

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

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



Dinda Firstiana Lukman

NIM 1800238033

Pembimbing:

1. Mahendrasadewa Suminto, M. Sn.
2. Arif Sulistiyono, M.Sn.

**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 “SARAPANKU”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

Disusun oleh:

Dinda Firstiana Lukman
NIM 1800238033

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.....

Pembimbing I



Mahendradewa Suminto, M. Sn.
NIDN 0018047206

Pembimbing II



Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

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

Dinda Firstiana Lukman NIM 1800238033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Kegiatan bangun pagi sangat susah dilakukan apabila belum terbiasa dan merebut makanan yang bukan miliknya adalah Tindakan yang tidak baik. Film animasi pendek “Sarapanku” merupakan sebuah cerita *Slice of Life* cerita sederhana namun diharapkan dapat mengerti dengan adanya visual yang akan mendukung dan menjelaskan alur cerita film pendek ini.

Penciptaan film animasi ini disajikan dalam bentuk animasi 2D dengan tehnik *frame by frame* tanpa menggunakan narasi dan dialog. Sebagai penunjangnya dibangunlah musik sedemikian rupa sehingga dapat memperkuat suasana dalam setiap alurnya. Film animasi “Sarapanku” berdurasi 2 menit dengan format mp4 HD 1920x1080. Secara *digital* menggunakan komputer dan *background* juga dibuat secara *digital*.

Kata kunci: Sarapanku, animasi 2D, *digital*.

ABSTRACT

The activity of getting up early is very difficult if you are not used to it and taking food that does not belong to you is a bad act. The short animated film “Sarapanku” is a simple Slice of Life story, but it is hoped that you can understand it with visuals that will support and explain the storyline of this short film.

The creation of this animated film is presented in the form of 2D animation with a frame by frame technique without the use of narration and dialogue. As a support, the music is built in such a way that it can strengthen the atmosphere in each plot. Animated film “Sarapanku” is 2 minutes long with 1920x1080 HD mp4 format. Digitally using a computer and the background is also made digitally.

Keywords: Sarapanku, 2D animation, digital.



A. Latar Belakang

Kegiatan bangun pagi lebih menyehatkan, hal positif dari bangun pagi adalah bisa berolahraga dipagi hari, lebih bahagia, lebih aktif saat berkegiatan seharian. Kegiatan bangun pagi jika tidak terbiasa maka akan sulit dilakukan, membutuhkan kesadaran diri dan kemauan yang besar untuk bisa bangun pagi. Sarapan juga dilakukan pada pagi hari, jika melewatkan sarapan tubuh akan merasa lemas, berkegiatan seharian menjadi tidak bersemangat, sulit untuk berkonsentrasi dan mudah marah karena merasa lapar. Sarapan sangat penting bagi tubuh karena sebagai sumber energi, untuk mengembalikan energi setelah tidur malam yang Panjang dan menyebabkan perut menjadi kosong. Ini menjadi alasan mengapa sarapan sangat penting dalam memulai hari.

Judul film “Sarpanku” dalam KBBI “Sarapan” yaitu makan pagi hari. Menceritakan seekor siput yang sulit untuk bangun pagi sehingga sarapannya dimakan oleh ulat. Ia pun berusaha untuk bangun lebih pagi agar bisa memakan sarapannya, meski ulat pernah memakan sarapannya, siput tetap membagi sarapannya untuk ulat. Teknik yang digunakan dalam mengerjakan “Sarpanku” adalah teknik 2D *drawing frame by frame* menggunakan laptop. Dengan teknik *frame by frame* mempermudah untuk mengkoreksi setiap kesalahan dengan cepat dan dapat cepat pula diadakan perubahan. Membuat suatu pergerakan pada animasi dibutuhkan *keyframe* yang diaplikasikan pada *frame*. *Frame* sebagai penanda setiap gambar dan sebagai durasi atau waktu, setiap detiknya 12 sampai 24 *fps*.

Film animasi mampu memberikan kesan dan rasa tersendiri bagi orang yang melihatnya oleh karna itu film animasi banyak diminati oleh anak-anak sampai dewasa. Film animasi memiliki dua tujuan selain menjadi sarana hiburan ,film animasi juga dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan.

