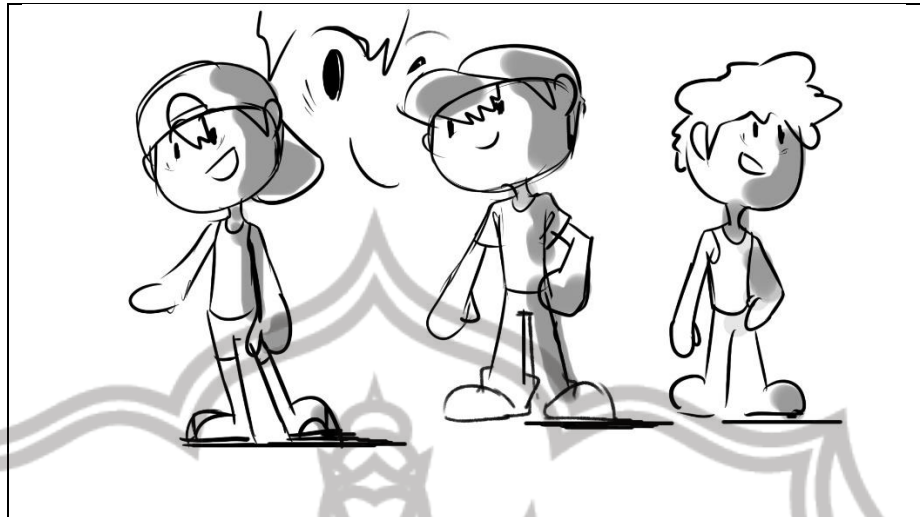
#### **a. Muklis (karakter utama)**

Muklis umur 10 tahun dan masih bersekolah di tingkat SD mudah bersosialisasi dan mempunyai banyak teman, anak yang selalu bersemangat.

#### **b. Burung**

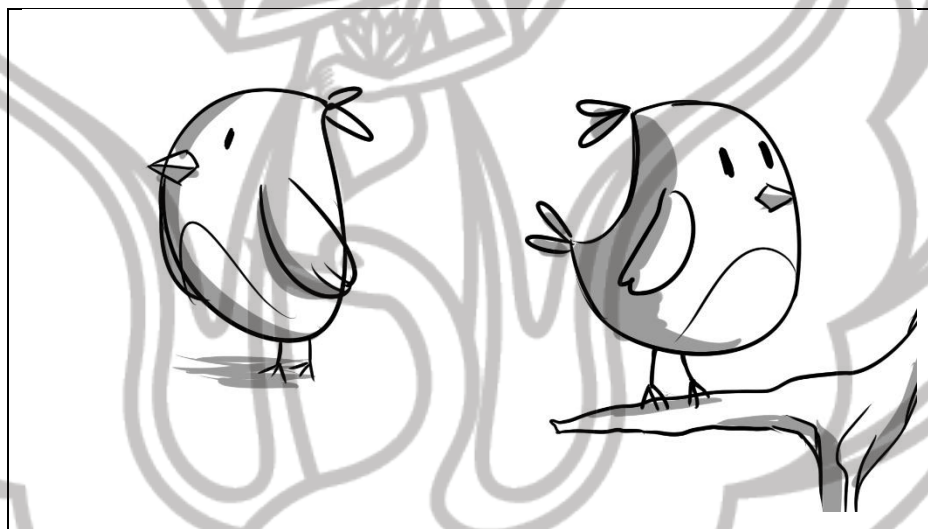
Burung yang hampir terkena lemparan batu oleh Muklis dan yang mengenai kotoran ke muklis.





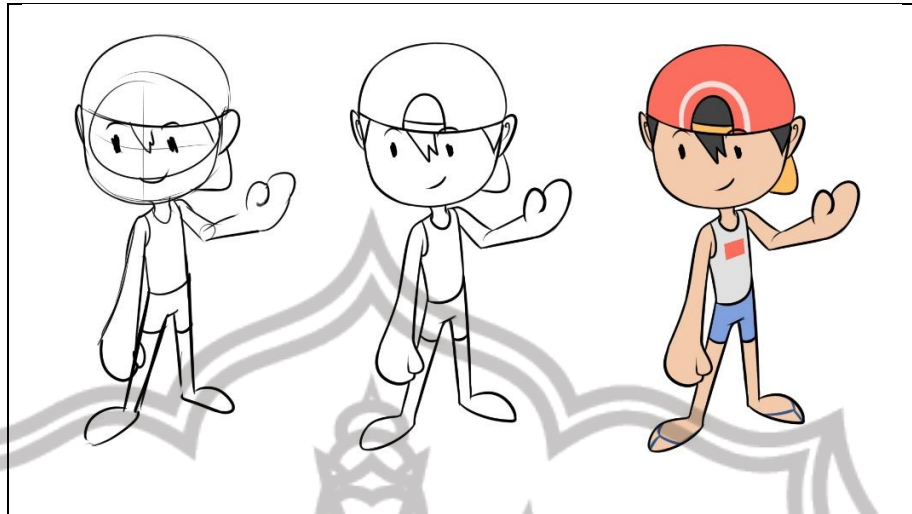
**Gambar3.1** Sketsa beberapa karakter utama

Beberapa sketsa karakter yang menjadi acuan tokoh utama dalam film ini. Saya memilih karakter paling kiri karena yang paling cocok dengan kriteria bocah periang dan suka bergerak.

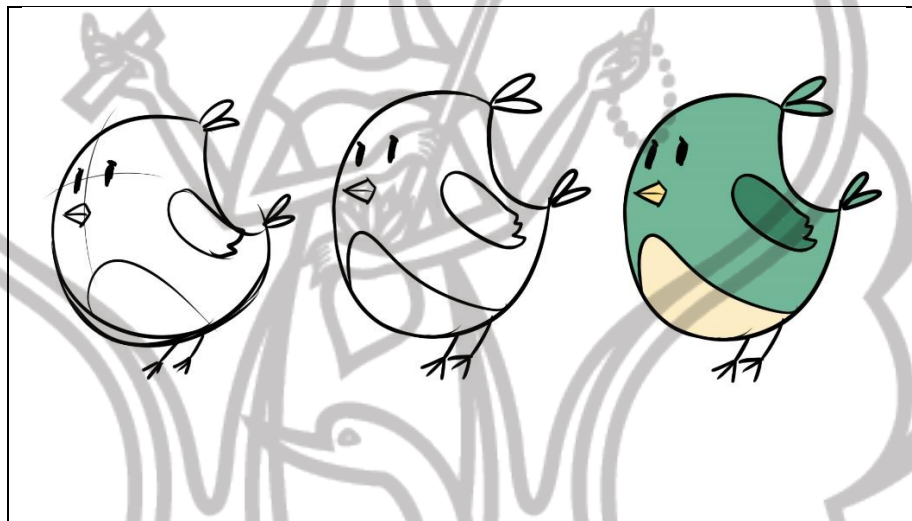


**Gambar3.2** Sketsa karakter burung

Dua sketsa karakter burung. Saya memilih sketsa sebelah kanan karena dari bentuk lebih proporsional dan berkarakter.

