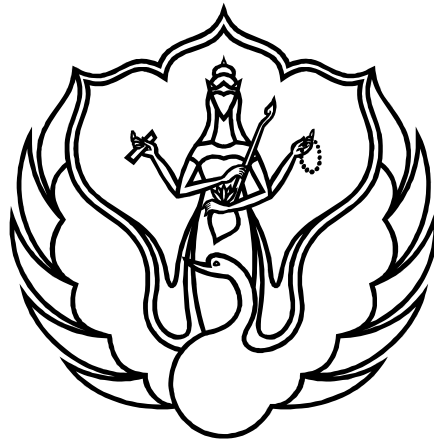


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “POOL”



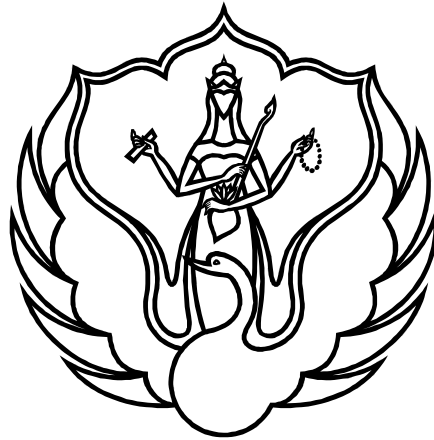
Meidiana Safitri
NIM 1600172033

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

2020

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “POOL”

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



Disusun oleh:

Meidiana Safitri
NIM 1600172033

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

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “POOL”

Disusun oleh:

Meidiana Safitri

NIM 1600172033

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

Tanto Harthoko, M.Sn.

NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji

Andri Nur Patrio, M.Sn.

NIDN 0029057506

Cognate / Anggota Penguji

Dr. Irwandi, M.Sn.

NIDN 0027117702

Ketua Program Studi

Tanto Harthoko, M.Sn.

NIP 19710611 199803 1 002



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Meidiana Safitri

No. Induk Mahasiswa : 1600172033

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “POOL”**

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, 24 Juli 2020

Yang menyatakan



Meidiana Safitri
NIM 1600172033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Meidiana Safitri

No. Induk Mahasiswa : 1600172033

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:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “POOL”

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, 24 Juli 2020

Yang menyatakan



Meidiana Safitri
NIM 1600172033

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan berkah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan dengan baik laporan tugas akhir animasi beserta produksi film animasi 2D yang berjudul “Pool”.

Karya ini diciptakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Berkat bantuan dan dorongan dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan dan produksi film animasi 2D tugas akhir “Pool” oleh karena itu diucapkan banyak terima kasih atas segala petunjuk dan bimbingannya kepada:

1. Kedua orang tua ayah dan ibu tercinta, Taufiq Kurrohman dan Rosita Nur Indahsari, atas doa, motivasi, dorongan, kasih sayang dan segala yang telah diberikan.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Irwandi, M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam dan *Cognate*.
5. Tanto Harthoko, M.Sn., Ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam dan Dosen Pembimbing I.
6. Mahendra Suminto, M.Sn., Sekretaris Program Studi D-3 Animasi.
7. Andri Nur Patrio, M. Sn., Dosen Pembimbing II.
8. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., Dosen Wali.
9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Teman-teman animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2015 dan 2016.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir hingga penulisan laporan masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, akan tetapi semoga segala usaha yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi semua, sebagai ilmu yang bermanfaat dan menambah wawasan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 24 Juli 2020

Meidiana Safitri

ABSTRAK

Kisah tentang seorang anak bernama Boy yang sedang berusaha mengatasi traumanya terhadap kolam renang. Trauma merupakan dampak dari pengalaman mengerikan yang pernah terjadi semasa hidup. Dengan waktu pemulihan yang tidak sebentar, seorang penderita selalu terbayang-bayang kejadian buruk dan beberapa gejala traumatis yang sedikit sulit teratasi. Dengan begitu tokoh membutuhkan dukungan orang terdekat untuk sembuh secara perlahan.

