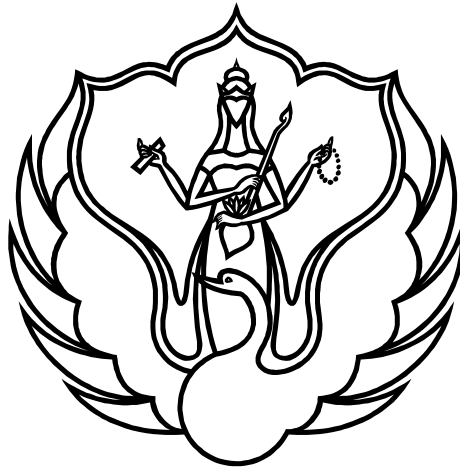


**PENERAPAN TEKNIK
DIGITAL PAINTING FRAME BY FRAME
DALAM FILM ANIMASI 2D
*“EMPTY PICTURE FRAMES”***

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



Disusun oleh:

Moch Faizal Ramadhan
1500130033

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

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING FRAME BY FRAME* DALAM FILM ANIMASI 2D “*EMPTY PICTURE FRAMES*”

diajukan oleh **Moch Faizal Ramadhan**, NIM 1500130033, 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 **6 Januari 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, M.Sn.

NIDN 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



Tanto Harthoko, M.Sn.

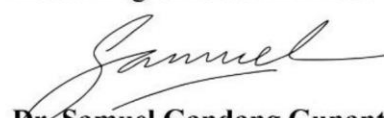
NIDN 0011067109

Cognate / Anggota Penguji



Nissa Fijriani, 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 : Moch Faizal Ramadhan

No. Induk Mahasiswa : 1500130033

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik *Digital Painting Frame By Frame*
Dalam Film Animasi 2D “*Empty Picture Frames*”

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, 18 Desember 2020

Yang menyatakan



Moch Faizal Ramadhan
NIM 1500130033

*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 : Moch Faizal Ramadhan

No. Induk Mahasiswa : 1500130033

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:

**PENERAPAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING FRAME BY FRAME*
DALAM FILM ANIMASI 2D “*EMPTY PICTURE FRAMES*”**

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, 18 Desember 2020

Yang menyatakan


Moch Faizal Ramadhan

NIM 1500130033

N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan masa studi perkuliahan dan karya tugas akhir film animasi 2D yang berjudul “*Empty picture Frames*” dengan teknik *digital painting frame by frame*. Karya ini diciptakan dengan maksud memenuhi syarat kelulusan dari program studi yang ditekuni dan diharapkan dapat memberikan informasi serta ilmu yang bermanfaat untuk generasi selanjutnya terlebih lagi hasil dari pengalaman selama masih menempuh studi di D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Film animasi yang bercerita tentang hubungan orangtua dengan anak terinspirasi dari permasalahan kehidupan menjelang dewasa yang dialami oleh semua manusia. Oleh karena itu dibutuhkan riset yang melibatkan beberapa pihak demi terwujudnya konsep yang matang dan bisa dipertanggungjawabkan, sehingga karya tugas akhir ini tidak akan tercipta adanya bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Kedua Orangtua dan keluarga atas do’a dan dukungan baik dari segi moril, materiil ataupun segalanya hingga terselesaikannya karya ini;
2. Almamater kebanggaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Iswandi, 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 Prodi D-3 Animasi
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali;
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
10. Terimakasih kepada diri sendiri telah bersabar dan berjuang dengan kesadaran maksimal;