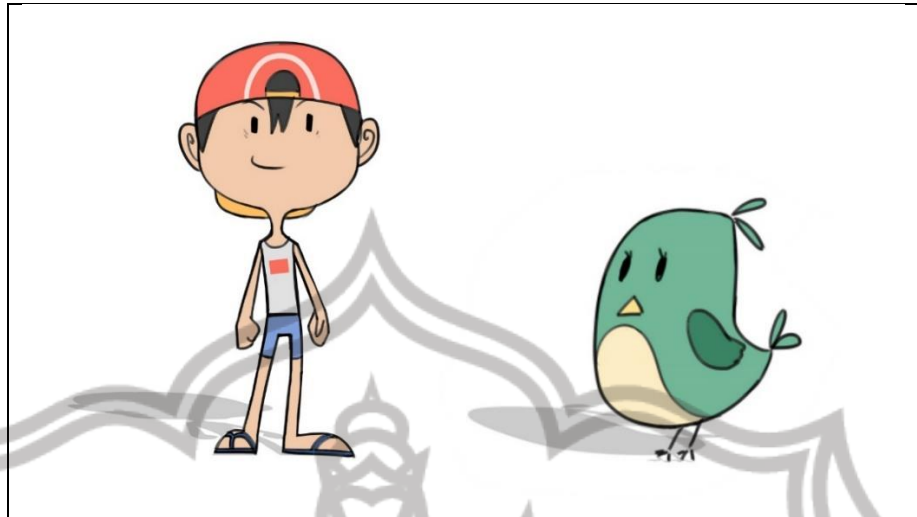


**Gambar3.3** Proses pembuatan karakter Muklis



**Gambar3.4** Proses pembuatan karakter burung

*Step by step* pembuatan karakter film animasi POIN. Dari sketsa lalu di *clean-up* menjadi *lineart* dan di beri warna atau *coloring*.

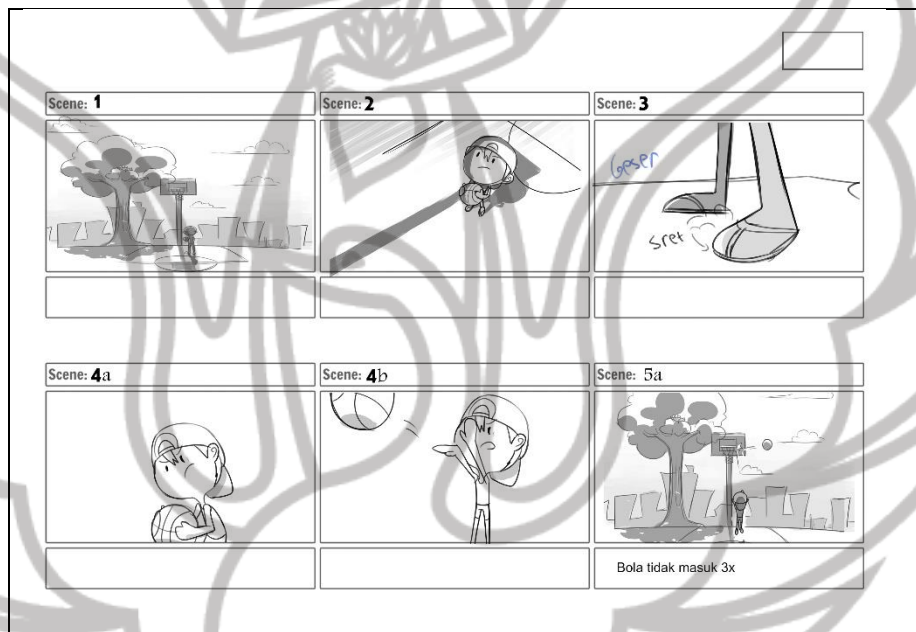


Gambar3.5 Desain karakter Muklis dan burung

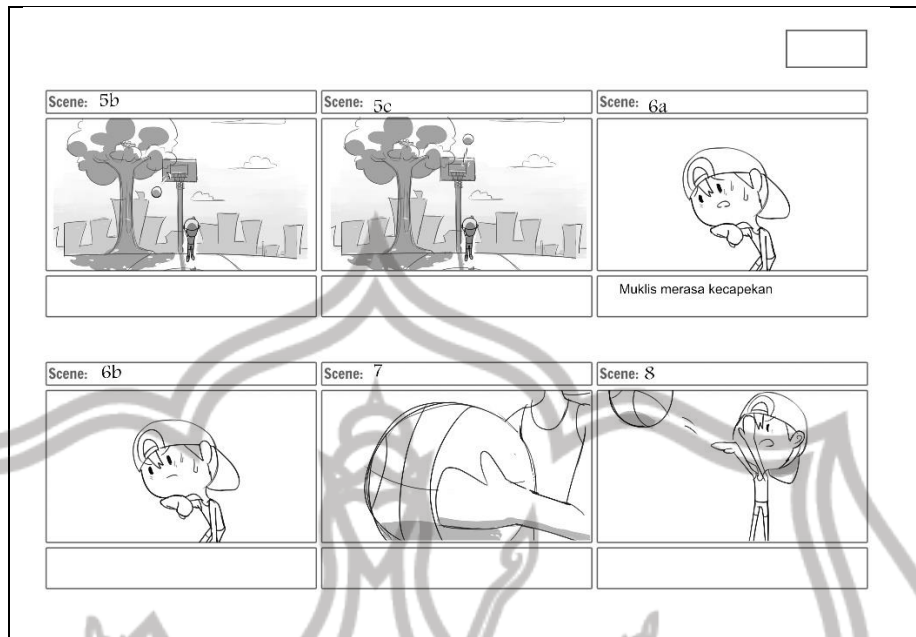
Hasil akhir karakter Muklis dan Burung.

## 2. Storyboard

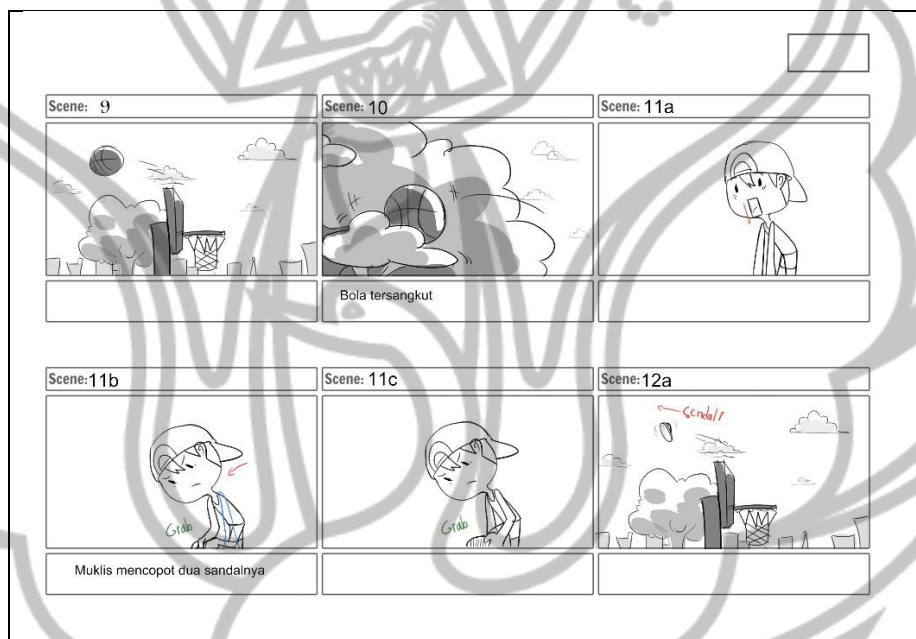
Beberapa contoh potongan scene dari film animasi “POIN”