Hal ini yang melatar belakanginya terciptanya karya “Sarpanku” karena selain untuk memenuhi tugas akhir film animasi ini berkonsep dengan cara tutur penceritaannya sendiri di sebuah film. Sekalipun tidak ada dalam realistis kehidupan. Hal-hal yang sudah dijelaskan tersebut melatar belakanginya lahirnya ide untuk menciptakan film animasi “Sarpanku” dengan teknik *frame by frame*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana membuat film animasi 2D yang menggambarkan kehidupan siput dengan *teknik frame by frame* ?
2. Bagaimana membuat film animasi 2D untuk target *audiens* anak-anak dengan teknik *frame by frame*?

C. Tujuan

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

1. Menciptakan film animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yang menceritakan kehidupan siput.
2. Menciptakan *visual* yang menarik.

D. Sasaran

Target *audiens* film animasi ini adalah:

1. Usia : 13 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
4. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
5. Negara : Semua negara

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini adalah hingga benar-benar menajadi sebuah karya animasi yang utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan Cerita

Penulisan cerita “Sarapanku” dilakukan secara bertahap mulai dari ide pencarian ide, Riset, sinopsis, hingga pembuatan naskah secara lengkap, dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

2. Riset dan Pengumpulan Data yang diperlukan

Dilakukan berbagai riset seperti konsep *visual*, *background* dan warna.

3. Desain Karakter

Pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama dalam bentuk 2D karakter yang menggambarkan fisiologi, psikologi, dan sosioogi dari tokoh tersebut. Penciptaan karakter dan perwatakan disesuaikan dengan kebutuhan cerita demi mempermudah tercapainya pesan dan isi dari cerita tersebut.

4. Background

Latar belakang film “Sarapanku” dibuat dengan tehnik *digital painting* walaupun tidak terkesan realis, tetapi menarik dan cocok dengan tokoh karakter.

5. Storyboard

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah. *Storyboard* berisi gambaran rancangan animasi yang akan dibuat, didalamnya juga terdapat keterangan *scene*, adegan, ekspresi tokoh.

6. Musik

Karya film animasi ini memerlukan sebuah *background* musik sebagai pelengkap didalamnya. Musik yang digunakan menyesuaikan dengan tempo gerakan animasi untuk lebih membangun emosional.

7. Key Animation

Pembuatan *key animation* tahap awal adalah dengan membuat *key animation*, yaitu kunci dari Gerakan dalam bentuk kasar.

8. InBetween

Karakter animasi dan propertinya dianimasikan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi dengan frame rate 12-25fps.

9. Coloring

Tahap *coloring* yaitu proses penambahan warna pada karakter dan *background* sehingga nyaman untuk ditonton.

10. Compositing

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga menjadi lebih baik.

11. Editing

Proses penggabungan antara shot animasi yang telah di *compositing* dengan musik dan *sound effect*.

12. Render dan Mastering

Tahap final pembuatan film animasi “Sarapanku”. Yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4

B. Landasan Teori

1. Animasi

Menurut Agus Suheri (2006:2) “Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.” Animasi merupakan suatu Teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton melihat adanya ilusi gerakan 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. Selain itu animasi memiliki 12 prinsip yang akan diterapkan dalam penciptaan gerakan pada film animasi ini, yaitu *timing, arcs, stretch and squash, solid drawing, secondary action, anticipation, follow trough, staging, appeal, pose to pose, extrageration*.

2. Bangun Pagi

Kegiatan bangun pagi dapat mengembalikan kondisi tubuh menjadi prima, dilakukan secara teratur dapat mempengaruhi kualitas fisik dan mental dalam menjalani kegiatan, terlihat sederhana, namun memiliki dampak luar biasa bagi tubuh, yang akan diterapkan dalam penciptaan film animasi ini adalah ketika pemeran utama yang mempunyai kebiasaan bangun siang dan mengharuskannya untuk bangun pagi agar bisa memakan sarapannya.

3. Membalas Dengan Kebajikan

Jika ada orang yang berbuat buruk, bukan berarti harus bersikap sama. Sebaiknya tetap berusaha bersikap baik karena ada manfaatnya, yaitu menjadi orang lebih positif, mengasah kemampuan emosional dan tidak membenci. Membenci itu merugikan. Terbawa suasana *negative* yang tidak baik untuk pikiran dan merugikan Kesehatan, yang akan diterapkan dalam penciptaan film animasi ini adalah sarapan pemeran utama yang pernah dicuri oleh ulat namun ketika pemeran utama bisa memakan sarapannya pemeran utama itu menawarkan ulat untuk makan bersama-sama.