Penciptaan film animasi 2D “Pool” menggunakan teknik frame by frame langsung pada perangkat lunak pembuatan animasi. Semua proses pembuatan dari produksi sampai pascaproduksi menggunakan media digital dan menghasilkan film animasi berdurasi 2 menit.

Kata kunci: Kolam renang, animasi 2D, trauma, anak

ABSTRACT

The story of a boy named Boy who is trying to overcome his trauma to a swimming pool. Trauma is the result of a terrible experience that has occurred during life. With a long recovery time, a trauma sufferer always imagines bad events and some traumatic symptoms that is difficult to overcome. Therefore, the character needs the support of the closest people to recover slowly.

The creation of 2D animated film "Pool" using direct frame by frame technique in animation creation software. All manufacturing processes from production to post-production use digital media and produce an animated film with duration of 2 minutes.

Keywords: Swimming pool, 2D animation, trauma, children

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Manfaat	2
D. Sasaran	3
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Praproduksi	3
2. Produksi	5
3. Pascaproduksi	5
BAB II EKSPLORASI	
A. Landasan Teori	7
1. Animasi	7
2. Animasi Dua Dimensi	11
B. Tinjauan Karya	11
1. <i>Outremer</i>	11
2. <i>Quand J'ai Remplace Camille</i>	12
3. <i>Blind Eye</i>	13
4. <i>In Orbit</i>	13
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita	15

1. Konsep.....	15
2. Tema.....	15
3. Sinopsis	15
4. <i>Storyline</i>	16
B. Desain.....	17
1. Tokoh/Karakter.....	17
2. Latar Belakang dan Aset	19
C. <i>Audio & Sound Effect</i>	22
BAB IV PERWUJUDAN	
A. Praproduksi.....	23
1. Pencarian Ide	23
2. <i>Treatment</i>	24
3. Skenario.....	25
4. Visualisasi.....	28
5. <i>Storyboard</i>	30
6. <i>Pipeline</i>	38
7. <i>Stilomatic</i>	39
B. Produksi.....	40
1. <i>Background</i>	40
2. <i>Layout</i>	41
3. <i>Keypose & inbetween</i>	42
4. <i>Coloring</i>	43
C. Pascaproduksi	44
1. <i>Composite</i>	45
2. <i>Background audio</i>	45
3. <i>Editing</i>	46
4. <i>Mastering</i>	46
5. <i>Merchandising</i>	46
BAB V PEMBAHASAN	
A. Penerapan 12 prinsip animasi	47
1. <i>Solid drawing</i>	47

2. <i>Timing</i>	48
3. <i>Slow in and slow out</i>	49
4. <i>Squash and stretch</i>	49
5. <i>Arcs</i>	50
6. <i>Anticipation</i>	51
7. <i>Exaggeration</i>	52
8. <i>Secondary action</i>	52
9. <i>Follow through and overlapping</i>	53
10. <i>Staging</i>	54
11. <i>appeal</i>	55
12. <i>Straight ahead and pose to pose</i>	55
B. Pembahasan isi film	56
1. Awal konflik	56
2. Pengenalan cerita	56
3. Konflik	57
4. Resolusi	57
C. Analisis Biaya Produksi	57
1. Biaya perlengkapan.....	58
2. Biaya tenaga kerja.....	58
3. Biaya tak langsung.....	59
4. Biaya <i>Mastering</i> Film	60
5. Biaya <i>Merchandise</i>	60
6. Total Pengeluaran	60
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Babi di Gua Lascaux, Spanyol Utara	8
Gambar 2.2 <i>Outremer</i>	12
Gambar 2.3 <i>Quand J'ai Remplace Camille</i>	12
Gambar 2.4 <i>Blind Eye</i>	13
Gambar 2.5 <i>In Orbit</i>	14
Gambar 3.1 Referensi karakter	17
Gambar 3.2 Referensi karakter	17
Gambar 3.3 Desain Boy	17
Gambar 3.4 Desain Papa	18
Gambar 3.5 Desain Teman Jahat	19
Gambar 3.6 <i>Background</i> kolam renang	20
Gambar 3.7 <i>Background</i> bawah air	20
Gambar 3.8 <i>Background</i> kolam renang	21
Gambar 3.9 <i>Background</i> halaman	21
Gambar 4.1 Desain Karakter Boy	28
Gambar 4.2 Desain karakter Papa	29
Gambar 4.3 Desain karakter teman jahat	30
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> "Pool"	31
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> "Pool"	32
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> "Pool"	33
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> "Pool"	34
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> "Pool"	35
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> "Pool"	36
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> "Pool"	37
Gambar 4.11 <i>Storyboard</i> "Pool"	38
Gambar 4.12 <i>pipeline</i> "Pool"	39
Gambar 4.13 <i>Stilomatic</i> "Pool"	39
Gambar 4.14 Proses <i>background</i> "Pool"	40