Gambar 3.6 Storyboard Halaman 1

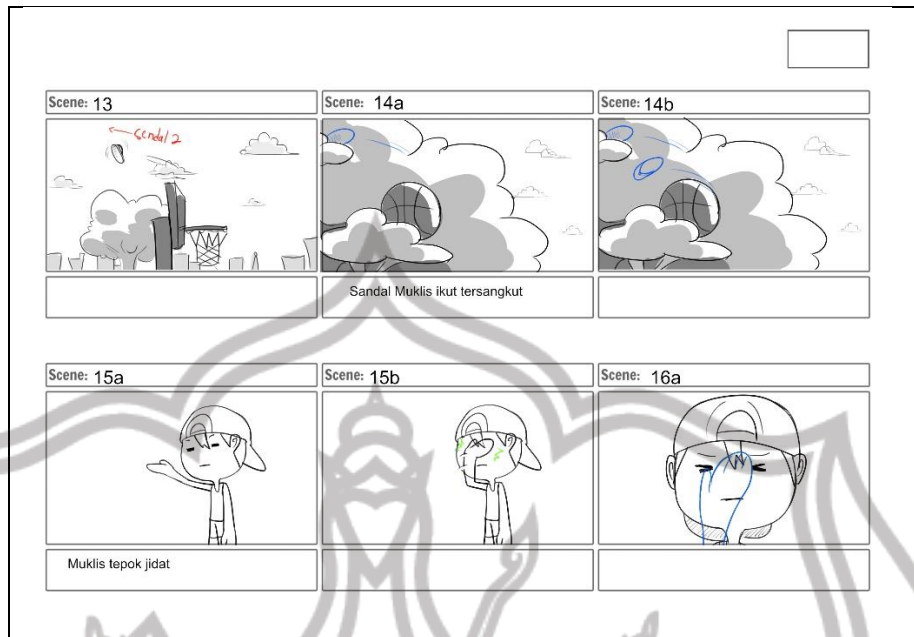


**Gambar 3.7** Storyboard Halaman 2

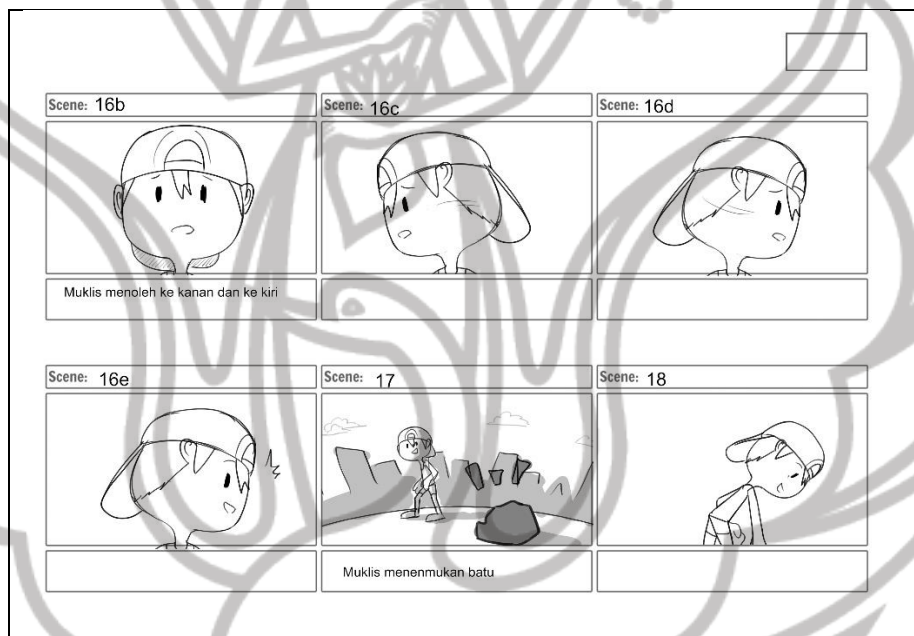


**Gambar 3.8** Storyboard Halaman 3

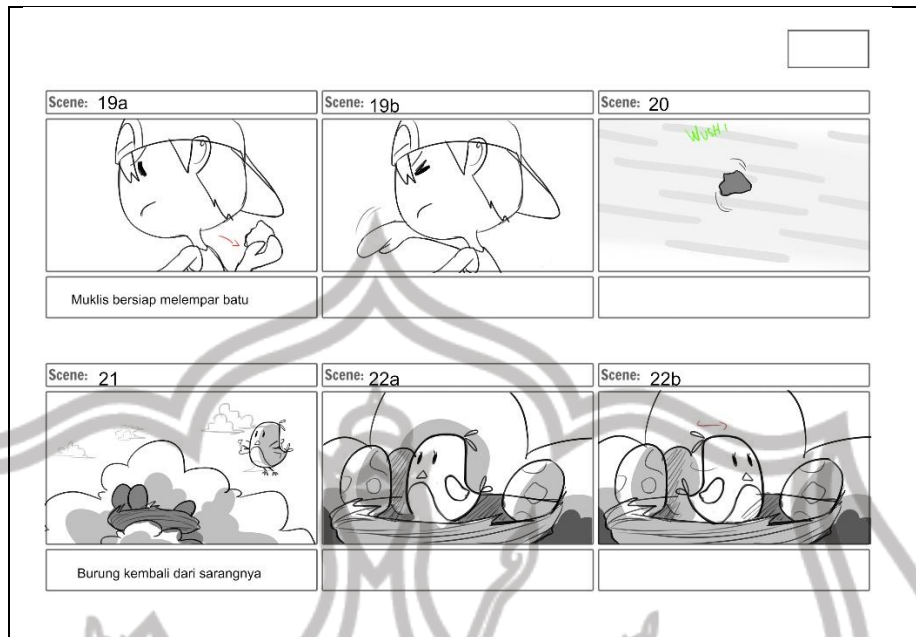




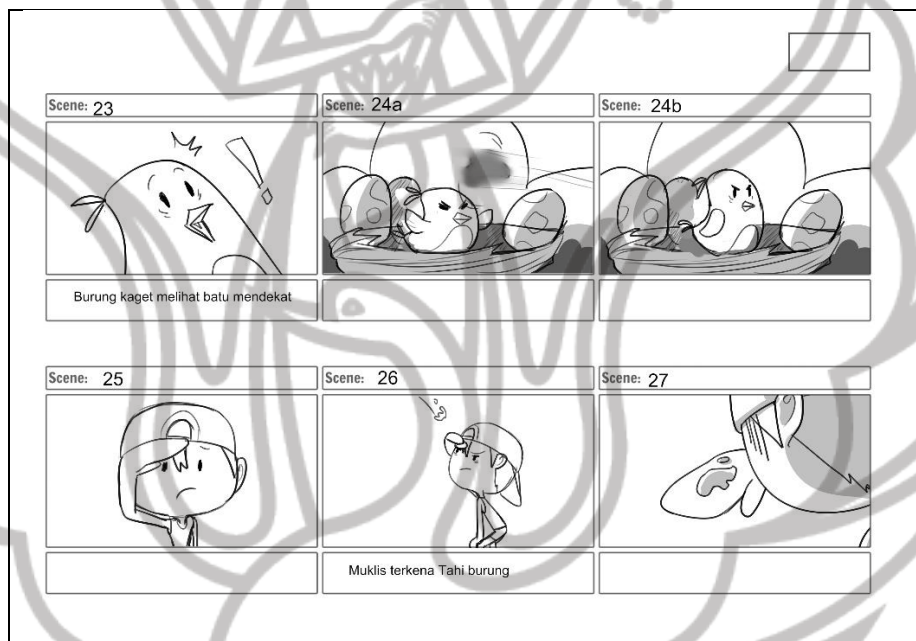
**Gambar 3.9** Storyboard Halaman 4



**Gambar 3.10** Storyboard Halaman 5



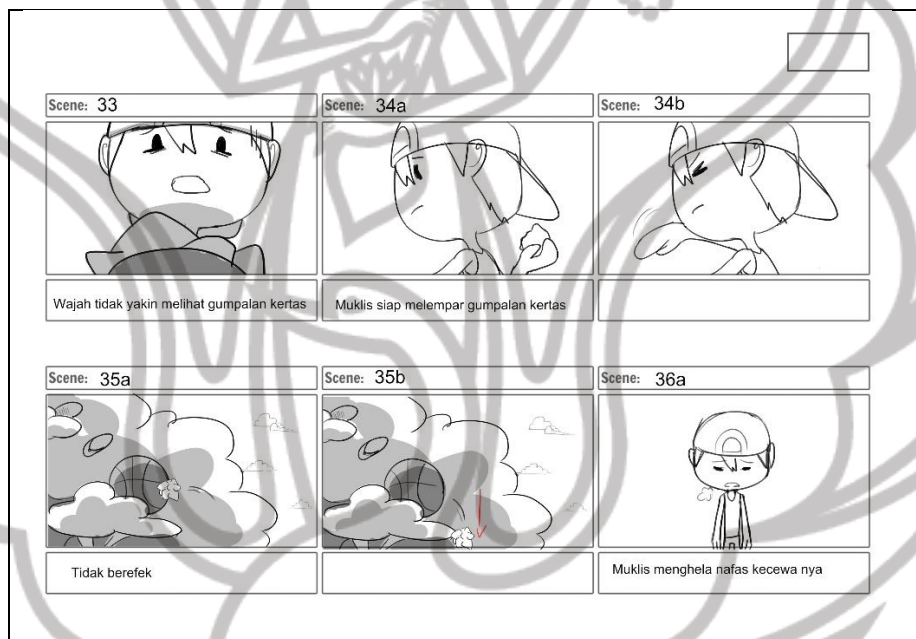
**Gambar 3.11** Storyboard Halaman 6



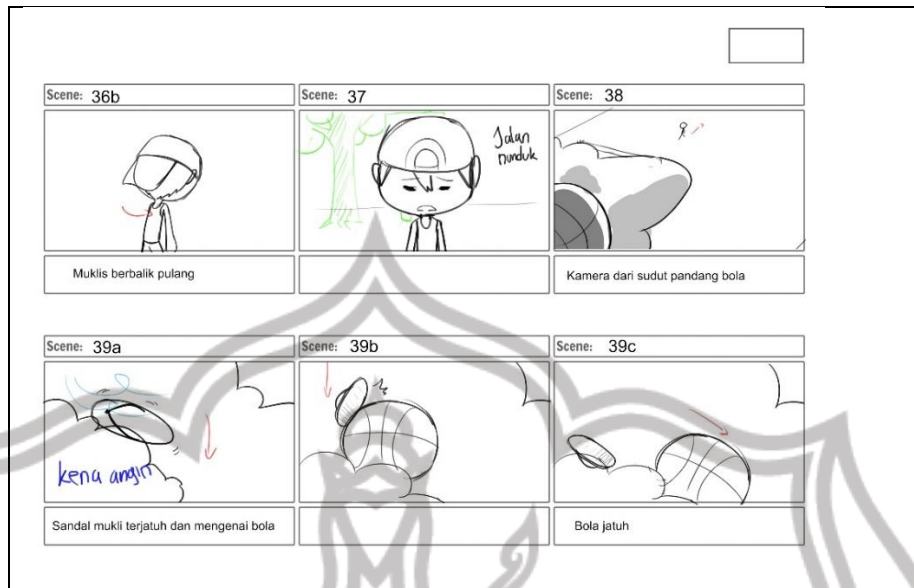
**Gambar 3.12** Storyboard Halaman 7



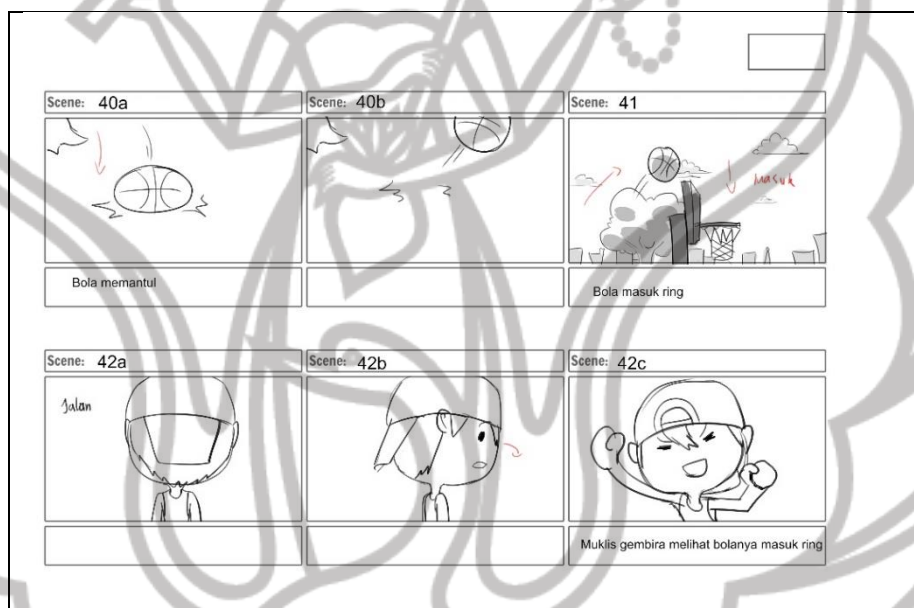
Gambar 3.13 Storyboard Halaman 8



Gambar 3.14 Storyboard Halaman 9



Gambar 3.15 Storyboard Halaman 10

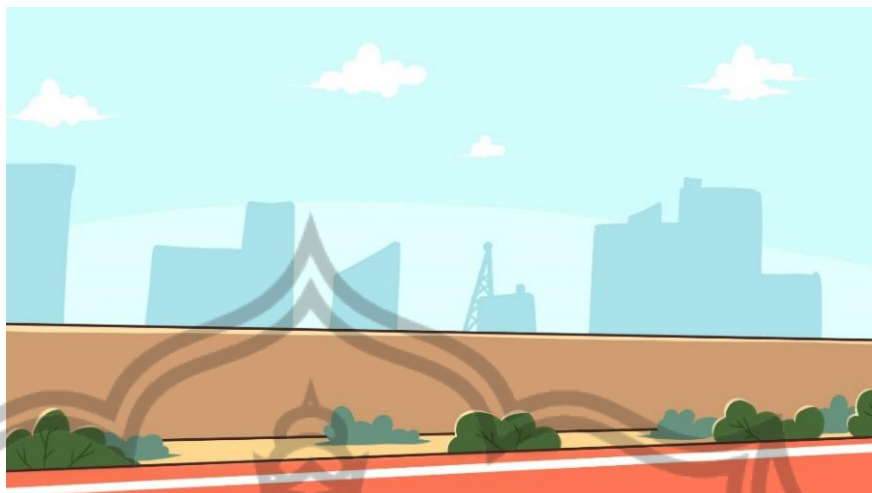


Gambar 3.16 Storyboard Halaman 11

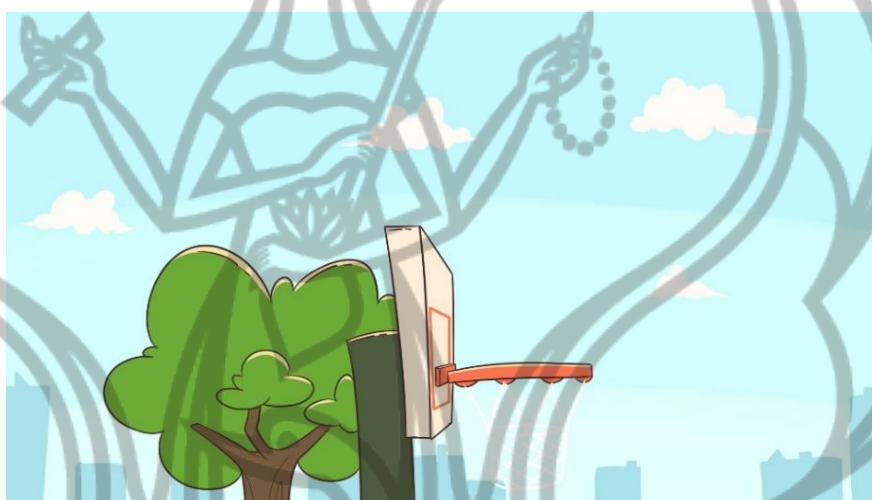
### C. Lingkungan

Film animasi ini berlatar di lapangan bola basket saat siang hari di dekat rumah muklis. Lapangan yang biasa dia buat untuk latihan bermain basket.