B. Tinjauan Karya

Berikut adalah tinjauan karya mendasari ide pembuatan film animasi “Larva” baik visual, cerita maupun tehnik pembuatan :

1. Larva

Film animasi “Larva” karya Tuba Entertainment dipilih menjadi referensi dari segi cerita memiliki kesamaan dengan tema yang diangkat, dengan sifat Larva yang menyukai makanan dan selalu berlomba-lomba untuk memakan makanannya terlebih dahulu dan animasi larva juga menjadi referensi style dalam pembuatan film animasi ini



Gambar 1.1 Film Animasi “LARVA” karya Tuba Entertainment

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=59JGyZHY3TU>

(diunduh pada 10 Februari 2021 pukul 11.20 WIB).

2. Spongebob

Film animasi “Spongebob” karya Stephen Hillenburg menjadi referensi dalam pembuatan film tugas akhir ini karena film “Spongebob” yang menyajikan karakter siput karena memiliki kesamaan dengan tema yang akan diangkat dari cerita nya yang memelihara siput.



Gambar 1.2 Film Animasi “Spongebo Snail Sanctuary” karya Stephen Hillenburg

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=3-wKCBA0h1Y>

(diunduh pada 9 Februari 2021 pukul 12.30 WIB).

3. Siput *Helix Pomatia*

Siput Bergundi atau siput roma atau siput *edible* adalah spesies famili *gastropoda* darat, *Helicidae*. Siput ini adalah siput asli Eropa tengah dan tenggara. Dalam pembuatan film tugas akhir ini jenis siput *helix pomatia* menjadi referensi dalam menciptakan karakter siput ini.



Gambar 1.3 Siput *Helix Pomatia*

Sumber : https://www.wikiwand.com/id/Helix_pomatia

4. Ulat *Varietas Swallowtail*

Jenis *Varietas Swallowtail* dari Amerika Utara, jenis ulat ini bisa hidup di dalam rumah. Ulat jenis *Varietas Swallowtail* ini menjadi referensi dalam pembuatan desain karakter ulat di film animasi ini, karena ulat ini bisa hidup di dalam rumah dan ulat yang lucu.



Gambar 1.4 Ulat *Varietas Swallowtail*

Sumber : sumsel.tribunnews.com

5. *Are You Okay?*

Film animasi "*Are You Okay?*" karya Cabong Studios menjadi referensi dalam pembuatan background dan karakter Lili, *Background &* karakter di film "*Are You Okay?*" sangat bagus dan cocok untuk dijadikan referensi dalam pembuatan animasi tugas akhir ini.



Gambar 1.5 Film Animasi "*Are You Okay?*" Karya Cabong Studios

Sumber : <https://youtu.be/tJsGGsPNakw>

D. Perancangan

1. Cerita

a. Logline

Seekor siput yang bangun siang, ingin memakan sarapannya namun sarapannya dimakan oleh ulat. Pada akhirnya Siput harus mengatur alarm agar bangun pagi agar bisa memakan sarapannya.

b. Sinopsis

Di pagi hari Lili memberi sarapan peliharaannya yang bernama Pupu. Lili biasanya menaruh sarapan Pupu di depan rumah Pupu, tapi Pupu selalu bangun siang dan sudah menjadi kebiasaan Pupu untuk bangun siang. Pada saat Pupu bangun siang dia melihat tidak ada sarapan miliknya Pupu pun kelaparan dan Pupu hanya meminum air, kesokan harinyapun Pupu mendengar ada suara di luar rumahnya pupu pun terbangun dan melihat ada ulat yang sedang memakan sarapannya Pupu berusaha keluar rumah namun karna jalan Pupu lambat Ulat itu sudah menghabiskan sarapan Pupu, Pupu kesal dan bertekad esok akan bangun pagi, Pupu pun memasang alarm di rumahnya, pupu terbangun pagi dan sudah berada di luar rumahnya untuk menunggu Lili memberi sarapannya, saat Pupu makan Pupu melihat ada Ulat yang kemarin memakan makanannya, Ulat itu sedih karna Pupu lebih dulu makan, namun

dengan baik hatinya Pupu,Pupu mengajak Ulat untuk makan bersama namun tiba-tiba angin kencang datang dan makanan Pupu terbang.

c. Persentasi/Visualisasi

Judul Karya : Sarapanku
 Tehnik : Animasi 2D Digital
 Genre : *Slice of Life*
 Durasi : 4 menit
 Resolusi : HD 1920 x 1080
 Render : Format mp4, H.264
 Bahasa : Indonesia

d. Treatment

<i>Scene</i>	Adegan	Durasi
	Opening Muncul Judul	15''
01.	INT – Kamar Lili – Pagi Lili menaruh sarapan Pupu di depan rumah Pupu.	5''
02.	INT – Di dalam Rumah Pupu– Siang Pupu yang masi tidur.	4''
03.	INT – Di dalam Rumah Pupu– Siang Pupu terbangun dan berjalan menuju luar rumahnya.	5''
04.	EKS – Luar Rumah Pupu – Siang	4''

