

PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “TUMBUH”  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***



**Iqtifa Amaria**  
NIM 1800239033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Pandan Pareanom Purwachandra, M.Kom.

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

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “TUMBUH” DENGAN  
TEKNIK *FRAME BY FRAME***

Disusun oleh:

**Iqtifa Amaria**

NIM 1800239033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Pada tanggal 20 Juni 2021

Pembimbing I



**Mahendradewa Suminto, M. Sn.**

NIP 19710611 199803 1 002

Pembimbing II



**Pandan Pareanom Purwachandra, M. Kom.**

NIP 19860102 201404 1 001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.**

NIP 19801016 200501 1 001

# **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “TUMBUH” DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

Iqtifa Amaria  
D3 Animasi, ISI Yogyakarta

## **ABSTRAK**

Film animasi 2D yang berjudul “TUMBUH” bergenre *slice of life* ini menceritakan tentang kegiatan berkebun seorang anak laki-laki bernama Gogu di sela kesibukannya bersekolah. Teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi “TUMBUH” adalah *frame by frame* secara digital. Untuk tampilan visualnya akan dibuat dengan menggunakan warna-warna yang tenang, cerah dan bentuk gambar yang terlihat simpel namun akan ditambah dengan beberapa detail. Hal tersebut yang diharapkan akan menjadi daya tarik dari film pendek animasi 2D ini.

Kata kunci: TUMBUH, animasi 2D bergenre *slice of life*, *digital*.

ABSTRACT

## ABSTRACT

This 2D animated film, entitled “TUMBUH” with the slice of life genre, tells about the gardening activities of a boy named Gogu on the sidelines of his busy school life. The technique used in making the animated film "TUMBUH" is frame by frame digitally. For the visual appearance, it will be made using calm, bright colors and the shape of the image that looks simple but will be added with some details. This is expected to be the main attraction of this 2D animated short film.

Keywords: GROWTH, 2D animation, slice of life genre, digital.

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Kegiatan bercocok tanam merupakan aktifitas yang bisa dijadikan sebagai hobi. Tidak hanya orang dewasa, kegiatan ini juga banyak digemari oleh anak-anak. Karena media tanam sangat beragam dan dapat langsung menjadi wadah untuk mengekspresikan diri serta menjadikan waktu luang lebih berkualitas. Masa pandemi ini penulis mengamati anak-anak di sekitar lingkungan penulis banyak melakukan aktifitas di dalam rumah masing-masing, namun karena penjelasan tentang alam yang masih terbatas menjadikan mereka lebih asik bermain gadget atau menonton TV, hal tersebut membuat penulis merasa resah, karena waktu senggang tersebut sebenarnya dapat dimanfaatkan dengan kegiatan yang lebih bermanfaat. Dengan harapan ingin menumbuhkan minat anak bercocok tanam penulis-pun akhirnya mendapatkan ide untuk menuangkannya ke dalam suatu karya berbentuk cerita yang kemudian akan penulis realisasikan menjadi animasi 2D bergenre *slice of life*,

Pada pembuatan karya tugas akhir animasi 2D bergenre *slice of life* ini teknik yang digunakan adalah Teknik *frame by frame*. Semua *frame* digambar satu persatu, diawali dengan membuat *key drawing* lalu menyisipkan gambar *inbetween* diantara kedua *key drawing*-nya (Gunawan, 2013:27). Selain itu, dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, membuat proses pembuatan animasi 2D kini dapat dilakukan langsung secara digital. Selain karena lebih terbiasa menggunakan teknik itu, juga untuk menghemat waktu dan biaya pengeluaran selama proses produksi animasi.

Film animasi “TUMBUH” untuk tampilan visualnya rencana akan dibuat dengan menggunakan warna-warna yang cerah, bentuk gambar yang sederhana dan akan ditambah dengan beberapa detail. Hal tersebutlah yang diharapkan akan menjadi daya tarik.

## 2. Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan film animasi 2D bergenre *slice of life* dengan teknik *frame by frame* untuk mengenalkan kegiatan bercocok tanam kepada anak-anak, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat anak-anak tertarik pada kegiatan bercocok tanam dan agar mereka dapat mengurangi pemakaian gadget saat waktu luang, menciptakan film animasi 2D bergenre *slice of life* dengan teknik *frame by frame* secara tepat.