**Gambar3.17** Background bagian samping lapangan bola basket.



**Gambar3.18** Background ring bola basket



**Gambar3.19** Background tampak dari atas lapangan bola basket.

#### **D. Musik**

*Background* musik yang digunakan dalam film animasi “POIN” akan diproduksi sendiri bersama rekan yang ahli membuat musik. Hal ini dilakukan agar menjaga ke-orisinalitas karya dan sesuai dengan yang diinginkan.

#### **E. Software**

Software yang digunakan adalah:

- 1. *Clip Studio Paint***

Digunakan untuk membuat *animate, animatic, clean up*.

- 2. *Paint Tool Sai***

Digunakan untuk membuat background dan coloring.

- 3. *Adobe Flash***

Digunakan untuk membuat animate.

- 4. *Adobe after effect***

Digunakan untuk final *compositing* dan editing.

- 5. *FL Studio***

Digunakan untuk membuat musik.

## BAB IV

### PERWUJUDAN

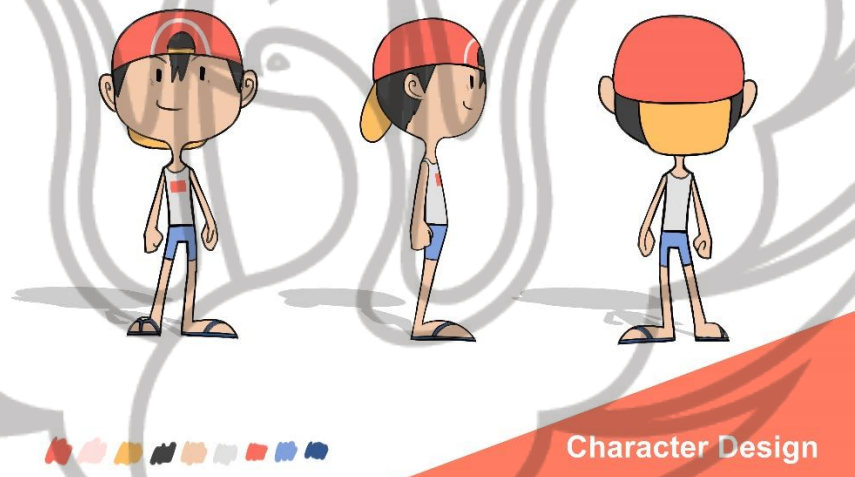
#### A. Praproduksi

Tahapan praproduksi disini merupakan bentuk pengembangan lebih lanjut dari tahap perancangan sebelumnya sehingga menjadi konsep matang sebelum masuk proses produksi.

##### 1. Desain Karakter

###### a. Muklis

Muklis umur 10 tahun dan masih bersekolah di tingkat SD mudah bersosialisasi dan mempunyai banyak teman, anak yang selalu bersemangat. Pakaian layaknya bocah, memakai singlet putih celana pendek biru dan sandal.