	Pupu kaget melihat sarapan yang sudah habis lalu perut pupu keroncongan	
	<i>Dip to black</i>	4"
05	EKS – Luar Rumah Pupu – Siang Pupu meminum minumannya	5"
06	INT – diDalam Rumah Pupu – Siang Pupu melihat jam dirumahnya	3"
07	INT – Didalam Rumah Pupu – Siang Pupu menguap lalu tidur	5"
	<i>Dip to black</i>	3"
08	INT- Didalam Rumah Pupu – Malam Jam Pupu bergerak	3"
09	EXT- Di luar Rumah Lili- Pagi Matahari Pagi	3"
10	INT- Didalam Rumah Pupu- Pagi Pupu mendengar suara lalu terbangun	5"
11	INT-Didalam Rumah Pupu- Pagi Pupu berjalan kearah suara	4"

12	INT- Didalam Rumah Pupu-Pagi Pupu melihat ada ulat yang memakan sarapannya.	5''
13	EXT-Diluar Rumah Pupu-Pagi Ulat sedang makan	2''
14	EXT-Diluar Rumah Pupu-Pagi Pupu kesal melihat sarapannya habis	3''
15	EXT-Diluar Rumah Pupu-Pagi Ulat kabur	2''
16	EXT-Diluar Rumah Pupu-Pagi Pupu semakin kesal sambal berjalan ke dalam rumah	5''
17	INT-Didalam Rumah Pupu-Pagi Pupu menyiapkan alarm	2''
18	EXT-Diluar Rumah Lili-Malam Bulan muncul	2''
19	INT-Didalam Rumah Pupu-Pagi Jam bedering Pupu bangun	3''
20	EXT-Diluar Rumah Pupu-Pagi Lili memberikan sarapan	1''
21	EXT-Diluar Rumah Pupu-Pagi	2''

	Pupu senang dan makan dengan lahap	
22	EXT-Diluar Rumah Pupu-Pagi Ulat datang lalu sedih	3''
23	EXT-Diluar Rumah Pupu-Pagi Pupu merasa kasihan dan mengajak makan Bersama	4''
24	EXT-Diluar Rumah Pupu-Pagi Pupu dan Ulat makan bersama namun tiba-tiba angin kenang datang lalu sarapan pupupun terbang.	8''

2. Desain Karakter

a. Tokoh/Karakter



Gambar 2.1 Desain Karakter Pupu, Ulat & Lili

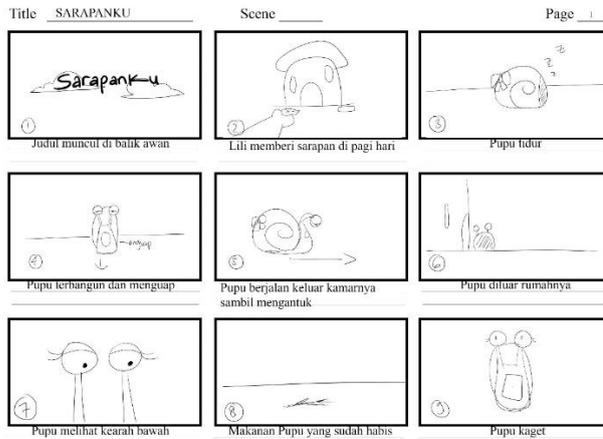
- Fisiologis** : Pupu memiliki mata yang besar, bulu mata yang lentik serta pita yang ada di cangkangnya.
Ulat memiliki tubuh yang sedang, mata yang tajam serta memiliki pengikat tali di kepalanya.
Lili memiliki kulit sawo matang, rambut pendek dan gelap.
- Psikologis** : Pupu memiliki sifat susah bangun pagi, baik hati.
Ulat memiliki sifat Rakus dan suka mengejek.
Lili memiliki sifat penyayang.
- Sosiologis** : Keluarga sederhana.