## 3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai melalui pembuatan karya tugas akhir ini adalah:

1. Menciptakan karya film animasi 2D bergenre *slice of life* dengan teknik *frame by frame*.
2. Menumbuhkan minat untuk lebih mengenal alam dan lingkungan sekitar.
3. Mengenalkan kegiatan bercocok tanam.
4. Memberi tontonan baru kepada penonton.

## 4. Sasaran

Berikut adalah target audien yang ingin dicapai dari segi demografis:

1. Usia : Anak-anak 4-12 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : SD-SMP
4. Status Ekonomi sosial : Semua Kalangan
5. Negara : Indonesia

## 5. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “TUMBUH” adalah:

1. Judul Karya : TUMBUH
2. Teknik : Animasi Digital 2D
3. Desain Karya : Film Animasi
4. Durasi : 00:04:00:00
5. Format Video : HDTV 1920x1080 px24 *frame per second*
6. *Render* : format .mp4, H264 dan .MOV

## B. LANDASAN TEORI

### 1. Animasi

Menurut Jean Ann Wright (2005: 1) “Kata *animate* datang dari bahasa Latin *animare*, yang berarti “menghidupkan atau memberi nafas.” Kita dapat memberikan impian terbesar atau tergelila pada masa kecil kita membuatnya menjadi hidup.” Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton melihat adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang diperlihatkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara *visual* oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah gerakan. “Animasi normalnya dijelaskan sebagai kreasi dari ilusi gerakan dengan cara menyatukan rangkaian dari kumpulan gambar diam” (Richard Taylor *The Encyclopedia of Animation Techniques* 1996:7). Lalu adapula 12 prinsip animasi yang akan diterapkan dalam penciptaan gerakan pada film animasi ini, yaitu mulai dari *stretch and squash, straight ahead and pose to pose action, anticipation, slow in and slow out, arc, secondary action, follow through and overlapping action, solid drawing, timing and spacing, staging, appeal, exaggeration.*

Dalam buku Robin E. Brenner tahun 2007 yang berjudul "Understanding manga and anime." Animasi *slice of life* merupakan sebuah genre yang mirip dan dekat dengan melodrama dibandingkan dengan drama, yang berbatasan absurd karena sejumlah besar peristiwa dramatis dan komedi terjadi dalam rentang yang sangat singkat. Genre ini menguasai sebagian besar dari pasar manga Jepang dan biasanya berfokus pada sekolah, yang merupakan kekuatan paling dominan dalam kehidupan anak muda, termasuk hubungan interpersonal, baik di dalam maupun di luar keluarga mereka. Temanya biasanya berkisar dari remaja, hubungan antarpribadi, keluarga, romansa, hingga fantasi dan fiksi ilmiah.

## **2.. Bercocok Tanam**

Menurut Sulis (2018:4) Aktifitas berkebun/bercock tanam adalah suatu kegiatan pengisi waktu luang yang memiliki banyak sekali manfaat bagi yang melakukannya, selain dapat membuat lingkungan sekitar menjadi lebih asri dan sejuk, kegiatan berkebun ini juga dapat membantu menyegarkan mata setelah penat bermain gadget, serta dapat menjadi suatu sarana merilekskan badan dan pikiran.