Gambar4.1 Character Sheet Muklis

###### b. Burung

Burung yang pemarah dan hampir terkena lemparan batu oleh Muklis.

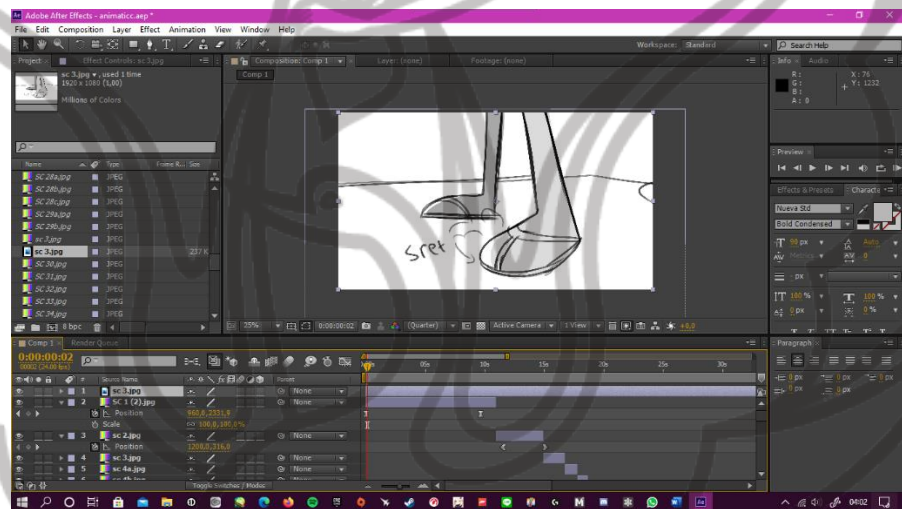


Character Design

Gambar4.2 Character Sheet Burung

## 2. Animatic storyboard

Tahap ini adalah menggabungkan storyboard dan menjadikannya sebuah video agar mendapat gambaran kasar bagaimana hasil akhir dari film dan durasi serta pengambilan *shot*. Tahap ini sangat penting untuk panduan animator saat membuat *key animation*.



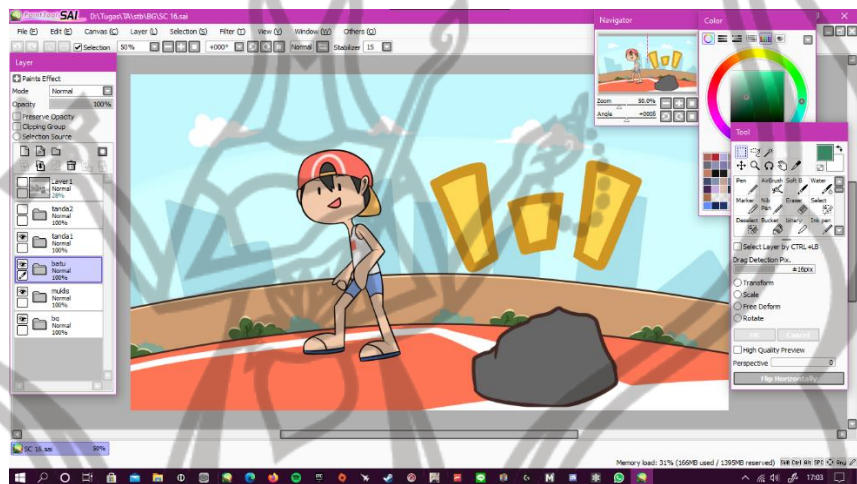
Gambar4.3 Screenshot penyusunan animatic storyboard



## B. Produksi

### 1. Background

Pembuatan background dibuat menggunakan *software Paint Tool SAI*. Mengacu pada *referensi* background dari music *video* “MV Snail’s House – Pixel Galaxy” dan dari serial film animasi “The Adventure Time”. *Style* background ini menggunakan *style cartoonish* yaitu gaya kartun yang simpel tetapi *colorful* agar dapat menyatu dengan gaya karakternya.

