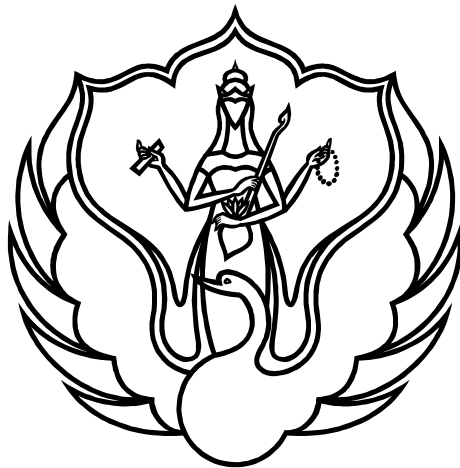


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENGGUNAAN TEKNIK ANIMASI ROTOSCOPING DALAM
PENCIPTAAN ANIMASI 2D “SERENADE ASMARADANA”**



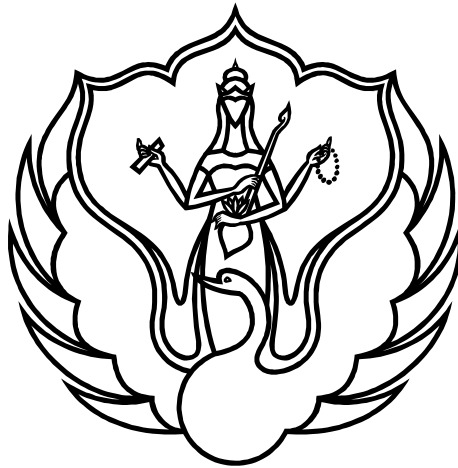
Wahyu Aji Sadewa
NIM 1700192033

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

2020

**PENGUNAAN TEKNIK ANIMASI *ROTOSCOPING* DALAM
PENCIPTAAN ANIMASI 2D “*SERENADE ASMARADANA*”**

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



Disusun oleh:
Wahyu Aji Sadewa
NIM 1700192033

**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 *ROTOSCOPIING* DALAM PENCIPTAAN ANIMASI 2D "*SERENADE ASMARADANA*"

Disusun oleh:
Wahyu Aji Sadewa
NIM 1700192033

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 **04-AUG-2020**...

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Cognate / Anggota Penguji



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

Ketua Program Studi



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



Mengetahui,
Dekan

Dr. Iyandi, M.Sn.
NIP 199771127 200312 1 002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Wahyu Aji Sadewa
No. Induk Mahasiswa : 1700192033
Judul Tugas Akhir : **PENGGUNAAN TEKNIK ANIMASI
ROSCOPING DALAM PENCIPTAAN
ANIMASI 2D "SERENADE ASMARADANA"**

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, 22 Juli 2020



Wahyu Aji Sadewa
NIM 1700192033

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

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Wahyu Aji Sadewa

No. Induk Mahasiswa : 1700192033

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:


PENGUNAAN TEKNIK ANIMASI *ROSCOPING* DALAM PENCIPTAAN ANIMASI 2D "*SERENADE ASMARADANA*"

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, 22 Juli 2020

METERAI
KEWIPEL
00F4AHF590490154
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Wahyu Aji Sadewa
NIM 1700192033



N.B.: * Asli 1 x bermeterai 6000

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas limpahan rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “*Serenade Asmaradana*” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya ini merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “*Serenade Asmaradana*” terinspirasi dari hubungan antar ras, tarian, dan ketertarikan pada jaman kolonial Belanda, kemudian cerita dikembangkan dengan tujuan membangun kesadaran terhadap topik tersebut melalui film animasi sebagai salah satu media yang menarik dalam menyampaikan sebuah cerita.