11. Teman-teman yang baik hati dari berbagai kalangan, serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan.

Yogyakarta, 12 November 2020


Moch Faizal Ramadhan

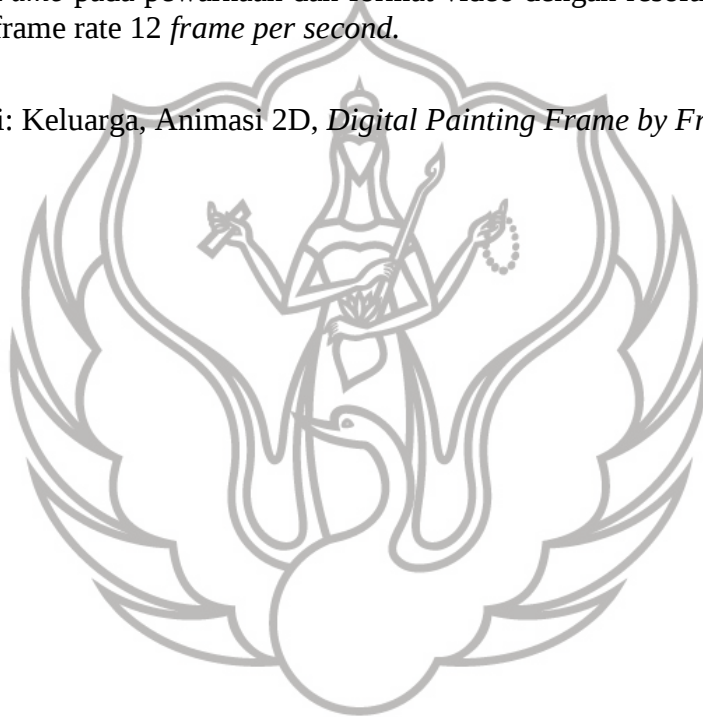


ABSTRAK

Diangkat dari permasalahan di lingkungan keluarga tentang hubungan orangtua dan anak yang mulai renggang karena penambahan usia anak yang dipengaruhi oleh lingkungan. disusun menjadi sebuah cerita sederhana dan dikembangkan menjadi film pendek animasi dua dimensi dengan gaya penyampaian visual melalui teknik *digital painting frame by frame*.

Berjudul “*Empty Picture Frames*” yang berarti bingkai kosong. Bercerita tentang perjalanan hidup Ibu dan Anak namun semakin bertambahnya usia Anak mulai menentang dan menjauh dari Ibunya yang diakhiri dengan sebuah penyesalan oleh sang anak. Film ini menerapkan 12 prinsip animasi dan teknik *digital painting frame by frame* pada pewarnaan dan format video dengan resolusi HDTV 1920 x 1080 dan frame rate 12 *frame per second*.

Kata kunci: Keluarga, Animasi 2D, *Digital Painting Frame by Frame*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	2
D. Target Audience.....	3
E. Indikator Capaian Akhir	2
1. Praproduksi	3
2. Produksi	5
3. Pascaproduksi	5
BAB II EKSPLORASI	7
A. Landasan Teori.....	8
1. Psikologi Perkembangan.....	8
2. Animasi	8
3. Seni Lukis	9
B. Tinjauan Karya	11
1. <i>The Dam Keeper</i> – TonkoHouse Films.....	11
2. Ilustrasi dan <i>Visual Development</i>	12
BAB III PERANCANGAN	13
A. Cerita	13
1. Tema.....	13
4. Sinopsis.....	13
5. <i>Treatment</i>	14
B. Desain Visual.....	15
1. Desain Karakter	15

6. Desain <i>Background</i>	16
C. <i>Sound</i>	17
D. Perangkat Lunak / <i>Software</i>	18
BAB IV PERWUJUDAN	19
A. Pra-Produksi	19
1. Penulisan Cerita	19
2. <i>Brush</i>	19
3. Desain Karakter	22
4. Desain <i>Background</i>	24
5. Storyboard	25
6. <i>Color Script</i> dan Manajemen <i>Layer</i>	27
B. Produksi	33
1. <i>Animating</i>	33
2. <i>Coloring</i> dan <i>Painting</i>	37
C. Pasca-Produksi	39
1. <i>Compositing</i>	39
2. <i>Music Scoring</i>	41
3. <i>Editing</i>	42
4. <i>Rendering</i> dan <i>Mastering</i>	42
BAB V PEMBAHASAN	43
A. Pembahasan Isi Film	43
1. Pengenalan	43
2. Konflik	48
3. Penyelesaian	52
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi	53
1. <i>Timing and Spacing</i>	53
2. <i>Slow In and Slow Out</i>	53
3. <i>Stretch and Squash</i>	54
4. <i>Straight Ahead and Pose To Pose</i>	55
5. <i>Anticipation</i>	56
6. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	57
7. <i>Staging</i>	57
8. <i>Solid Drawing</i>	58
9. <i>Arc</i>	59