E. PEMBAHASAN

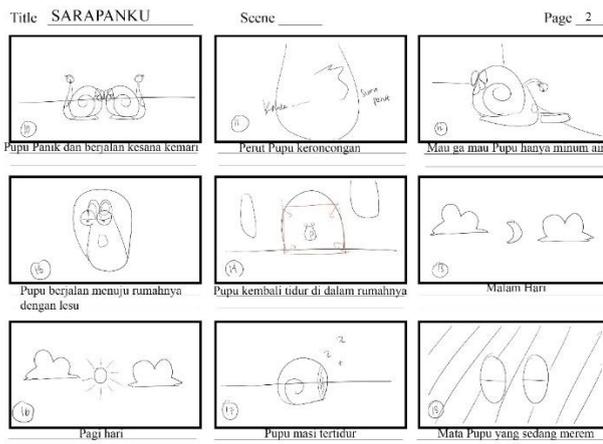
1. Pembahasan Karya

a. *Storyboard*

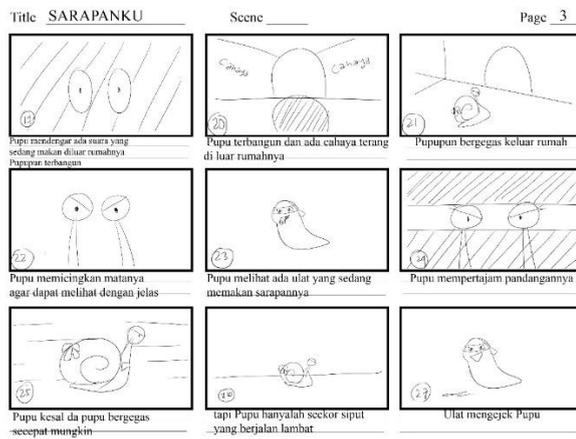
Storyboard sangat diperlukan untuk menentukan sudut-sudut dan shot pada kamera. Hal ini memudahkan dalam pembuatan film pendek animasi “Sarapanku”. Berikut adalah *storyboard* yang menjadi acuan dalam proses produksi film animasi “Sarapanku”:



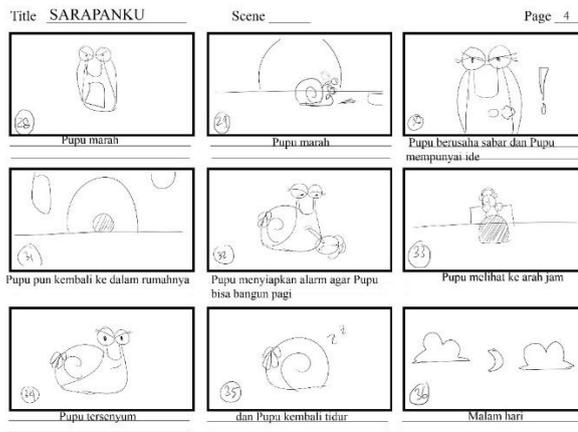
Gambar 3.4 Storyboard halaman 1



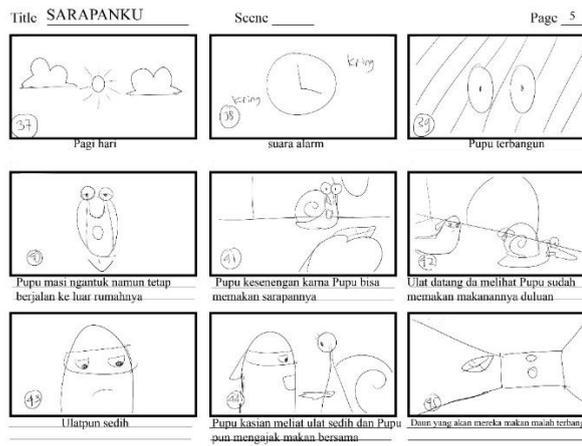
Gambar 3.5 Storyboard halaman 2



Gambar 3.6 Storyboard halaman 3



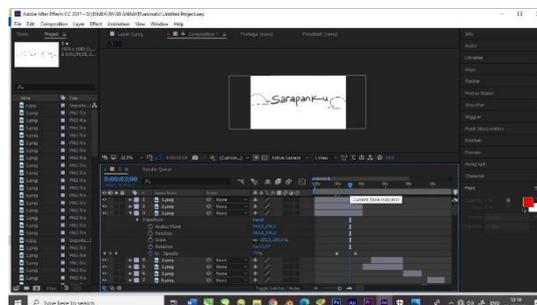
Gambar 3.7 Storyboard halaman 4



Gambar 3.8 Storyboard halaman 5

4. Animatic Storyboard

Semua *storyboard* yang telah dibuat lalu disusun dan di-*composite* untuk menentukan durasi sementara. Sehingga seluruh *shot* tergabung dalam menjadi satu film. Warna yang digunakan dalam *animatic storyboard* pada animasi ini hanya hitam, putih dan merah.berikut adalah salah satu cuplikan *stillomatic* dari “Sarapanku”.