## **C. PERANCANGAN**

### **1. Sinopsis**

Pada suatu hari Gogu mendapat sebuah hadiah berupa bibit tanaman dari orang tuanya. Pada hari itu juga Gogu mulai menanam dan merawat bibit tersebut hingga tumbuh batang dan daun kecil. Gogu merasa senang dan memberi nama tanamannya Beqi namun Gogu tidak tau bahwa ternyata tanaman kecilnya itu hidup dan bisa merasakan sesuatu. Hingga suatu hari Gogu harus pergi mengikuti kemah yang diadakan sekolahnya. Beqi yang ditinggal oleh tuannya berusaha keras untuk mengoptimalkan pertumbuhannya. Mulai dari menyerap sinar matahari yang ada. Akan tetapi semua hal tersebut malah membuatnya menjadi semakin tidak subur. Beqi sedih sekali, ia putus asa, dan tiba-tiba Beqi kejatuhan cairan, saat Beqi mencium aroma cairan tersebut sangat bau. Ternyata cairan tersebut adalah kotoran burung yang bertengger di atas tali jemuran. Tetapi dari kotoran tersebut ada sedikit pertumbuhan. Beqi mencoba memanggil burung tersebut namun burung tidak mendengarnya. Beqi merasa kesal, ia marah-marah, ia lalu mencoba melempari burung tersebut dengan batu krikil yang ada di potnya, namun Beqi tidak kuat mengangkat batu tersebut, di waktu yang bersamaan seperti biasa Daisy membantu orang tanya menyiram tanaman di kebun, lalu ia melihat tanaman adiknya seperti kurang nutrisi. lantas ia memberikan tanaman itu pupuk dan air . Beberapa hari kemudian Gogu pulang dari berkemah. Betapa terkejutnya ia melihat tanamannya yang semula kecil telah berbunga.



## 2. Naskah

Skenario atau naskah merupakan penjabaran dan pengembangan dari *treatment*, berikut adalah beberapa skenario dalam film “TUMBUH”.

### 1. EXT. DI HALAMAN BELAKANG - PAGI

Orang tua Gogu memberikan biji kecil untuk Gogu, Gogu sangat gembira.

CUT TO:

Skenario diatas ini adalah logo *scene* film “TUMBUH”. *Scene* ini merupakan *scene* awal pada film.

Memperlihatkan tangan yang sedang memberikan biji.

### 2. EXT. DI HALAMAN BELAKANG - PAGI

Gogu melambungkan biji sampai tinggi sekali. Setelah menanam biji Gogu menyiraminya dengan air.

CUT TO:

Dalam skenario ini Gogu merasa senang kemudian menanam biji tersebut.

### 3. INT. DI RUMAH - PAGI

Gogu melihat kalender yang, ia sedih karena harus pergi mengikuti kemah.

CUT TO:

Dalam skenario diatas Gogu sedih karena harus segera pergi untuk mengikuti kemah dan meninggalkan tanamannya.

### 4. EXT. DI HALAMAN BELAKANG - SIANG

Beqi mencoba menyerap panas matahari namun panas tersebut malah membakarnya.

CUT TO:

Dalam skenario di atas Beqi mencoba melakukan yang terbaik agar dapat tumbuh.

### 5. EXT. DI LUAR RUMAH - PAGI

Betapa senangnya Gogu melihat tanaman kecilnya telah tumbuh dan berbunga dengan indah.

CUT TO:

Dalam scenario Gogu sangat senang karena tanamannya telah tumbuh dan berbunga.

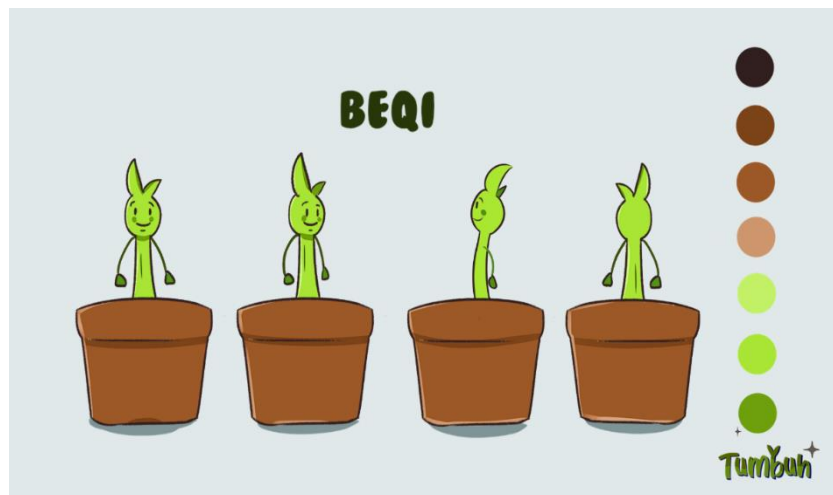
#### ***Credit title***

Terlihat Beqi tersenyum Bahagia.