10. <i>Secondary Action</i>	59
11. <i>Exaggeration</i>	60
12. <i>Appeal</i>	60
C. <i>Timeline</i> Produksi dan Biaya Produksi.....	61
BAB VI PENUTUP	61
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 tampak visual film animasi <i>the dam keeper</i>	11
Gambar 2.2 ilustrasi oleh Hyesung Park, Lip Comarella, Gop Gap	12
Gambar 2.3 novel grafis <i>The Dam Keeper : Book One</i>	12
Gambar 3.1 sketsa kasar pembuatan karakter	15
Gambar 3.2 konsep karakter	15
Gambar 3.3 referensi <i>background outdoor</i>	16
Gambar 3.4 sketsa <i>background outdoor</i>	16
Gambar 3.5 referensi <i>background indoor</i> (dapur)	17
Gambar 3.6 sketsa <i>background indoor</i> (dapur)	17
Gambar 4.1 hasil <i>scan</i> goresan krayon pada kertas	19
Gambar 4.2 pengaturan <i>brush</i>	20
Gambar 4.3 hasil pembuatan <i>brush</i> khusus	20
Gambar 4.4 karakter Ibu saat muda	21
Gambar 4.5 karakter Ibu saat tua	21
Gambar 4.6 karakter Amkus saat bayi	22
Gambar 4.7 karakter Amkus saat balita	22
Gambar 4.8 karakter Amkus saat anak-anak	23
Gambar 4.9 karakter Amkus saat remaja	23
Gambar 4.10 karakter Amkus saat dewasa	23
Gambar 4.11 <i>background</i> eksterior pertokoan	24
Gambar 4.12 <i>background</i> interior dapur	24
Gambar 4.13 <i>background</i> ruang keluarga	25
Gambar 4.14 <i>background</i> dinding penuh pigura	25
Gambar 4.15 <i>storyboard</i>	26
Gambar 4.16 <i>color script</i>	27
Gambar 4.17 <i>lineart</i> dari <i>storyboard</i>	28
Gambar 4.18 warna dasar	28
Gambar 4.19 pemberian <i>cast shadow</i> pada obyek	29
Gambar 4.20 <i>diffuse sunlight</i> pagi hari	29
Gambar 4.21 <i>global shadow</i> keseluruhan ruangan	30
Gambar 4.22 <i>direct lighting</i> yang bersumber dari api lilin	30
Gambar 4.23 hasil dari cek <i>value</i>	31

Gambar 4.24 penyesuaian cahaya disekitar api lilin	31
Gambar 4.25 manajemen <i>layer scene</i> 04	32
Gambar 4.26 <i>screenshot keyframe</i> awal adegan	33
Gambar 4.27 <i>screenshot keyframe</i> tengah adegan	34
Gambar 4.28 <i>screenshot keyframe</i> akhir adegan.....	34
Gambar 4.29 <i>screenshot breakdown</i>	35
Gambar 4.30 <i>screenshot inbetween</i> pertama.....	35
Gambar 4.31 <i>screenshot inbetween</i> kedua	36
Gambar 4.32 <i>screenshot inbetween</i> ketiga.....	36
Gambar 4.33 <i>screenshot</i> pengaturan <i>export</i> pada <i>blender 2.80</i>	37
Gambar 4.34 <i>import</i> gambar <i>sequence scene</i> 04 ke <i>photoshop</i>	37
Gambar 4.35 <i>import grouping</i> dan <i>timing</i> pada <i>scene</i> 04	38
Gambar 4.36 pengaturan <i>export</i> gambar <i>sequence</i> pada <i>photoshop</i>	39
Gambar 4.37 <i>screenshot import footage import</i> pada <i>after effect</i>	40
Gambar 4.38 pengaturan ulang <i>frame rate</i>	40
Gambar 4.39 proses <i>compositing</i> pada <i>after effect</i>	40
Gambar 4.40 <i>screenshot music scoring</i>	41
Gambar 4.41 <i>screenshot</i> proses <i>editing</i>	42
Gambar 4.42 <i>screenshot</i> proses <i>exporting</i>	42
Gambar 5.1 <i>scene</i> 01 <i>shot</i> 01 Ibu bermain cilukba	43
Gambar 5.2 <i>scene</i> 01 <i>shot</i> 02 kredit sutradara	44
Gambar 5.3 <i>scene</i> 01 <i>shot</i> 04 kredit komposer musik	44
Gambar 5.4 <i>scene</i> 02 Amkus tertawa.....	45
Gambar 5.5 transisi dari <i>scene</i> 02 ke <i>scene</i> 03.....	45
Gambar 5.6 <i>scene</i> 03 Ibu mengangkat Amkus	45
Gambar 5.7 transisi dari <i>scene</i> 03 ke <i>scene</i> 04.....	56
Gambar 5.8 <i>scene</i> 04 Amkus berulang tahun	46
Gambar 5.9 <i>scene</i> 05 <i>shot</i> 01 berubah menjadi bingkai foto	47
Gambar 5.10 <i>scene</i> 05 <i>shot</i> 01 sekumpulan bingkai foto.....	47
Gambar 5.11 <i>scene</i> 05 <i>shot</i> 01 Ibu muncul dari sebelah kiri	48
Gambar 5.12 <i>scene</i> 05 <i>shot</i> 02 Amkus tersandung mainan	48
Gambar 5.13 <i>scene</i> 06 <i>shot</i> 01 Amkus terbangun dari jatuh.....	49
Gambar 5.14 <i>scene</i> 06 <i>shot</i> 01 Amkus terbangun dari jatuh.....	49
Gambar 5.15 <i>scene</i> 06 <i>shot</i> 01 Amkus berjalan sepanjang pertokoan	49