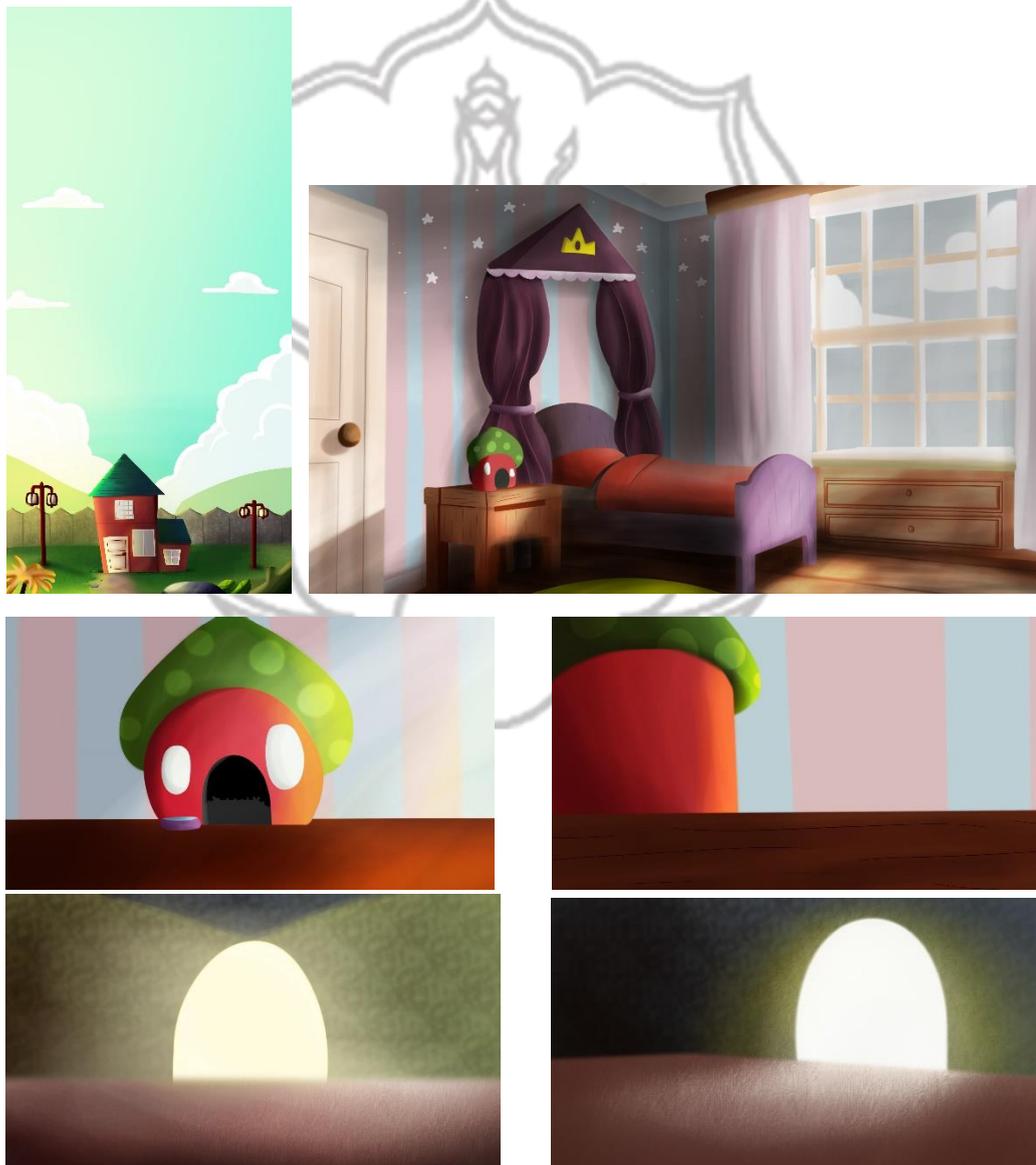
Gambar 3.9 Screenshot Pembuatan Animatic Storyboard

B. Produksi

Produksi adalah tahap dimana proses inti peniptaan animasi berlangsung, proses dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah perwujudan proses produksi film animasi “Sarapanku”.