Dalam skenario akhir ini akan muncul gambar-gambar bintang sebagai bingkai *credit title*.

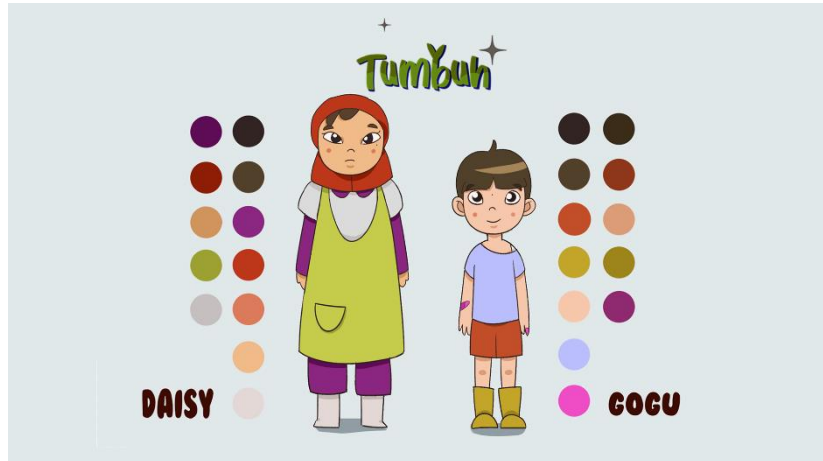
### 3. Desain Karakter

a. Desain karakter si Beqi



Gambar 1 desain karakter "Beqi"

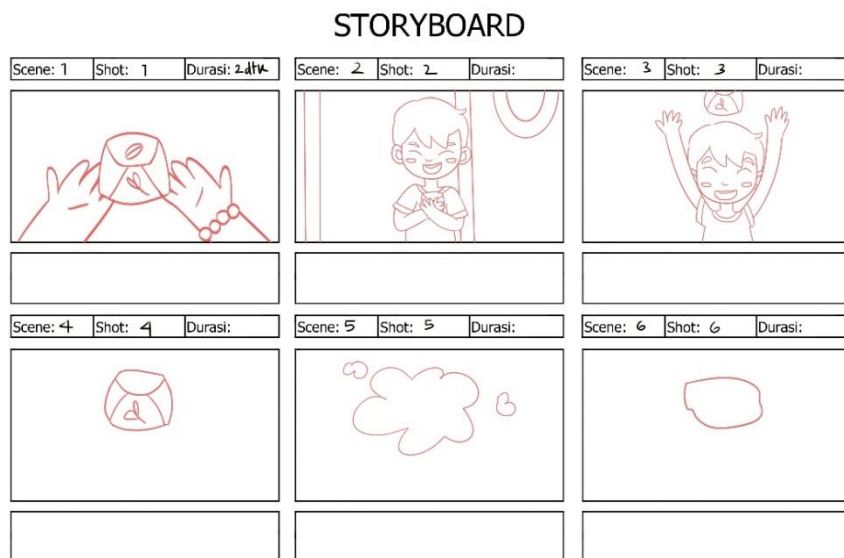
b. Desain karakter Daisy dan Gogu



Gambar 2 Desain karakter Daisy dan Gogu

4. Storyboard

*Storyboard* pada dasarnya merupakan penjabaran visual dari naskah yang telah dibuat sebelumnya. *Storyboard* merupakan elemen penting dalam pembuatan film animasi yang kan menjadi kunci dan panduan dalam berbagai proses tahapan produksi selanjutnya. Berikut contoh ini *storyboard* film animasi “TUMBUH”.



## D. PERWUJUDAN

### 1. Praproduksi Stilomatic

Pembuatan *stilomatic* diperlukan guna mengatur waktu secara *realtime*. Dalam proses ini, dimasukan juga sampel *audio* serta gambar dari *storyboard* atau diberikan gerak sederhana guna memahami memahami adegan. *Stilomatic* penting sebagai patokan menentukan durasi dan *sound effect* dasar saat proses *animating*.