Gambar 5.16 <i>scene 06 shot 01</i> Amkus berjalan bersama Ibunya.....	50
Gambar 5.17 <i>scene 06 shot 01</i> Amkus memakai <i>hoodie</i> jaket	50
Gambar 5.18 <i>scene 07</i> Amkus mendorong Ibunya	51
Gambar 5.19 <i>scene 07</i> Amkus pergi dari rumah.....	51
Gambar 5.20 <i>scene 08</i> Amkus dewasa menangis	52
Gambar 5.21 <i>scene 08</i> Amkus dewasa menangis	52
Gambar 5.22 <i>scene 08</i> gambar <i>timing and spacing</i>	53
Gambar 5.23 <i>scene 08</i> gambar <i>slow in and slow out</i>	54
Gambar 5.24 kepala Amkus <i>stretch</i>	54
Gambar 5.25 kepala Amkus <i>squash</i>	55
Gambar 5.26 <i>screenshot scene 02</i>	56
Gambar 5.27 Ibu mencoba mengangkat Amkus	56
Gambar 5.28 rambut <i>follow through</i>	57
Gambar 5.29 rambut <i>overlapping action</i>	57
Gambar 5.30 <i>staging</i> pada <i>scene 04</i>	58
Gambar 5.31 penerapan <i>solid drawing</i> pada <i>scene 05 shot 02</i>	58
Gambar 5.32 prinsip <i>arc</i> pada <i>scene 05 shot 01</i>	59
Gambar 5.33 <i>secondary action</i> Amkus bersedih	59
Gambar 5.34 Amkus mengambil nafas.....	60
Gambar 5.35 perbandingan antar karakter	60
Gambar 5.36 <i>timeline</i> produksi	61
Gambar 5.37 biaya produksi	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia pasti mengalami proses tumbuh dan berkembang. Tumbuh adalah perubahan yang muncul dari tidak ada menjadi ada yang bisa dilihat secara langsung dan cenderung pada perubahan fisik sedangkan berkembang adalah perubahan karena terbentuk dari melalui proses belajar dan perubahannya tidak bisa dilihat secara langsung, seperti dari tidak bisa menjadi bisa. Perubahan ini cenderung terjadi pada kondisi psikis atau mental. Tumbuh dan berkembang pada dasarnya saling mengisi yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang paling berpengaruh terjadinya tumbuh dan berkembang yaitu bertambahnya usia, pendidikan dan lingkungan, Bertambahnya usia menjadi sangat berpengaruh karena tiap rentang usia tertentu membawa perubahan tumbuh dan berkembang yang berbeda. Rentang usia tersebut terbagi menjadi 6 fase yaitu mulai bayi, balita, anak-anak, remaja, dewasa dan tua. Disamping itu ada faktor yang lain juga sangat berpengaruh dalam proses tumbuh dan berkembang yaitu pendidikan dan lingkungan. Kedua hal ini saling berkaitan karena pendidikan adalah proses memberikan informasi dengan tujuan memberi arahan supaya menjalankan atau mengikuti sebuah perintah dengan baik dengan kata lain pendidikan juga sebagai bekal dasar. Dan lingkungan sendiri lebih bagaimana seseorang bisa menyesuaikan dengan keadaan sekitar karena tiap individu memiliki pola pikir dan pendidikan yang berbeda kemudian disatukan dan tercipta sebuah lingkungan. Lingkungan lebih berkaitan dengan persamaan, terkadang akan ada ketidaksesuaian dan secara tidak sadar tiap individu akan menyesuaikan namun bergantung pada individu itu sendiri.