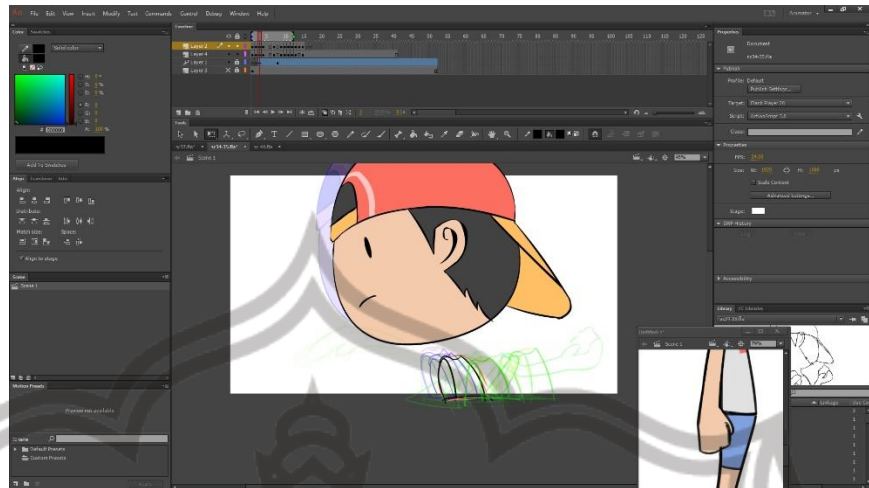


Gambar4.4 Screenshot pembuatan background

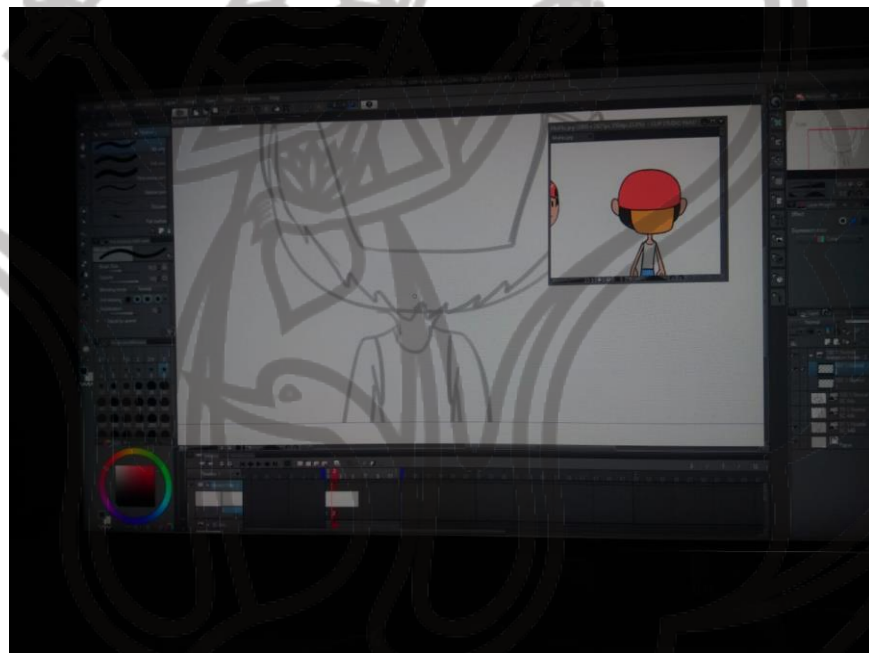
Pembuatan background dimulai dari menjadikan layout storyboard sebagai acuan dalam membuat *lining*, setelah selesai membuat *lineart* lalu dilanjutkan dengan memberi warna di dalam *lineart* tersebut.

### 2. Animating

Film animasi “POIN” dibuat dengan *software Clip Studio Paint* dan *Adobe Flash* menggunakan teknik animasi *frame by frame*. Kedua *software* tersebut membuat proses *animating* menjadi mudah. Proses *animating* dibuat dengan *rough sketch* terlebih dahulu sebelum membuat *lineart* agar gerakan yang dibuat dapat terlihat lebih natural dan proses menjadi lebih cepat.



**Gambar4.5** proses *animate* di *software* Adobe Flash



**Gambar4.6** proses *animate* di *software* Adobe Flash

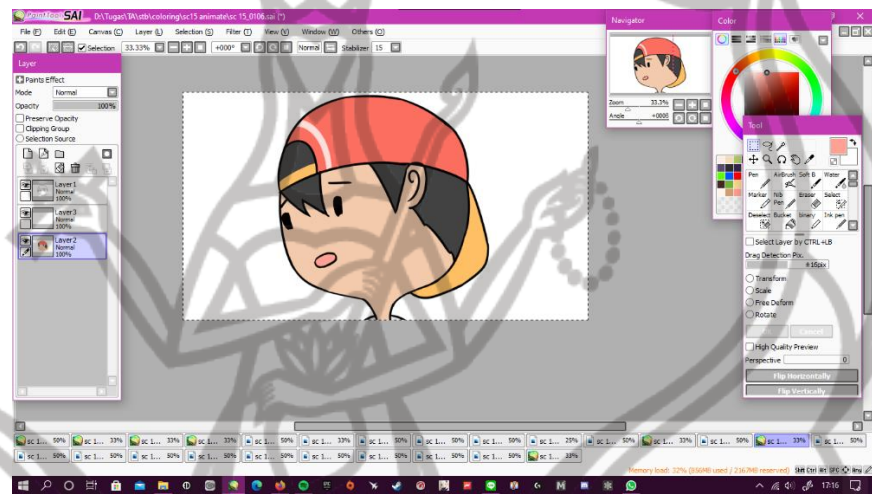
### 3. *Clean Up*

Setelah selesai membuat *rough sketch* proses selanjutnya adalah *clean-up*. *Rough animation* yang telah dibuat digambar ulang menjadi gambar dengan garis yang sudah rapi dan bersih. Pada proses *clean up* disini masih tetap menggunakan *software* Adobe Flash dan *Clip Studio Paint*, karena lengkapnya fitur di dua

software tersebut menjadikan proses *clean up* dapat dikerjakan di satu jenis *software*.

#### 4. Coloring

Setelah semua *rough animation* selesai di *clean-up*, proses selanjutnya adalah *coloring*. Proses ini dilakukan menggunakan *software* Paint Tool Sai. Pada proses ini, desain karakter yang telah dibuat menjadi acuan untuk memberikan warna pada animasi yang telah di *clean-up*.



Gambar4.7 proses *coloring*

Proses *coloring* dilakukan dengan menyiapkan gambar desain karakter yang telah ada warna agar dapat mengambil warnanya dan dituangkan pada gambar yang telah di *clean-up*.

#### 5. Music dan sound effect

Pembuatan musik dalam film animasi 2D “POIN” diserahkan kepada rekan yang ahli dalam pembuatan musik. Musik dibuat sendiri menggunakan *software* FL Studio.