### 2. Produksi

#### a. Background

Pembuatan *background* atau biasa disebut latar belakang dilakukan dengan membuat ulang sketsa *storyboard* ke bentuk yang lebih perspektif dan penciptaan *background* dalam film ini menggunakan cara digital secara langsung.

#### b. Layout

*Layout* merupakan proses pembentukan ulang karakter sebelumnya menjadi lebih jelas sesuai standar karakter yang ada.

#### c. keypose & inbetween

*Keypose & inbetween* adalah proses pembuatan gerakan animasi dari *frame* awal sampai akhir sehingga terlihat lebih hidup. Hasil pengerjaan dari *stilomatic* sebelumnya, dipotong dan diambil per bagian *shot*. Setiap *shot* yang ada telah diberi durasi dan *layout* sehingga pembuatan *keypose* akan lebih mudah. Perangkat lunak animasi yang di gunakan untuk proses *animate* ini menggunakan *software Toonboom Harmony 11.6*. Proses pembuatan *keypose* pada satu *shot* memakan waktu 2-3 jam dan sudah termasuk dengan proses *clean up* serta *outline* untuk bayangan sehingga dapat mempermudah pembuatan *inbetween*.

#### **d. Coloring**

Coloring adalah proses pewarnaan pada setiap *frame* dalam film ini menggunakan *Toonboom Harmony 10.3*, dengan proses *fill* tanpa gradasi dan sedikit *shading*. *Color pallete* sangat penting dalam proses ini karena akan menjadi patokan dari *shot* awal sampai akhir.

#### **1. e. Export Video**

Setelah proses *animate* selesai, maka *file* akan di *export* dalam bentuk *.avi* agar bisa dicek ulang setiap gerakan apakah perlu direvisi atau tidak. Apabila hasilnya sesuai dan tidak ada perbaikan maka *file* tersebut nantinya bisa langsung digunakan pada tahap *composite*.

### **3. Pascaproduksi**

#### **a. Composite**

Pada tahap ini, file AVI dan *background* yang sudah dibuat akan dimasukkan ke software After Effect untuk di *compose*. Di sini akan dimasukkan seperti efek *gaussian blur*, *grading*, dan *transisi*. Penambahan efek *shading* dan *lighting* juga dilakukan di bagian *composite*. *Movement* kamera juga akan dilakukan pada tahap ini. Penyatuan file *.MOV* dan *background* akan dilakukan pada tahap ini dari awal sampai selesai. File yang sudah di-*compose* akan disimpan pada satu folder agar memudahkan dalam proses *editing*.

#### **c. Editing**

Tahap editing film “TUMBUH”. Tiap-tiap *shot* yang telah memasuki tahapan *compose* kemudian disatukan menjadi satu *scene*. Pada tahap ini *shot* akan ditata secara berurutan, di-*edit* kembali agar durasi dan runtutannya tepat. Efek visual akan ditambahkan saat proses *editing*, proses terakhir adalah melakukan *render* film, dengan pengaturan *format* yang diinginkan. Pada saat *rendering*, *format* HDTV 1920x1080 dipakai dalam bentuk video H264.

### ***e. Merchandising***

*Merchandising* adalah proses pembuatan souvenir yang dapat dipasarkan berupa baju, *totebag*, stiker, topi, gantungan kunci, dan lain-lain.

## **E. Pembahasan Isi Film**

Pembahasan film animasi 2D “TUMBUH” dengan teknik *frame by frame* terbagi menjadi 4 bagian yaitu prolog, preposisi, konflik dan resolusi.

### **1. Prolog**

Bagian awal film dimulai, terlihat seseorang sedang memberikan benih kepada seorang yang lebih muda jika dilihat dari tinggi seperti yang telah tertera dalam film. Kemudian diperlihatkan ia adalah karakter anak laki-laki bernama Gogu yang terlihat sangat senang dengan sebuah biji pemberian dari orang tuanya tersebut.

### **2. Preposisi**

Pada fase preposisi, mulai dijelaskan jika karakter anak laki-laki senang dan mulai merawat biji tersebut, namun karena dia harus pergi mengikuti acara kemah di sekolahnya maka dia harus meninggalkan tanamannya dengan rasa sedih. Setelah anak laki-laki meninggalkan rumah tanaman itu hidup dan bertekad ingin tumbuh menjadi bunga yang indah.

