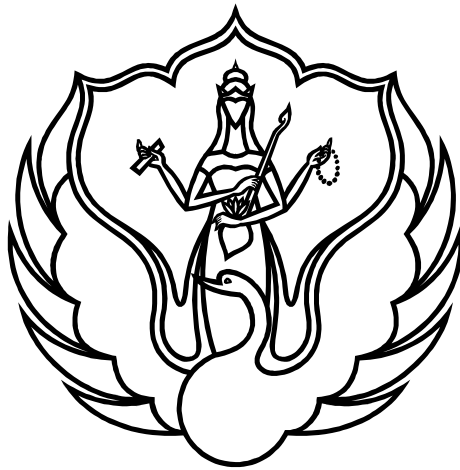


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENGGUNAAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL FRAME BY
FRAME DALAM PENCIPTAAN FILM
“THE VALUE OF MEN”**



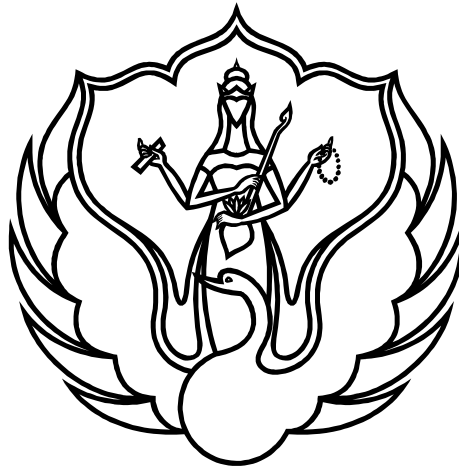
Andhika Abhiramadhan
NIM 1700195033

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

2020

**PENGGUNAAN TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL
FRAME BY FRAME DALAM PENCIPTAAN FILM
“THE VALUE OF MEN”**

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



Disusun oleh:
Andhika Abhiramadhan
NIM 1700195033

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

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENGGUNAAN TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL FRAME BY FRAME DALAM PENCIPTAAN FILM "THE VALUE OF MEN"

Disusun oleh:
Andhika Abhiramadhan
NIM 1700195033

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...**03. AUG. 2020**...

Pembimbing I / Ketua Penguji



Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji




Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Cognate / Anggota Penguji



Moh. Rifan, S.Ag

Ketua Program Studi



Tanto Hartoko, M.Sn.
NIP 19710611 199803 1 002



Mengetahui,


Dr. Iwandi, M.Sn.
NIP 190771127 200312 1 002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Andhika Abhiramadhan

No. Induk Mahasiswa : 1700195033

Judul Tugas Akhir : **PENGUNAAN TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL FRAME BY
FRAME DALAM PENCIPTAAN FILM "THE VALUE OF
MEN"**

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, 23 Juli 2020

Yang menyatakan




Andhika Abhiramadhan

NIM 1700195033

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Andhika abhiramadhan

No. Induk Mahasiswa : 1700195033

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:

PENGGUNAAN TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL FRAME BY FRAME DALAM PENCIPTAAN FILM "THE VALUE OF MEN"

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, 23 juli 2020

Yang menyatakan



METRAI
NIM 1700195033
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Andhika Abhiramadhan
NIM 1700195033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran 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 “THE VALUE OF MEN” 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 “THE VALUE OF MEN” terinspirasi dari pengalaman penulis, kemudian cerita dikembangkan menjadi satu film yang utuh untuk membangun kesadaran laki-laki dan para *audience* 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. Kedua orang tua dan adik-adik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, kasih sayang dan dukungan materil;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. 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. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi D-3 Animasi;
8. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing I;
9. Andri Nur Patrio, M.sn., selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing II;
10. Moh.Rif'an, S.Ag., selaku Cognate;
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Irma Febriana Budi Kusumawati, terima kasih atas *support* nya selama 3 tahun ini;

13. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2017;

14. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini, *dubbing* dan musik pendukung;

Semoga hasil akhir karya Animasi 2D “THE VALUE OF MEN” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 23 Juli 2020



Andhika Abhiramadhan

ABSTRACT

A story about one of the problems that endanger men and their environment, that is toxic masculinity. Its packaged in the form of an animated film to raise awareness of the dangers.

The technique used in the process of making "THE VALUE OF MEN" animated film is 2D animation, which is carried out in 3 stages, the first stage is preproduction (story writing, research, character design, and storyboarding), and then the second one is production (background, dubbing, sound effects, key animation, inbetween. , clean up, coloring, and scoring), and lastly is post-production (compositing, editing, rendering and mastering).

"THE VALUE OF MEN" 2D animated film has a duration of 4 minutes 15 seconds. The number of shots reached 57 shots with a total frame of 5760 HDTV with a 1920x1080 px 24 fps (frames per second) format. This animation applies 12 Principles of Animation (squash and stretch, anticipation, staging, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, and appeal.).