Gambar 4.15 Aset <i>Background</i> “Pool”	41
Gambar 4.16 <i>layout shot 6</i> “Pool”	41
Gambar 4.17 <i>keypose & Inbetween shot 8</i> “Pool”	42
Gambar 4.18 <i>Keypose & Inbetween shot 8</i> “Pool”	43
Gambar 4.19 <i>Coloring shot 6</i> “Pool”	43
Gambar 4.20 <i>Color Pallette</i> “Pool”	44
Gambar 4.21 <i>Composite shot 1</i> “Pool”	45
Gambar 5.1 Penerapan <i>Solid drawing</i> pada film “Pool”	47
Gambar 5.2 Penerapan <i>Solid drawing</i> pada film “Pool”	48
Gambar 5.3 Penerapan <i>timing</i> pada film “Pool”	48
Gambar 5.4 Penerapan <i>slow in & slow out</i> pada film “Pool”	49
Gambar 5.5 Penerapan <i>squash and stretch</i> pada film “Pool”	50
Gambar 5.6 Penerapan <i>arcs</i> pada film “Pool”	50
Gambar 5.7 Penerapan <i>arcs</i> pada film “Pool”	51
Gambar 5.8 Penerapan <i>anticipation</i> pada film “Pool”	51
Gambar 5.9 penerapan <i>exaggeration</i> pada film “Pool”	52
Gambar 5.10 Penerapan <i>secondary action</i> pada film “Pool”	52
Gambar 5.11 Penerapan <i>Foolow through and overlapping</i>	53
Gambar 5.12 Penerapan <i>Foolow through and overlapping</i>	54
Gambar 5.13 Penerapan <i>staging</i> pada film “Pool”	54
Gambar 5.14 Penerapan <i>staging</i> pada film “Pool”	55
Gambar 5.15 Penerapan <i>appeal</i> pada film “Pool”	55
Gambar 5.16 Penerapan <i>straight ahead and pose to pose</i>	56

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Treatment</i> film “Pool”	24
Tabel 5.1 Biaya perlengkapan film “Pool”	58
Tabel 5.2 Biaya Praproduksi film “Pool”	58
Tabel 5.3 Biaya Produksi film “Pool”	59
Tabel 5.4 Biaya pascaproduksi film “Pool”	59
Tabel 5.5 Biaya tidak langsung film “Pool”	59
Tabel 5.6 Biaya <i>mastering</i> film “Pool”	60
Tabel 5.7 Biaya <i>merchandise</i> film “Pool”	60
Tabel 5.8 total pengeluaran film “Pool”	60

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Trauma berasal dari kata Yunani “*tramos*” yang berarti luka atau cedera yang bersumber dari luar diri. Trauma adalah suatu peristiwa atau situasi di mana seseorang dihadapkan dengan suatu peristiwa aktual yang dapat menyebabkan kematian atau cedera serius pada diri sendiri atau orang lain sehingga muncul perasaan diteror dan perasaan putus asa, peristiwa itu di luar kemampuan individu untuk bertahan, mengatasi, atau menghindari. Menurut Kaplan dan Sadock (1997) dalam Diagnosa Keperawatan Pada Keperawatan Psikiatri mengatakan bahwa orang bisa dikatakan mempunyai trauma adalah mereka harus mengalami suatu stres emosional yang besar dan berlebih sehingga orang tersebut tidak bisa mengendalikan perasaan itu sendiri yang menyebabkan munculnya trauma pada hampir setiap orang.