### **3. Konflik**

Konflik dalam film ini bermula saat si tanaman kecil masih kebingungan tentang bagaimana caranya untuk tumbuh berbagai cara sesuai anjuran telah ia jalankan, namun tetap tidak dapat membuat badannya mengalami pertumbuhan sesuai yang tanaman kecil inginkan.

### **4. Resolusi**

Resolusi diperlihatkan saat tanaman kecil telah melakukan berbagai macam cara semampunya namun tak kunjung mengalami adanya perubahan. Ia akhirnya kehabisan

tenaga dan tiba-tiba kakak dari karakter anak laki-laki menghampiri dan memberikan air dan pupuk kompos yang layak sesuai dosis tumbuhan.

## 5. Epilog

Pada akhir film, karakter anak laki-laki telah pulang dari kemah dan ia segera ke kebun belakang dan betapa terkejutnya ia melihat bibit kecil miliknya telah berubah menjadi tanaman bunga yang indah berganti ke *credit title*.

## F. Penerapan 12 Prinsip Animasi

### 1. Squash and Stretch

Prinsip ini memberikan kesan fleksibel pada suatu objek maupun karakter. Apabila diterapkan pada gerakan akan memberikan kesan yang dinamis. Contohnya pada *shot* berikut dimana saat Beqi memainkan tangannya ia menggengam kemudian membolak-balikan tangannya.

### 2. Anticipation

Prinsip gerakan persiapan sebelum aksi, bisa juga berfungsi sebagai penanda gerakan pendahuluan yang akan dilakukan oleh suatu karakter. Prinsip ini ditunjukkan ketika karakter Beqi hendak menarik badannya keatas ia melakukan ancangan dengan merendahkan diri terlebih dahulu sebelum kemudian ia menarik dirinya keatas dengan kencang.

### 3. Staging

Prinsip ini menggabungkan beberapa karakter atau objek dalam satu frame yang sama sehingga menjadi komposisi yang indah. Terlihat dalam frame tersebut menjadi terlihat lebih hidup dengan penambahan karakter dan latar yang menjadi lebih hidup.

### 4. Straight ahead action and Pose to pose

Straight adalah suatu metode pembuatan animasi secara spontan dari frame awal hingga pada frame akhir aapat gar menunjukkan suatu gerakan yang jelas. Contohnya pada saat Beqi melihat tangannya yang telah mengkerut dan kering.

Sedangkan *pose to pose* adalah metode penganimasian yang direncanakan sejak awal pembuatan *keyframe*. Pada saat tangan memberikan benih.

#### **5. Follow through and Overlapping action**

Prinsip *follow through* memperlihatkan beberapa bagian dari tubuh karakter maupun objek lain dalam suatu pergerakannya, yang masih mempertahankan gerakan awal, Sedangkan *overlapping action* adalah ketika ada gerakan sebagian tubuh atau objek yang seakan tertahan dan tertarik ke arah lain dari arah gerakan utama karakter objek yang seolah-olah menutupi gerakan sebelumnya (*overlap*). Salah satu contohnya saat karakter Beqi bersedih maka daun di atas kepalanya akan turun.

#### **6. Slow in and Slow out**

Prinsip ini memiliki tujuan sebagai penunjuk percepatan ataupun perlambatan suatu gerakan, prinsip ini berguna untuk menegaskan waktu apakah gerakan apakah cepat atau lambat. Prinsip ini ditunjukkan saat karakter anak menerima benih.

#### **7. Arcs**

Setiap gerakan yang membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang di sebut arcs. Contohnya saat Gogu merenggangkan badannya.

#### **8. Secondary Action**

Prinsip ini adalah penambahan gerakan pendukung. Contoh penerapan prinsip ini adalah saat karakter beqi kelelahan dan ia menegakkan sedikit kepalanya.

#### **9. Timing**

Prinsip yang bertujuan mengatur durasi, menentukan kapan karakter melakukan suatu aksi. Contoh saat anak laki-laki menaik tangannya.