Keywords: 2D Animation, Men, 12 Principles of Animation, Toxic Masculinity

INTISARI

Cerita tentang salah satu masalah yang membahayakan laki-laki dan lingkungannya yaitu *toxic masculinity*, dikemas dalam bentuk film animasi untuk meningkatkan kesadaran akan bahayanya.

Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan film animasi “THE VALUE OF MEN” adalah animasi 2D yang dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, desain karakter, dan *storyboard*), produksi (*background, dubbing, sound effect, key animation, inbetween, clean up, coloring, dan scoring*), dan pascaproduksi (*compositing, editing, render dan mastering*).

Film Animasi 2D “THE VALUE OF MEN” berdurasi 4 menit 12 detik. Jumlah *shot* mencapai 57 *shot* dengan total *frame* 5760 format HDTV 1920x1080 px 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 : Animasi 2D, Laki-Laki, Prinsip Animasi, Toxic Masculinity

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	vi
INTISARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	2
D. Target Audien.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EKSPLORASI.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Karya.....	9
BAB III PERANCANGAN.....	12
A. Cerita.....	12
1. Tema.....	12
2. Sinopsis.....	12
3. <i>Treatment</i>	13
B. Desain.....	19
1. Karakter.....	19
2. <i>Storyboard</i>	22
3. Lingkungan.....	28
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. <i>Animatic</i>	34
B. Produksi.....	34
1. <i>Background</i>	34
2. <i>Animating</i>	35
3. <i>Dubbing</i>	36
<i>Scoring</i>	36
C. Pasca Produksi.....	37
1. <i>Composting</i>	37
2. <i>Editing</i>	38
3. <i>Mastering</i>	38
BAB V PEMBAHASAN.....	39
A. Pembahasan Isi Film.....	39
1. Preposisi.....	39
2. Konflik.....	40
3. Resolusi.....	42
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	43
BAB VI PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Beautiful brain screenshot</i>	10
Gambar 2.2 <i>Float Land scene TV</i>	10
Gambar 2.3 <i>Float Land scene kamar mandi</i>	11
Gambar 2.4 <i>There's A Man In The Woods scene hutan</i>	11
Gambar 3.1 Referensi seragam SMA.....	19
Gambar 3.2 Desain awal Langit.....	20
Gambar 3.3 Desain awal Bintang.....	20
Gambar 3.4 Desain awal Gema.....	21
Gambar 3.5 <i>Line up</i> karakter.....	21
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 1.....	22
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 2.....	22
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 3.....	23
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 4.....	23
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 5.....	24
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 6.....	24
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 7.....	25
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 8.....	25
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 9.....	26
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 10.....	26
Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 11.....	27
Gambar 3.17 <i>Storyboard</i> “THE VALUE OF MEN” halaman 12.....	27
Gambar 3.18 SMAN 60 Jakarta.....	28
Gambar 3.19 Konsep <i>background</i>	28
Gambar 4.1 <i>Character sheet</i> Langit.....	31
Gambar 4.2 <i>Character sheet</i> Langit versi penindas.....	31

Gambar 4.3 <i>Character sheet</i> Bintang.....	32
Gambar 4.4 <i>Character sheet</i> Gema.....	33
Gambar 4.5 <i>Character sheet</i> kutubuku.....	33
Gambar 4.6 <i>Screenshot animatic storyboard</i>	34
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>background</i> 1.....	34
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>background</i> 2.....	35
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> proses <i>animating keyframe</i>	35
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> proses <i>animating rough pass</i>	36
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> proses <i>clean up</i> dan <i>coloring</i>	36
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> pemberian <i>blur effect</i>	37
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> pemberian <i>filter</i>	37
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> pemberian <i>blur effect</i> di <i>After Effect</i>	38
Gambar 5.1 Pengenalan latar kelas.....	39
Gambar 5.2 Pengenalan tokoh Langit dan Bintang.....	40
Gambar 5.3 Gema kesal kepada Langit.....	40
Gambar 5.4 Langit gagal menghalau bola.....	41
Gambar 5.5 Langit dilahap Gema.....	41
Gambar 5.6 Langit membuat babak belur Gema.....	41
Gambar 5.7 Bintang menunjukkan hasil ulangnya.....	42
Gambar 5.8 Langit menyesali perbuatannya.....	42
Gambar 5.9 <i>screenshot scene 2 shot 10</i>	43
Gambar 5.10 <i>Screenshot scene 3 shot 1</i>	43
Gambar 5.12 <i>Screenshot scene 2 shot 6</i>	44
Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> proses <i>scene 2 shot 10</i>	44
Gambar 5.14 <i>Screenshot keyframe scene 8 shot 4</i>	45
Gambar 5.15 <i>Screenshot follow through scene 8 shot 4</i>	45
Gambar 5.16 <i>Screenshot overlapping action scene 8 shot 4</i>	46
Gambar 5.17 <i>Screenshot scene 4 shot 2</i>	46