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

1. Kedua orang tua Bapak dan Ibu, Subagya dan Siti Ngatijah yang memberikan motivasi, kasih sayang dan dukungan materil dalam penciptaan karya ini;
2. Mas Edy Purwanto yang memberikan dukungan materil, sarana, dan fasilitas selama masa studi;
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
7. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
8. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi D-3 Animasi, Dosen Wali, dan Dosen Pembimbing I;
9. Andri Nur Patrio M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
10. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T., selaku Dosen Cognate;

11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2017;
13. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini, Kiky Bejo dan Annu Cutter sebagai penari, musik dari Célia Huet, serta kamera dari Miftakhul Ulum;

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

Yogyakarta, 22 Juli 2020



Wahyu Aji Sadewa

ABSTRACT

Interracial relationship in the Dutch colonial era became the main focus of the process of developing creative ideas in the creation of animation “Serenade Asmaradana”. Dance as a method of telling the story is used with the intention to raise awareness about the topic of segregation and interracial relationship.

Rotoscoping technique of 2D animation is used to animate the dance fragment as the inspiration of telling story about interracial relationship. Creation process goes through 3 stages, preproduction (research and concept, story writing, character design, storyboard), production (filming the dance, music, animating, clean-up, colouring, background), and post-production (compositing, editing, rendering, mastering).

The duration of 2D animated film “Serenade Asmaradana” is 2 minutes. Consisting 2 scenes and 9 shots with a total of 1852 frames in Full HD format 1980x1080px (16:9) 24 fps. Rotoscoping techniques are applied in this animation to animate the fluidity movement of the dance.

Keywords : animation, interracial, rotoscoping, dance fragment

ABSTRAK

Hubungan antar-ras jaman kolonial Belanda menjadi fokus utama proses pengembangan ide kreatif dalam penciptaan animasi “*Serenade Asmaradana*”. Menggunakan tari sebagai metode penyampaian cerita dengan tujuan membangun kesadaran terhadap topik segregasi dan hubungan antar-ras.

Menjadikan animasi 2D dengan teknik *rotoscoping* untuk menganimasikan fragmen tari sebagai inspirasi dalam penceritaan film tentang hubungan antar-ras. Proses penciptaan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (riset dan konsep, penulisan cerita, desain karakter, *storyboard*), produksi (rekaman tarian, musik, *animating*, *clean-up*, *colouring*, *background*), dan pascaproduksi (*compositing*, *editing*, *rendering*, *mastering*).

Film Animasi 2D “*Serenade Asmaradana*” berdurasi 2 menit. Memiliki 2 *scene* dan 9 *shot* dengan total 1852 *frame* dan *format Full HD* 1980x1080px (16:9) 24 *fps* Pada animasi ini menerapkan teknik *rotoscoping* dalam menggambarkan kehalusan gerakan tarian yang dianimasikan.

Kata kunci : animasi, antar-ras, *rotoscoping*, fragmen tari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan	2
D. Sasaran	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	2
BAB II EXPLORASI	
A. Landasan Teori	7
B. Tinjauan Karya	8
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita	11
1. Tema.....	11
2. Premise	11
3. Logline.....	11
4. Sinopsis.....	11
5. Judul	12
6. Latar Cerita	13
7. <i>Treatment</i>	13
8. Skenario	14
B. Desain	16
1. Karakter	16
2. <i>Storyboard</i>	19
C. Lingkungan.....	21
D. <i>Software</i>	24

BAB IV PERWUJUDAN

A. Praproduksi	25
1. Desain Karakter	25
2. <i>Animatic Storyboard</i>	28
B. Produksi	29
1. Rekaman Tarian	29
2. <i>Animating Rotoscoping</i>	30
3. <i>Clean-up</i>	34
4. <i>Colouring</i>	34
5. <i>Background</i>	35
6. Musik	38
C. Pascaproduksi	38
1. <i>Compositing dan Editing</i>	38
2. <i>Rendering</i>	39
3. <i>Mastering</i>	40
D. Penayangan	40

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Isi Film	41
B. Penerapan <i>Rotoscoping</i>	46