1. Background

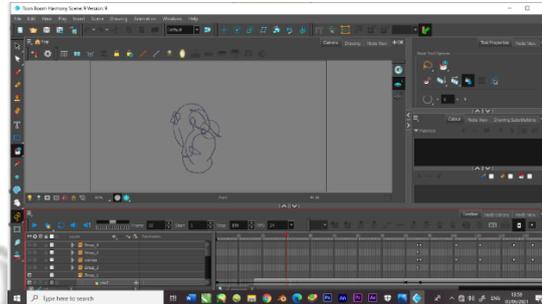
Pembuatan *background* menggunakan warna yang cenderung kuat. Dengan tujuan memberikan kesan tegas. Ada beberapa scene yang menggunakan warna cerah ataupun gelap untuk menjelaskan keterangan pada film. Hal ini ditujukan agar *background* yang dibuat bisa kontras dengan tiap karakter.



Gambar 3.10 Background “Sarapanku”

2. Animating

Metode yang digunakan dalam tahap *animating* pada film animasi “Sarapanku” adalah dengan tehnik dua *digital frame by frame*. Software yang digunakan yaitu Toonboom Studio 16.0 , *After Effect* dan *Paint Tool SAI*. *Keyframe* pada proses pembuatan animating dilakukan dengan tracing ulang pada gambar di *stillomatic* dan dilanjutkan dengan menggambar in-between. Total shot berjumlah 45 shot dengan resolusi gambar yaitu full HD 1920 x 1080 pixel 300 dpi.



Gambar 3.11 Screenshot Proses Animating

3. Clean Up

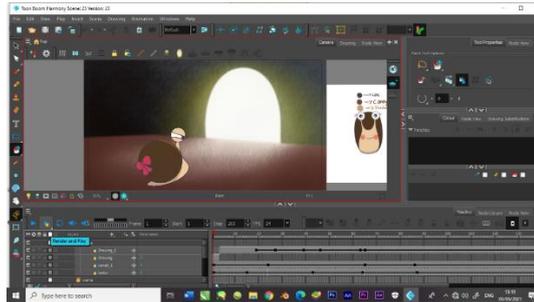
Pada tahap ini semua file *animating* yang sudah siap, di film ini tidak perlu melakukan *tracing* ulang karena pengerjaannya tidak melakukan *rough sketch*, namun *clean up* tetap diperlukan karena ada garis-garis yang terlewat atau tidak menutup. *Software* yang digunakan yaitu Toonboom Studio 16.0



Gambar 3.12 Screenshot Proses clean up

4. Coloring

Proses pewarnaan dilakukan setelah proses *animate* dan *clean up* selesai. Palet warna karakter sebelumnya sudah dibuat terlebih dahulu. Pewarnaan pada *shading* hanya dibuat dibagian cangkang dan badan.



Gambar 3.13 Screenshot Proses Coloring

5. Export Video

Setelah proses *animate* selesai, maka *file* akan di *export* dalam bentuk *.wmv*. apabila hasilnya sesuai dan tidak ada perbaikan maka *file* tersebut nantinya bisa langsung ke tahap *composite*.



Gambar 3.14 Screenshot Proses Export .wmv



Gambar 3.15 Screenshot Proses Export .wmv (hasil)

6. Compositing

Pada tahap ini file *.wmv* dan *background* yang sudah dibuat akan dimasukkan ke *software* Adobe Premiere untuk di *compose*. *File* yang sudah di *compose* akan disimpan pada satu folder agar memudahkan dalam proses *editing*.



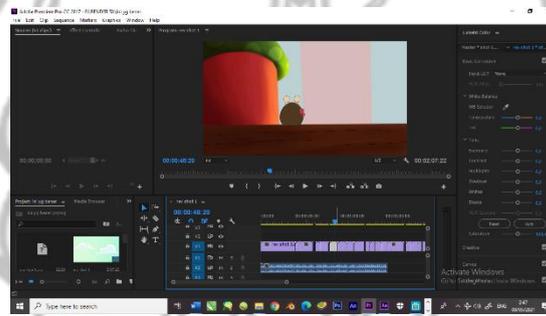
Gambar 3.16 Screenshot Proses Compositing

C. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai.

1. Editing

Tahap terakhir *shot* yang telah di-*compose* kemudian disatukan menjadi satu *scene* menggunakan software *editing* video. Pada saat *rendering*, format HDTV 1920x1080 dipakai dalam bentuk video H264.