Usia yang krusial saat tumbuh dan berkembang terjadi pada fase remaja, karena pada fase ini sebagai jembatan antara fase anak-anak menuju dewasa. Pada usia ini akan mengalami perubahan fisik dan biologis baik laki-laki maupun perempuan. Selain perubahan pada fisik manusia akan mengalami perubahan secara psikis yaitu emosi yang tidak stabil dan lebih sensitif. Oleh beberapa orang pada

masa ini disebut sebagai pencarian jati diri. Sehingga sering sekali terjadi konflik dalam kehidupan dan yang paling sering adalah konflik tentang hubungan keluarga khususnya orang tua. Dalam hal ini yang menjadikan gagasan dalam membuat film animasi yang difokuskan kepada sosok ibu dan anak.

Hal inilah yang melatar belakangi terciptanya karya film animasi berjudul “Empty Picture Frames” yang memadukan pesan atau nilai-nilai yang diambil dari konflik kehidupan sehari-hari kemudian diubah menjadi sebuah cerita dan bereksperimen melalui teknik pewarnaan menggunakan *digital painting* ditujukan untuk bisa menampilkan sesuatu yang beda, unik dan berkesan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Penyampaian pesan melalui media film animasi dua dimensi sebagai pengingat akan hubungan orangtua khususnya ibu dan anak saat bertambahnya usia yang sering sekali terjadi konflik.
2. Menciptakan film animasi dua dimensi secara eksperimental dengan menggunakan teknik *digital painting* yang jarang sekali digunakan dengan judul “Empty Picture Frames”.

C. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat ditemukan tujuan dan manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan gambaran bagaimana tiap manusia pasti mengalami konflik dengan orangtuanya dan mengingatkan bahwa waktu adalah hal yang sangat penting.
2. Mengembangkan teknik *digital painting* pada pembuatan ilustrasi dengan menerapkannya kedalam sebuah film animasi yang bertujuan memberikan kesan visual yang berbeda.

D. Target Audience

Target *audience* untuk penciptaan film animasi dua dimensi “Empty Picture Frames” ditujukan kepada :

1. Usia : 17 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Semua
3. Pendidikan : Semua
4. Status Sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir yang untuk penciptaan karya film ini akan melalui 3 proses yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

Praproduksi merupakan proses perancangan dan penggambaran hasil yang akan dicapai nanti melalui sebuah riset untuk memperbanyak informasi yang bisa dipertanggungjawabkan dengan tujuan untuk mempermudah pada proses produksi.

Proses praproduksi yang dilakukan sebagai berikut :

a. Ide Cerita

Proses pembuatan cerita diawali dengan pengamatan atau pengalaman dilanjutkan dengan metode *brainstorming* sebagai tahap mencari ide, kemudian hasilnya dipilih dan disatukan secara urut. Kemudian dikembangkan lagi menjadi sebuah premis sampai menjadi sinopsis dengan susunan cerita sederhana tentang seorang anak bernama Amkus yang tinggal bersama ibunya yang telah melewati banyak kenangan juga konflik selama tumbuh dan berkembang menjadi dewasa, Anak tersadar mencoba berbalik ke masa lalu untuk memperbaiki kesalahannya.

b. Data Riset

Mencari data melalui riset sederhana dengan bertanya ke beberapa orang tentang pengalaman saat bersama orangtua, membaca buku psikologi tentang tumbuh dan berkembangnya manusia. Mencari referensi yang akan

digunakan dan membantu saat pembuatan film animasi, seperti membuat video *acting* untuk gerakan yang akan dipakai saat *animating*, Mengambil foto dilingkungan sekitar untuk *background* maupun menciptakan *brush* sendiri dan dicoba layak tidaknya untuk proses *coloring*.