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	47
B. Saran	47

DAFTAR PUSTAKA	48
----------------------	----

LAMPIRAN	49
----------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film “ <i>Thought of You</i> ” Ryan Woodward.....	8
Gambar 2.2 <i>Background</i> karya Kazuo Oga	9
Gambar 2.3 Film “Guru Bangsa Tjokroaminoto” Garin Nugroho	10
Gambar 3.1 Konsep Desain Karakter Tjipto.....	16
Gambar 3.2 Referensi Desain Pakaian Karakter Tjipto	17
Gambar 3.3 Konsep Desain Karakter Lieke.....	18
Gambar 3.4 Referensi Desain Pakaian Karakter Lieke.....	18
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Halaman 1	19
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> Halaman 2	20
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Halaman 3	21
Gambar 3.8 Referensi Hotel Toegoe	22
Gambar 3.9 Konsep Desain <i>Background</i> Hotel Toegoe.....	22
Gambar 3.10 Referensi Foto Bagian Dalam Hotel Toegoe	23
Gambar 3.11 Konsep Desain <i>Background</i> Ruang Lobi.....	23
Gambar 4.1 <i>Character Sheet</i> Tjipto.....	25
Gambar 4.2 Ekspresi Karakter Tjipto	26
Gambar 4.3 <i>Colour Palette</i> Karakter Tjipto.....	26
Gambar 4.4 Motif Batik Parang	26
Gambar 4.5 <i>Character Sheet</i> Lieke	27
Gambar 4.6 Ekspresi Karakter Lieke.....	28
Gambar 4.7 <i>Colour Palette</i> Karakter Lieke	28
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> Video <i>Animatic Storyboard</i>	29
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> Video Rekaman Tarian	30
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> Proses Pengambilan <i>Screenshot</i>	30
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> File Gambar Hasil <i>Screenshot</i>	31
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> Proses <i>Animating</i> 1	32
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> Proses <i>Animating</i> 2	32
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> Proses <i>Animating</i> 3	33
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> Proses <i>Animating</i> 4	33
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> Proses <i>Clean-up</i> 1	34

Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> Proses <i>Clean-up 2</i>	34
Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> Proses <i>Colouring</i>	35
Gambar 4.19 <i>Screenshot</i> Proses <i>Background</i> Hotel Toegoe.....	35
Gambar 4.20 <i>Background</i> Hotel Toegoe	36
Gambar 4.21 Motif Ubin Batik	36
Gambar 4.22 <i>Background</i> Ruang Lobi Hotel.....	37
Gambar 4.23 <i>Screenshot</i> Penggabungan <i>Background</i> Dengan <i>Animasi</i>	37
Gambar 4.24 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i>	38
Gambar 4.25 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i>	39
Gambar 4.26 <i>Screenshot</i> <i>Final Rendering</i>	39
Gambar 5.1 Pengenalan Latar Tempat.....	42
Gambar 5.2 Pengenalan Karakter Tjipto.....	42
Gambar 5.3 Pengenalan Karakter Lieke	43
Gambar 5.4 Tjipto Menunggu Kemunculan Lieke.....	43
Gambar 5.5 Tjipto dan Lieke Bertemu	44
Gambar 5.6 Tjipto dan Lieke Menari	44
Gambar 5.7 Tjipto dan Lieke Berpisah.....	45
Gambar 5.8 Tjipto Melihat Lieke Pergi	45
Gambar 5.9 Sebelum Proses <i>Rotoscoping</i>	46
Gambar 5.10 Sesudah Proses <i>Rotoscoping</i>	46

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hubungan antarras orang Indonesia dengan Eropa masih dianggap belum begitu umum bahkan oleh kalangan orang Indonesia sendiri. Meskipun pada masa sekarang sudah lebih lazim, tetapi apabila dibandingkan pada masa kolonial perbandingan sikap yang diberikan terhadap hubungan tersebut berbeda. Terlebih lagi jika yang laki-laki adalah orang Indonesia dan yang perempuan adalah orang Eropa. Apabila yang perempuan adalah orang Indonesia dan yang laki-laki adalah orang Eropa sang perempuan hanya dipandang sebagai seorang gundik atau perempuan simpanan, tetapi ketika yang laki-laki adalah orang Indonesia dan yang perempuan adalah orang Eropa, hal ini akan menimbulkan gejala yang mana pernikahan atau hubungan tersebut dipandang akan menurunkan derajat orang Eropa karena dipengaruhi oleh hukum segregasi dan stratifikasi sosial yang ditetapkan pada masa itu. “Kasus perempuan Eropa yang menikahi lelaki Asia sangatlah luar biasa. Pada abad ke-18 diperlukan persetujuan khusus dari Gubernur Jenderal” (Hellwig, 2007).