Gambar 5.18 <i>Screenshot</i> pukulan Gema <i>scene 3 shot 1</i>	47
Gambar 5.19 <i>Screenshot keyframe scene 2 shot 7</i>	47
Gambar 5.20 Bintang kaget pada <i>scene 1 shot 2</i>	48
Gambar 5.21 <i>Screenshot Shot scene 1 shot 4</i>	48
Gambar 5.22 <i>Screenshot scene 8 shot 2</i>	49
Gambar 5.23 <i>Line up</i> karakter “THE VALUE OF MEN”.....	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebuah ide cerita dimulai dari pengalaman buruk penulis saat ia masih di bangku SD, yaitu ditindas oleh siswa lain karena tampilannya yang tidak keren dan tidak atletis seperti laki-laki kebanyakan, karena penasaran maka dilakukanlah riset untuk mencari sebab penindasan seperti ini terjadi. Hasil dari riset ternyata merupakan masalah yang belum banyak dibicarakan di Indonesia dan sudah lama mengganggu kehidupan laki-laki dan sekitarnya, masalah ini disebut dengan *Toxic Masculinity*.

“Bila kamu terlahir memiliki penis, kamu otomatis menjadi pria, dan pria harus maskulin” (Haryadi, 2018) sosok laki-laki yang maskulin di masyarakat tidak akan jauh dengan kata tangguh, kuat, tidak cengeng, pemimpin, dan dominan. Hal ini di satu sisi bisa membawa dampak positif kepada para laki-laki, membentuk identitas sosial yang baik. Namun disisi lainnya, tekanan masyarakat akan laki-laki harus memiliki ciri tersebut bisa menghancurkan hidup laki-laki, mereka tidak bisa mengekspresikan diri mereka sendiri seperti tidak boleh sedih ketika hal buruk terjadi atau harus memiliki hobi yang maskulin seperti bermain futsal, bukan yang sifatnya dianggap feminin seperti memasak atau menjahit. Sisi negatif dari maskulinitas ini biasa disebut dengan *Toxic Masculinity*.

The term toxic masculinity has appeared increasingly frequently in media and popular discussions of men and gender. The term typically is used to refer to the narrow, traditional, or stereotypical norms of masculinity which shape boys and men's lives. These norms include the expectations that boys and men must be active, aggressive, tough, daring, and dominant. (Flood, 2019)

Faktanya bahwa laki-laki mengalami masalah kesehatan mental bukanlah hal yang tidak wajar, laki-laki adalah manusia dan manusia mengalami masalah di kehidupan sehari-hari (Addis , Cohane. 2005, 61). Hingga Sekarang masalah ini sudah banyak diangkat berbagai macam media seperti di film *Fight Club* yang

menceritakan seseorang yang membuat klub bertarung agar setiap laki-laki tidak merasa lebih rendah dari yang lain. Ada juga dalam ceramah di TED Talks oleh Justin Baldoni yang diunggah di Youtube berjudul *Why I'm Done Trying To Be "Man Enough"*, namun belum banyak dalam media animasi 2D. Dalam film ini, animasi 2D digunakan sebagai media penyampaian pesan tersebut.

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan berbagai hiburan, edukasi, info, dan lain-lain. (William 2001, 1) Di era teknologi ini pembuatan animasi 2D secara digital sudah menjadi lebih efisien dan mudah dibandingkan menggunakan cara tradisional. Perkembangan teknologi juga mempermudah untuk mengakses konten animasi secara digital. Dengan itu memanfaatkan teknologi animasi yang ada untuk menyampaikan pesan tentang bahayanya *toxic masculinity*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Proses memproduksi sebuah film pendek animasi 2D.
2. Kelebihan animasi 2D untuk memvisualisasi rasanya menjadi seseorang yang laki-laki yang tidak dianggap maskulin

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D "THE VALUE OF MEN" ini adalah:

1. Menciptakan sebuah film animasi 2D dengan kualitas visual yang menarik melalui desain karakter yang unik dan visualisasi perasaan yang dirasa tokoh.
2. Menciptakan film yang mampu membuat penonton terhibur sekaligus memnyampai pesan yang ingin disampaikan.
3. Mengajak penonton untuk lebih paham tentang *Toxic Masculinity* , dan juga untuk lebih perhatian terhadap masalah mental yang dialami laki-laki

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi 2D “THE VALUE OF MEN” ini adalah:

1. Usia : 17-25 Tahun
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 hingga benar-benar menjadi sebuah karya animasi yang utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan cerita

Penulisan cerita animasi 2D “THE VALUE OF MEN” dilakukan mulai dari pencarian ide, sinopsis, pembuatan naskah secara lengkap dan jelas sebagai pedoman dalam pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya. Pencarian ide dengan melihat masalah yang dialami sekarang, yaitu stigma dalam masyarakat tentang laki-laki sejati, kemudian mulai melakukan riset untuk cerita dengan menonton berbagai macam video dan membaca artikel. Maka dari itu setelah dilakukannya riset dapat diketahui problematika yang dialami para laki-laki. Setelah itu, dilanjutkan menulis sinopsis dan naskah dalam bentuk lengkapnya.