c. Desain Karakter dan Background

Untuk pembuatan desain karakter serta perwatakan dikonsep dan disesuaikan dengan kebutuhan cerita, mulai dari pemilihan proporsi dan kostum hingga gaya *gesture* baik karakter ibu maupun anak sesuai dengan hasil data riset yang ada. Untuk desain *background* sebagai indikasi waktu dan lokasi pada interior maupun eksterior.

d. Naskah Skenario dan Treatment

Sinopsis yang sudah selesai diubah menjadi naskah skenario yang disusun setiap adegan. Pada naskah skenario dijelaskan dimana latar tempat, waktu, adegan apa yang nantinya terjadi dan sudut pandang kamera baik pergerakan kamera maupun transisi perpindahan adegan. *Treatment* merupakan lanjutan dari pembuatan naskah yang dibuat menggunakan tabel berdasarkan informasi dari naskah skenario. Bertujuan sebagai panduan untuk membuat *storyboard*.

e. Storyboard (papan cerita)

Storyboard merupakan visualisasi adegan berdasarkan *treatment* yang sudah dibuat berupa panel. Pada *storyboard* terdapat informasi yang sama dengan naskah skenario maupun *treatment*.

f. Color Script

Proses pemberian warna pada setiap panel *storyboard* yang bertujuan untuk memberikan gambaran visual akhir film, dengan menerapkan warna yang disesuaikan dengan *mood* atau suasana.

2. Produksi

Tahap produksi adalah proses merealisasikan rancangan yang sudah dibuat pada tahap praproduksi, berikut adalah tahapan proses produksi :

a. *Animating*

Tahap pemberian “nyawa” pada karakter yang diam menjadi terasa hidup atau bergerak yang tentunya sudah memenuhi 12 prinsip animasi. Dianimasikan kedalam format resolusi layar 1080p dan 12 fps *frame by frame* sehingga menimbulkan gerakan yang sedikit lebih cepat dan dibuat sedikit terlihat patah-patah. Pada tahap ini dibantu dengan referensi video gerakan dari hasil data riset sehingga memudahkan *animator* dalam bekerja.

b. *Coloring*

Tahap *coloring* atau pemberian warna, Tahap ini adalah yang paling penting. Pada film animasi ini menekankan pada teknik pewarnaan yaitu *digital painting*. Tahap ini diawali dengan pemberian warna dasar kemudian ditambahkan bayangan dan kondisi cahaya berdasarkan *color script* yang sudah dibuat. Film animasi ini menggunakan *brush* yang sudah diciptakan khusus dengan tujuan memberikan kesan seperti lukisan. Hasil dari tahap ini berupa *image sequence* yang masih kasar.

3. Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi merupakan proses penyelesaian setelah tahap produksi selesai yang bertujuan memberikan sentuhan akhir agar bisa dinikmati. Tahapan pascaproduksi diantaranya :

a. *Compositing*

Proses penggabungan antara hasil *animating* dengan *background* yang diatur menjadi sebuah komposisi. Pengaturan ulang *frame rate* dari *image sequence* setiap adegan agar durasinya sesuai dengan apa yang diperlukan. Pemberian efek pada adegan seperti *Dissolve Painting* pada transisi maupun efek paralaks pada *Background*.

b. *Editing*

Penggabungan video hasil dari *compositing* yang disusun secara urut dan membentuk sebuah *sequence*, kemudian akan ditambahkan *opening*, *credit title*, *color grading* maupun transisi. Pada tahap ini nantinya akan dicek kembali sehingga akan terlihat adegan sudah sesuai atau tidak. Kemudian adegan yang tidak sesuai akan dihilangkan. Disamping itu juga akan ditambahkan *original soundtrack* yang sudah dibuat.

c. *Music Scoring*

Tahap pembuatan musik berupa *original soundtrack* yang dibuat oleh seroang komposer dengan melihat adegan yang sudah di *compositing* maupun sudah diedit dan akan disesuaikan dengan suasana juga visualnya agar mendapatkan kesan yang lebih dalam.

d. *Render and Mastering*

Setelah semua selesai akan diexport menjadi sebuah file video yang berformat .mp4 dengan resolusi 1080p 12 fps. Kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD dan dikemas seperti kaset DVD pada umumnya.

e. *Display and Merchandising*

Display dan *Merchandise* karya akan dilakukan setelah karya film animasi selesai dibuat, selain pemutaran karya ada *merchandise*, infografis, poster sebagai pelengkap *display*.