Film ini menceritakan sepasang kekasih yang akan berpisah. Seorang laki-laki pribumi dengan perempuan Eropa. Menggunakan fragmen dari gerakan tari yang menjadi inspirasi dalam proses penceritaan film. Teknik yang digunakan untuk menganimasikan gerakan tari adalah teknik *rotoscoping* dengan menggambar secara *frame by frame* untuk mengadaptasi gerakan tari yang nanti akan diproses secara digital menjadi animasi 2D. “Seorang animator akan menjiplak gambar dari *live action* kedalam kertas. Sebuah sistem yang memungkinkan animator mengembangkan film *frame by frame*” (Bratt, 2011).

Dalam penciptaan film animasi 2D ini diharapkan agar dapat membuka pola pikir masyarakat agar lebih terbuka mengenai hubungan antarras dan memberikan pesan bahwa pada dasarnya kita semua sama

tidak memandang ras, status sosial, segala perbedaan yang ada dan saling menerima apa adanya sehingga semua dapat hidup berdampingan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana menggunakan fragmen dari gerakan tari yang menginspirasi proses penceritaan film.
2. Bagaimana menerapkan teknik *rotoscoping* untuk menganimasikan fragmen gerakan tari.

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D "*Serenade Asmaradana*" ini adalah:

1. Menciptakan film animasi 2D dengan menggunakan fragmen gerakan tari yang menginspirasi proses penceritaan film.
2. Mengajak penonton dari berbagai latar belakang pendidikan dan status sosial untuk membuka pikiran dan menambah wawasan terhadap topik hubungan antarras.

D. Sasaran

1. Usia : 17 tahun keatas (remaja dan dewasa)
2. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : SMA dan Perguruan Tinggi
4. Status sosial : semua kalangan
5. Negara : semua negara

E. Indikator Capaian Akhir

Tahapan-tahapan dalam produksi karya Tugas Akhir yang dijadikan sebagai indikator capaian akhir sehingga menjadi sebuah karya animasi yang utuh adalah 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

Dilakukan beberapa riset dalam pembuatan film “*Serenade Asmaradana*” yang ditujukan untuk konsep visual, pembangunan dunia dan karakter, disini juga ditentukan gaya tarian beserta musik yang akan digunakan nanti dalam tahap produksi. Pembangunan dunia dan lingkungan dalam cerita mendapatkan perhatian lebih dalam riset dikarenakan hal ini berkaitan erat dengan visualisasi cerita. Mengangkat suasana jaman kolonial Belanda di Yogyakarta, yang pertama dilakukan adalah melakukan riset tempat dan mencari informasi tentang tempat tersebut. Mencari foto-foto lama untuk mengetahui seperti apa bentuk tempat yang ada dalam cerita sesuai *setting* waktu cerita dalam film yaitu jaman kolonial Belanda. Tempat yang menjadi pokok utama cerita berlangsung adalah Hotel Toegoe. Hotel ini merupakan bangunan lama yang sudah ada pada jaman kolonial Belanda tapi pada masa sekarang ditelantarkan dan dibiarkan roboh. Selain informasi dan nilai sejarah Hotel Toegoe, diperlukan juga foto-foto bagian-bagian dalam hotel yang nanti digunakan sebagai referensi dalam pembuatan *background*. Selain riset tempat, dilakukan juga riset pakaian yang dikenakan pada masa kolonial Belanda untuk mendukung dan memperkuat karakter dalam cerita. Setelah mendapatkan cukup informasi, selanjutnya adalah menggunakan informasi yang ada untuk diterapkan dalam konsep visual untuk membangun visualisasi cerita.

b. Penulisan Cerita

Penulisan dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, sinopsis, hingga pembuatan naskah secara lengkap dan jelas

sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahap selanjutnya. Menggunakan hasil dari riset dan konsep untuk pengembangan karakter dan membangun lingkungan termasuk *setting* waktu dan tempat dalam cerita. Cerita yang dibuat akan diterjemahkan oleh penari dalam bentuk gerakan tari yang akan diciptakan sebagai inspirasi dalam proses penceritaan.