Gambar 3.17 Screenshot Proses Editing

2. Rendering

Tahap *rendering* adalah tahapan terakhir, karya yang sudah selesai dibuat kemudian di-*burn* ke dalam DVD.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi “Sarapanku” telah terlaksana dengan lancar melalui berbagai proses. Berikut kesimpulan yang didapatkan dari seluruh pembuatan film animasi “Sarapanku”.

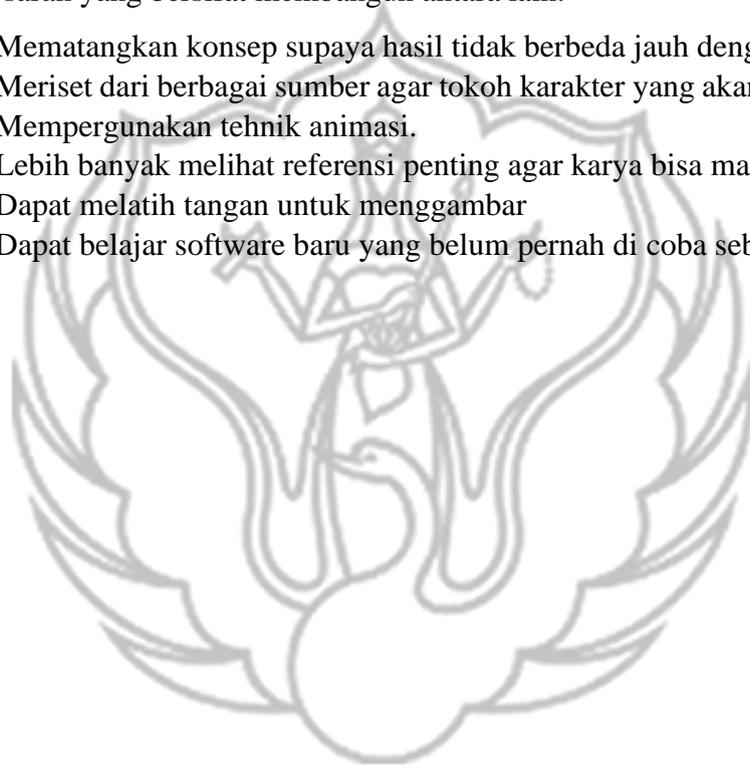
1. Scene ini terdiri dari 22 scene, scene pertama menjelaskan tentang lili memberi makan siput kesayangan pada pagi hari scene empat adalah scene awal mula permasalahan muncul yaitu karna pupu bangun siang sarapannya diambil oleh ulat, scene 17 merupakan scene solusi yang menceritakan pupu mempunyai ide untuk bangun lebih pagi dengan cara mengatur jam alarmnya agar berdering lebih pagi.

2. Penciptaan film animasi “Sarpanku” jumlah 45 shot, dengan format HDTV 1920x1080 px 24 *fps* (*frame per second*).
3. Penciptaan film animasi “Sarpanku” menerapkan beberapa prinsi animasi.
4. Penciptaan film animasi “Sarpanku” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal pembuatan film. Menciptakan film dengan teknik *frame by frame*.

G. SARAN

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “Sarpanku” terdapat beberapa kesalahan. Berbagai penyelesaian masalah harus dilakukan agar film selesai. Ada beberapa saran yang bersifat membangun antara lain:

1. Mematangkan konsep supaya hasil tidak berbeda jauh dengan ekspektasi
2. Meriset dari berbagai sumber agar tokoh karakter yang akan dibuat matang.
3. Mempergunakan tehnik animasi.
4. Lebih banyak melihat referensi penting agar karya bisa matang.
5. Dapat melatih tangan untuk menggambar
6. Dapat belajar software baru yang belum pernah di coba sebelumnya.



DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

Syahfitri, Yunita, 2011. *Tehnik Film Animasi Dalam Dunia Komputer*. Sawit Seberang: Jurnal Saintikom

Internet

Dafi. 2020. Prinsip Dasar Motion Grapihics dan Animasi Yang Wajib Diketahui di <https://www.dafideff.com/2020/09/prinsip-dasar-animasi-motiongraphics.html> (di akses 2 November 2020).

Ids. 2020. Mendalami Animasi, Gambar Bergerak Dengan Daya Storytelling yang Kuat di <https://idseducation.com/mendalami-animasi-gambarbergerak-dengan-daya-storytelling-yang-kuat/> (di akses 12 November 2020).

Laman

<https://animazione70.weebly.com/12-prinsip-animasi.html>; 1 Juni 2021, pukul 15.00