Trauma dapat disebabkan dengan berbagai macam kejadian buruk setiap orang setidaknya pernah satu kali merasa stres dalam hidupnya, entah itu karena masalah rumah tangga, keuangan di akhir bulan, atau karena terjebak di tengah macetnya jalanan. Akan tetapi, tidak semua orang pernah mengalami stres akut. Stres akut sangatlah berbeda dengan stres harian yang biasa dialami. Stres akut umumnya terjadi mengikuti sebuah peristiwa traumatik yang orang lain alami atau saksikan. Misalnya bencana alam, KDRT, kecelakaan lalu lintas, kekerasan seksual, hingga kembali dari perang. Dengan kata lain, pasien histeria dikuasai oleh pengalaman masa lalu yang disertai dengan kecemasan (Calvin S. Hall, 2000).

Perkembangan animasi saat ini sangatlah pesat sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Animasi untuk kebutuhan iklan dengan kepentingan yang beragam sudah sangat cukup terpenuhi. Demikian juga kebutuhan animasi untuk kepentingan edukasi, hiburan, dan industri. Usaha animasi yang terkemas dalam bentuk wawasan yang menerapkan sudut pandang tokoh untuk memudahkan penonton dalam merasakan rasa empati terhadap penderita trauma sangatlah jarang.

Maka dari itu untuk film pendek animasi kali ini akan dikisahkan melalui sudut pandang seorang penderita yang telah mengalami kejadian trauma.

Berbagai alasan digunakannya teknik dua dimensi salah satunya yaitu software yang lebih ringan saat digunakan di komputer dengan spesifikasi terbatas. Lalu, alasan selanjutnya dari animasi dua dimensi adalah efisiensi yang dapat dihasilkan. Animasi pada dasarnya tidak melalui proses yang sederhana. Sebagai bentuk seni, animasi dua dimensi membutuhkan banyak keterampilan dan kreativitas untuk menghasilkan objek, karakter, dan dunia yang menarik bagi khalayak target dan secara akurat menyampaikan cerita dan pesan. Selain itu, banyak teknik dan gaya yang bias diterapkan.

Judul “Pool” dikarenakan cerita terfokus kepada pengalaman tokoh yang mengalami kejadian truma di kolam renang dan dapat berdampak terpicunya *flashback* atau kejadian buruk lampau yang menyebabkan awal mula trauma tersebut hadir. Seorang yang telah mengalami kejadian traumatik sangat membutuhkan dukungan orang-orang terdekat dalam menghadapi gejala-gejala stres yang bermunculan. Dikarenakan tokoh hanya memiliki seorang ayah, maka di akhir cerita ayah tersebut akan memeluk tokoh utama untuk menyatakan sebuah dukungan emosional antara ayah dan anaknya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang sudah diuraikan pada latar belakang dapat ditarik beberapa rumusan masalah :

1. Menerapkan sudut pandang tokoh untuk memudahkan penonton dalam merasakan rasa empati terhadap penderita traumatik dalam cerita animasi “Pool” dengan tema mengenai trauma.
2. Menerapkan teknik dua belas prinsip animasi pada film animasi 2D “Pool”.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “Pool” untuk membuat penonton menyadari bahwa dukungan orang-orang terdekat serta keluarga sangat

dibutuhkan bagi orang yang mengalami trauma, serta agar lebih berhati-hati saat mengawasi anak kecil yang berenang di kolam renang.

D. Sasaran

Target audien penciptaan film animasi 2D “*Pool*” ini adalah:

1. Usia : 12 Tahun sampai Dewasa
2. Jenis kelamin : Laki – laki dan Perempuan
3. Pendidikan : semua jenjang pendidikan
4. Status Sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia & Internasional
6. Bahasa : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Target pencapaian akhir karya film ini akan dibuat dalam bentuk sebagai berikut:

1. Judul : Pool
2. Teknik : Animasi 2D (Digital)
3. Durasi : 2 menit 25 detik
4. Format video : HDTV 1920x1080 24 fps(*frame per second*)
5. Render : Format mp4, H264