#### **10. Exaggeration**

Prinsip Exaggeration adalah tambahan gerakan agar suatu aksi terlihat lebih dramatis. Prinsip ini dapat diterapkan dalam menciptakan suatu ekspresi, gerakan maupun *pose* suatu karakter. Prinsip ini diterapkan saat Beqi kepanasan.

#### **11. Solid drawing**



Prinsip untuk menciptakan animasi dengan tampilan konsisten. Berfungsi memberikan kesan sebuah karakter atau objek memiliki dimensi, memiliki bentuk, *volume*, dan berat yang utuh. Prinsip ini diterapkan pada saat karakter Beqi saat melihat papan.

## 12. *Appeal*

*Appeal* berkaitan dengan keseluruhan visual dalam animasi. *Style* dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali dengan hanya melihatnya sekilas. Hal ini karena sebuah karya haruslah memiliki *appeal* atau ciri khas dalam pembuatan karakter animasi.

## G. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi “TUMBUH” telah terlaksana dengan lancar melalui berbagai proses dan berhasil mencapai target awal pembuatan film berdasarkan referensi yang dipakai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “TUMBUH”.

1. Penciptaan film animasi “TUMBUH” telah selesai dengan durasi bersih 3 menit. Jumlah *shot* keseluruhan 64, dengan total 7200 *frame* dan *format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Durasi pengerjaan film memakan waktu 4 Bulan, dengan perhitungan 5 hari kerja dalam seminggu, dan 6 jam kerja setiap harinya.
2. Penciptaan film animasi “TUMBUH” menerapkan beberapa prinsip animasi sesuai dengan ketentuan.
3. Penciptaan film animasi “TUMBUH” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal dari pembuatan film. Tujuan pertama untuk menciptakan karya 2D dengan teknik *frame by frame* dan menyelesaikan Tugas Akhir tepat waktu. Serta menciptakan visual film 2D.
4. Penciptaan film bertujuan untuk memberikan edukasi dan hiburan untuk anak-anak agar tertarik dengan kegiatan bercocok tanam telah terlaksana dengan

melakukan uji coba mempertontonkan film animasi 2D berjudul “TUMBUH” kepada anak-anak di sekitar lingkungan penulis.

#### **H. Saran**

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “TUMBUH” terdapat beberapa kesalahan maupun masalah yang harus dilalui agar proses produksi dapat tetap berjalan lancar. Berbagai penyelesaian masalah harus dilakukan agar film yang dikerjakan dapat selesai. Setelah menjalani proses pengerjaan film “TUMBUH” ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain:

1. Membuat jadwal untuk mempermudah dalam proses produksi TA, agar dapat menggunakan waktu sebaik mungkin.
2. Mencari referensi dari berbagai sumber. Seperti menonton film, membaca buku, dan melakukan *brainstorming* dengan rekan yang juga menggeluti bidang animasi.
3. Tetap memperhatikan jam untuk beristirahat.
4. Mempergunakan teknik animasi yang efisien atau yang sudah biasa dipakai agar memudahkan dan mempercepat proses pembuatan film.
5. Banyak mencari lalu menerapkan teknik pewarnaan yang sesuai imajinasi dan kemampuan penulis.
6. Manfaatkan waktu sebaik mungkin agar tetap dapat beraktifitas normal selain menyelesaikan Tugas Akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Wahyuningsih, Eka Prasetya. 2017. *Produktifitas Tanpa Batas*. Yogyakarta: Psikologi Corner.

Beauchamp, Robin. 2005. *Designing Sound For Animation*. United States of America: Focal Press

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. United States of America: Focal Press

Edwards, Betty. 2004. *Color*. United States of America: Penguin Group Inc.

Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit*. United States of America: Faber and Faber

Laman:

<https://amp.theguardian.com/film/2018/aug/02/the-big-bad-fox-and-other-tales-review-warm-and-witty-farmyard-fables>

<https://m.imdb.com/title/tt7435710/mediaviewer/rm3858056192>

<https://m.imdb.com/title/tt8263946/mediaviewer/rm3013966336>