Gambar4.8 proses pembuatan musik

## C. Pascaproduksi

### 1. *Compositing dan Editing*

Pada proses ini dilakukan penggabungan antara *animate* video dan background serta musik yang disusun dari *timing* yang ada di naskah agar sesuai dengan musik yang dibuat. Lalu selanjutnya adalah proses *editing*, yaitu memberikan efek seperti transisi antar *shot* dan efek. beberapa efek salah satunya *lightning* guna menekan kan latar waktu terjadinya cerita di film tersebut saat siang hari.



Gambar4.9 *compositing* menggunakan Adobe After Effect



## **2. Rendering**

Tahap terakhir setelah proses *compositing* dan *editing* selesai adalah *final rendering* dengan format *Full HD* 1980x1080px (16:9).

## **3. Mastering**

Karya yang telah selesai dibuat kemudian di-*burn* ke dalam piringan *DVD (digital versatile disc)* dengan *packaging case* berwarna dan tambahan ilustrasi poster film.

## **D. Penayangan**

Penayangan karya akan dilakukan secara daring dikarenakan situasi pandemi untuk mematuhi aturan dalam mencegah penyebaran dan penularan *COVID-19*.

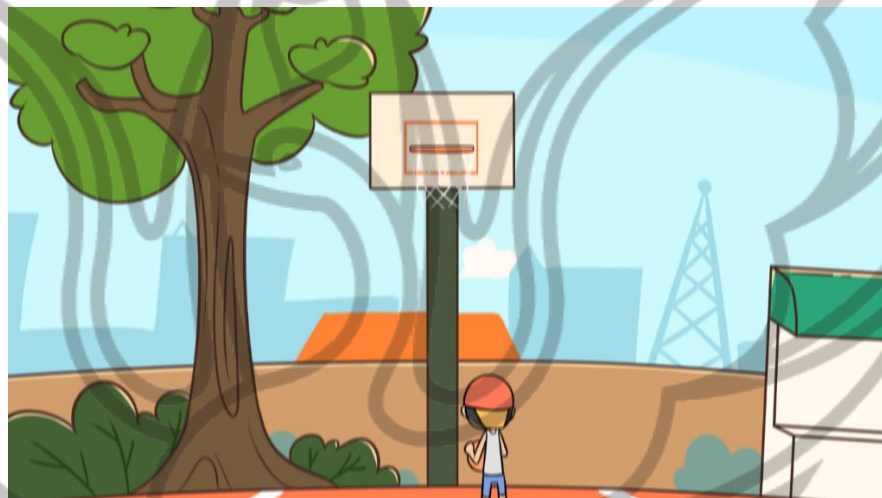
## BAB V

### PEMBAHASAN

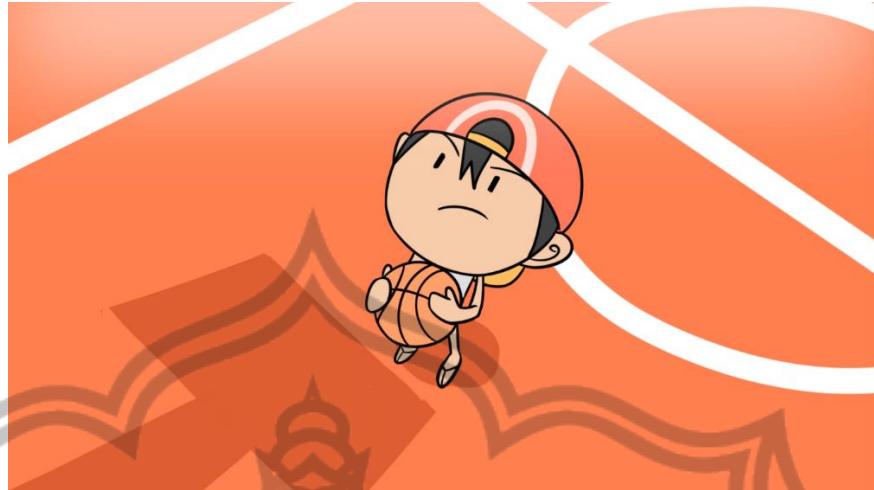
#### A. Pembahasan isi film

##### 1. Preposisi

Pada adegan awal memperlihatkan lapangan bola basket dari atas *panning* ke bawah lalu terlihat ring bola basket dan terlihat si Muklis yaitu tokoh utama film animasi ini. Lalu pada shot selanjutnya memperlihatkan visual Muklis, seorang anak memakai baju singlet memakai topi dan sedang memegang bola basket Yang bersiap untuk melempar bola basket ke dalam ring. Melalui beberapa shot ini diperlihatkan latar waktu dan tempat serta visual karakter Muklis.



Gambar5.1 pengenalan latar tempat



**Gambar5.2** pengenalan karakter muklis

## **2. Konflik**

Konflik yang pertama terjadi saat Muklis melempar bola yang keempat kalinya dimana bukannya masuk ring tetapi malah melewati ring dan tersangkut di pohon. Selanjutnya muklis melempar kedua sandalnya untuk menjatuhkan bola basket yang tersangkut tersebut tetapi kedua sandal itu malah ikut tersangkut. Lalu muklis mencari benda yang sekiranya dapat dilempar untuk menjatuhkan bola tersebut dan dia pun menemukan batu. Muklis langsung mengambilnya dan ia lempar. Disaat yang bersamaan datang seekor burung yang ingin Kembali ke sarangnya di pohon tempat bola dan sandal Muklis tersangkut. Burung itu hampir terkena batu yang muklis lempar dan burung itupun marah dan mengenai muklis dengan kotorannya. Muklis pun marah dan tiba-tiba muncul gumpalan kertas mengenai kaki muklis, lalu di ambilah gumpalan kertas itu dan dengan wajah lesu dia lemparkan gumpalan kertas itu ke bola yang tersangkut di pohon tetapi tidak berefek. Dan muklis menyerah lalu dia pulang.

### 3. Resolusi

Resolusi film ini dijelaskan bahwa Muklis melempar dua sandalnya ke bola basket yang tersangkut di pohon dan melempar batu ke arah pohon tetapi malah hampir terkena burung yang baru saja kembali ke sarang yang ada di atas pohon tersebut. Lalu Muklis melempar gumpalan kertas yang mengenai kakinya karena tertiuip angin tetapi tidak berefek apapun.

#### B. Penerapan Prinsip Animasi

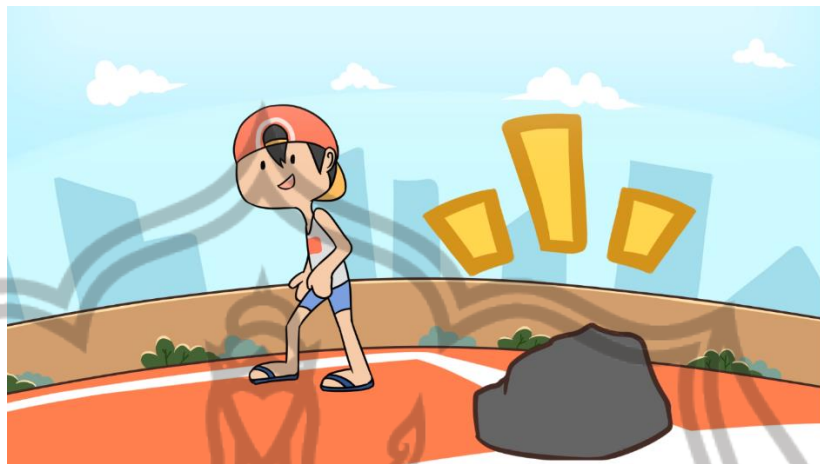
##### 1. *Anticipation*



Gambar5.3 gambar scene 1 shot 18

*Anticipation* adalah gerakan ancang-ancang. Misalnya sebelum melempar, tangan Muklis mundur kebelakang untuk ancang-ancang. prinsip animasi ini ada pada scene 1 shot 18, dimana Muklis hendak melempar batu.