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “*Pool*” dilakukan melalui tahapan-tahapan produksi yang harus dilalui, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui :

1. Praproduksi

Praproduksi tahapan dimana semua persiapan benar-benar di desain dan dipersiapkan secara matang mulai dari ide cerita, konsep dan penokohan.

a. Penulisan Cerita

Tahap pertama adalah pemilihan tema dan *brainstorming* agar cerita yang akan dibuat dapat benar-benar terwujud. Tema yang dipilih adalah mengenai trauma, dilanjutkan dengan membuat *storyline*, sinopsis hingga naskah cerita

yang nantinya akan ditulis dengan lengkap dan jelas dari awal masalah hingga akhir penyelesaiannya.

b. *Desain Karakter*

Karakter dari film animasi “*Pool*” adalah anak laki-laki berumur 8 tahun memiliki kulit berwarna putih pucat, rambut potongan mangkuk, dan memakai pakaian renang, dengan raut wajah yang terlihat kuyu dan lusuh serta kantung mata tebal yang menandakan kurangnya tidur. Hal ini didasarkan dengan pertimbangan ciri khas karakter dan kesesuaian dengan alur cerita.

c. *Scenario*

Naskah cerita yang sudah dilengkapi dengan deskripsi kemudian dijabarkan, dan dalam skenario film “*Pool*” terkandung pembagian *scene* dan *shot*.

d. *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* “*Pool*” sesuai dengan skenario dan di dalamnya sudah menggambarkan tampilan sketsa layout animasi, hingga pengambilan *angle* kamera, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh serta durasi di setiap *shot*-nya.

e. *Stilomatic*

Stilomatic merupakan rancangan kasar dari video yang dibuat menggunakan gambar-gambar dari pengembangan seluruh *storyboard* yang disusun menjadi satu dari awal hingga akhir sehingga dapat menjadi acuan serta mempermudah *animator* dalam proses *animating*. Pembuatan *stilomatic* “*Pool*” berdurasi kurang-lebih dua menit dan sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nantinya.

2. Produksi

Produksi film “*Pool*” ini meliputi proses pembuatan background dan animating.

a. *Background*

Background adalah latar atau lokasi kejadian dimana animasi itu berada. Pembuatan *background* untuk film animasi “*Pool*” dilakukan dengan cara mapping area lalu digambar ulang berdasarkan sketsa storyboard yang sudah ada. dalam film ini *background* secara teknis dikelompokkan menjadi dua, yaitu sebagai *background* (latar belakang) dan *foreground* (latar depan).

b. *Animating*

Animasi merupakan proses pembuatan gerakan-gerakan terhadap objek yang akan dianimasikan, pada animasi “*Pool*” tahap ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan *frame rate 24fps*. Mengacu pada 12 prinsip animasi agar objek yang digerakkan lebih terlihat nyata, seperti *exaggeration*, *slow in & slow out*, dan lain-lain.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah proses yang dilakukan setelah produksi film, pada tahap ini dilakukan *editing*, *composite*, pemberian efek khusus lalu *rendering*.

a. *Compositing*

Menggabungkan animasi per *shot* dengan teknik *compositing*. Mengatur sedemikian rupa agar shot terlihat sesuai dengan adegan selanjutnya. Lalu terakhir memberikan *effect* pada beberapa shot sesuai yang dibutuhkan suatu adegan seperti efek *black & white* untuk efek adegan *flashback*.

b. *Editing*

Editing adalah proses menyusun rangkaian *scene* demi *scene*, Melakukan *import file* dan menggabungkan video hasil *rendering file compositing* dengan *background music original* dan *sound effect* bebas pemakaian (*free license*). Lalu export film dalam format *mp4* setelah selesai.

c. *Mastering*

Ketika semua rangkaian adegan telah berhasil disatukan menjadi satu berupa film, lalu proses selanjutnya yaitu memasukkan file karya film dalam format *mp4* beserta laporan ke keeping DVD yang sudah disediakan.

Proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari awal hingga akhir jika semuanya telah terpenuhi maka karya animasi sudah selesai dan siap diujikan serta dipublikasi.