c. *Storyboard*

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Menggunakan *treatment* dan skenario dalam perancangan *storyboard* animasi yang dibuat untuk membantu memberikan gambaran detail bagian dalam cerita yang akan digambarkan termasuk tahap merancang konsep gerakan tari yang nanti akan digunakan dalam proses rekaman video gerakan tari. Dalam *storyboard* juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, *sounds*, dan durasi setiap *shot*, *scene*, dan *sequence*.

d. *Animatic Storyboard*

Dari *storyboard* yang sudah dirancang dijadikan satu menjadi bentuk video *animatic storyboard* untuk memperoleh gambaran kasar bagaimana hasil akhir dari film termasuk durasi dan perpindahan *shot*.

2. Produksi

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

a. Rekaman Tari

Proses rekaman video gerakan tari yang didiskusikan bersama penari untuk menyesuaikan tariannya sehingga mendapatkan konsep gerakan tari yang sesuai dengan cerita yang disampaikan dan memudahkan dalam proses *animating* dengan teknik *rotoscoping*. Menggunakan *storyboard* dan *animatic storyboard* dalam

perancangan gerakan tari dan menyesuaikan lama durasi dalam rekaman video gerakan tari yang menjadi fragmen gerakan tari yang nanti digunakan.

b. Musik

Film ini memerlukan sebuah musik yang akan menjadi kunci utama untuk membangun suasana dan mendukung gerakan tari yang diperlukan dalam proses penceritaan. Maka dalam produksi ini akan melibatkan pemusik yang akan memproduksi *original soundtrack (OST)*. Menggunakan video *animatic storyboard* untuk memudahkan dalam pembuatan musik dengan memperhatikan durasi dan adegan-adegan inti dalam film.

c. Animating rotoscoping

Tahap ini adalah proses inti dimana karakter dianimasikan *frame by frame* menggunakan teknik *rotoscoping* terutama pada fragmen gerakan tari berdasarkan video tari yang direkam dari penari sesuai konsep gerakan tari yang didesain menggambarkan cerita yang disampaikan. Dalam proses *rotoscoping* ini, hasil video yang direkam diubah menjadi gambar menggunakan metode *screenshot* untuk mendapatkan gerakan-gerakan inti dalam tiap *frame per second* yang nanti digambar ulang secara digital. Proses ini sudah masuk dalam proses *animating* dimana pemilihan gambar yang digambar secara digital diubah menjadi *keyframe* yang tinggal disusun.

d. Clean-up dan Colouring

Setelah *animating* selesai selanjutnya adalah *clean-up* untuk merapikan *outline* gambar dan terakhir *colouring* untuk memberikan warna dari karakter yang dianimasikan.

e. Background

Pembuatan *background* diawali dengan sketsa sesuai referensi hasil riset untuk menunjukkan suasana dan latar waktu dan tempat yang mendukung cerita. Proses ini dilakukan secara digital.

Menggunakan pendekatan gaya lukis tradisional dengan media digital untuk mempermudah proses pembuatan *background* secara *digital painting*.

3. Pascaproduksi

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

a. *Compositing dan Editing*

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil *animet* dengan *background*, termasuk proses pengecekan semua tahapan dan penyesuaian hingga sesuai seperti yang diinginkan. Setelah itu tiap potongan *shot* dirangkai sesuai dengan *timing* yang ada pada *animatic storyboard*. Menggunakan *aspect ratio* 4:3 untuk mendukung konsep visual dalam cerita, Kemudian menyesuaikan *aspect ratio* yang berbeda antara *aspect ratio* 4:3 dan disesuaikan dengan standar penayangan *aspect ratio* 16:9. Dalam proses ini juga termasuk memasukan musik yang sudah diciptakan dan pemberian efek visual yang dibutuhkan dalam film.

b. *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video dengan resolusi 1920x1080px dan *aspect ratio* 16:9 untuk menyesuaikan format standar penayangan.

c. *Mastering*

Tahap terakhir adalah *burning* hasil akhir film “*Serenade Asmaradana*” dalam *DVD (digital versatile disc)* dengan tambahan ilustrasi poster film.

4. Penayangan

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