2. Riset dan konsep

Dilakukan beberapa riset dalam pembuatan animasi 2D “THE VALUE OF MEN” yang ditujukan untuk konsep visual untuk pembangunan dunia dan karakter. Untuk *style* film ini mengambil *style* yang simpel dengan *line art* yang tidak rapi dan bayangan hitam dengan warna-warna yang menceritakan *mood* di setiap adegan, juga agar menambah kesan menarik beberapa *scene* menggunakan

sudut pandang ekstrim yang akan memberikan efek distorsi yang bisa membuat adegan menjadi aneh namun cantik ataupun tidak nyaman. Desain karakter akan dibuat *simple* namun memanfaatkan *shape language* untuk menceritakan watak tokohnya.

3. Storyboard

Storyboard animasi 2D “THE VALUE OF MEN” dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan adegan animasi yang akan dibuat, didalamnya juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, dialog, *sound fx*, dan durasi setiap *cut*. Dalam pembuatan *storyboard* ini harus terus memperhatikan *angle* kameranya agar membangun suasana adegan sesuai dengan *script*.

4. Animatic

Rangkaian *shot* pada *storyboard* dalam bentuk *video* yang diurutkan dan sudah menunjukkan durasi tiap *shot*, musik, maupun efek suara tiap adegannya dalam garis besar. Digunakan untuk acuan dalam proses produksi film “THE VALUE OF MEN”.

5. Suara

Karya animasi 2D “THE VALUE OF MEN“ memerlukan sebuah suara berupa *background music* sebagai pembangun suasana yang utama. Maka dalam produksinya dibutuhkan pemusik yang akan memproduksi *background music*. Selain itu efek suara yang ada dalam animasi ini akan dibuat sendiri dengan merekam secara langsung sumber suara yang diperlukan atau menggunakan alat musik atau layanan penyedia suara tergantung efek suara yang ingin dibuat, untuk membangun interaksi antara visual dan suara nantinya. Karena film ini berdialog, maka pencarian pengisi suara dilakukan.

6. Penganimasian (*Animating*)

Tahap ini adalah proses inti dan krusial dalam film animasi 2D “THE VALUE OF MEN”. Objek dianimasikan dengan teknik *drawing frame by frame*.

Proses *animating* dilakukan dengan tahap pembuatan *keyframe*, lalu diperhalus lagi dengan *inbetween*, setelah itu dilakukan *clean up* agar tiap gambarnya siap diisi dengan warna. Terakhir adalah proses pengisian warna atau *colouring*. Semua proses *animate* dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer. Pada tahap inilah penerapan 12 prinsip animasi dilakukan. *Animating* yang dilakukan, sepenuhnya menyesuaikan dengan *storyboard* bergerak yang telah dibuat sebelumnya, mulai dari adegan hingga durasi. Untuk penganimasian karakter juga akan menggunakan teknik *boiling line* di beberapa *shot*, agar karakter terlihat lebih dinamis bahkan saat terdiam.

7. Background

Latar belakang dan properti film animasi 2D “THE VALUE OF MEN” dibuat dengan teknik *digital painting* sesuai keterangan naskah. Pembuatan *background* dilakukan dengan teknik *layering*, sehingga dapat dipisah dan ditata sedemikian rupa untuk mencapai visual yang diinginkan. Pembuatan poster dan sampul karya juga dibuat dalam proses ini.

8. Editing dan Compositing

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil animasi yang telah di-*animate* dengan *background* yang telah dibuat. Proses pemberian efek visual juga dilakukan. Setelah itu tiap potongan *shot* dirangkai dan disesuaikan *timing* nya sesuai dengan *stillomatic* film animasi 2D “THE VALUE OF MEN”

9. Rendering

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, judul karya, isi karya animasi, dan *credit title* di *render* ke format video agar menjadi sebuah film animasi yang siap tonton.

10. Mastering

Tahap terakhir adalah pembakaran hasil akhir film animasi 2D “THE VALUE OF MEN” dalam piringan *CD* guna diserahkan untuk kelengkapan ujian Tugas Akhir.

11. *Display*

Display atau penayangan karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat dengan cara diunggah dalam *platform* digital agar mudah diakses.

Poin-poin proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Apabila semua poin-poin diatas telah terpenuhi, maka karya animasi ini dianggap selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.