## 2. Staging



Gambar5.4 gambar scene 1 shot 16

*Staging* bertujuan untuk menunjukkan bagaimana lingkungan saling berinteraksi dengan karakter dan menciptakan sebuah scene. Prinsip ini ada pada *scene 1 shot 16*, di saat Muklis mengambil batu.

## 3. Straight ahead and pose to pose



Gambar5.5 screenshot VLC player scene 1 shot 42

Teknik ini adalah 2 teknik yang berbeda dalam pembuatan animasi. *Straight ahead* adalah menggambar



gerakan dari awal gerakan sampai akhir gerakan sekaligus, sedangkan *pose to pose* adalah teknik menggambar dengan cara menggambar *pose* awal dan *pose* akhir dulu, setelah itu baru membuat gerakan perantaranya.

Dalam pembuatan film animasi 2D “POIN”, menggunakan teknik *straight ahead pose to pose* digunakan untuk membuat Gerakan yang sederhana dan yang rumit seperti Muklis berbalik badan dan Muklis menghela nafas. Terdapat di *scene 1 shot 42*.

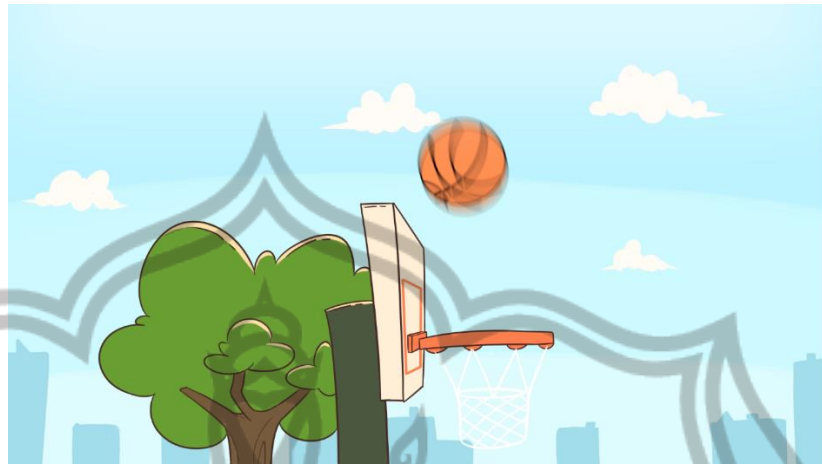
#### 4. *Follow through and overlapping action*



**Gambar5.6** gambar *scene 1 shot 18*

*Follow through* adalah Gerakan bagian tubuh yang lemas atau tidak kaku. Misalnya Gerakan rambut Muklis yang masih bergerak setelah dia melempar batu padahal badannya sudah berhenti. Dan *overlapping action* adalah serangkaian Gerakan yang saling mendahului. seperti pada *scene 1 shot 18*.

## 5. *Slow in slow out*



**Gambar5.7** gambar scene 1 shot 41

Prinsip animasi *slow in & slow out* menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki kecepatan dan kelambatan yang berbeda. *Slow in* terjadi ketika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian cepat. *Contoh slow in* adalah gerakan bola di scene 1 shot 41 dimana bola bergerak cepat melambat dan cepat lagi.

## 6. *Arcs*



**Gambar5.8** screenshot VLCplayer scene 1 shot 20

Sistem pergerakan karakter yang ada biasanya bergerak mengikuti pola atau dikenal dengan *Arcs*. seperti pergerakan

burung yang datang dari atas menuju sarangnya di *scene 1 shot* 20.

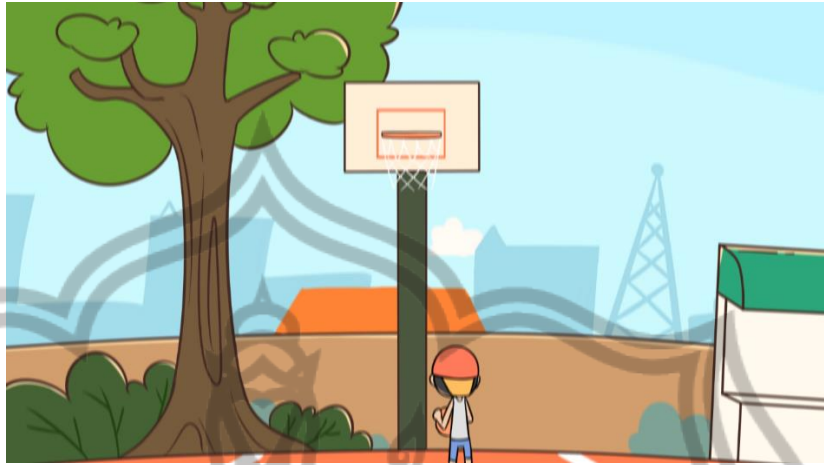
### 7. *Secondary action*



**Gambar5.9** gambar *scene 1 shot* 23

*Secondary action* adalah prinsip dimana ada gerakan sekunder yang terjadi akibat adanya gerakan utama. Seperti di *scene 1 shot* 23, dimana sayap burung menjadi terbuka karena ingin menghindari lemparan batu.

## 8. *Timing*



Gambar5.10 gambar scene 1 shot 1

*Timing* menentukan berapa gambar yang harus kita buat di antara 2 pose atau yang biasa disebut dengan istilah *in-between*. Pada *scene 1 shot 1* kamera *panning* dari atas kebawah dan muncul judul film. Disini peran *timing* sangat penting agar *musik, shot* dapat sinkron.

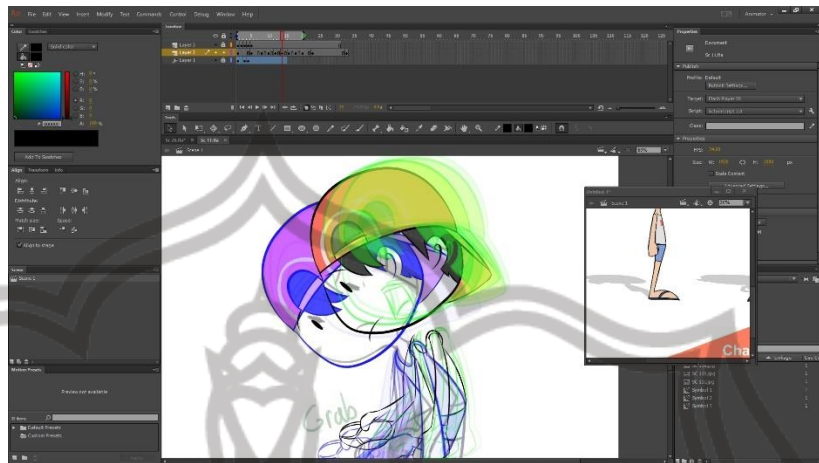
## 9. *Exaggeration*



Gambar5.11 gambar scene 1 shot 23

*Exaggeration* adalah upaya untuk melebih lebihkan suatu *scene* agar terlihat *impact*-nya. Seperti pada *scene 1 shot 23* dimana burung menghindari lemparan bola.

## 10. Solid drawing



Gambar5.12 gambar scene 1 shot 11

*Solid drawing* merupakan prinsip paling penting di animasi karena menjaga setiap *frame* gambar tetap atau tidak berubah.