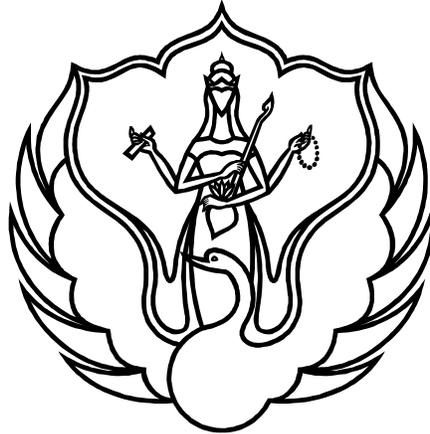


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “POOL”



Meidiana Safitri
NIM 1600172033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Andri Nur Patrio, M.Sn.

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

2020

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

Judul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “POOL”

Disusun oleh:

Meidiana Safitri

NIM 1600172033

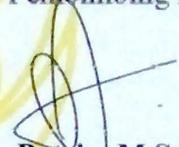
Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **04 AUG 2020**...

Pembimbing I



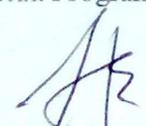
Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II



Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

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

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

A. PENDAHULUAN

1. 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 penggunanya. 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.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang sudah diuraikan pada latar belakang dapat ditarik beberapa rumusan masalah yaitu menerapkan sudut pandang tokoh dan menerapkan teknik dua belas prinsip animasi pada film animasi 2D “Pool”.

3. 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.

4. 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

5. Indikator Pencapaian 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.

B. LANDASAN TEORI

1. Animasi

Menurut Ibis Fernandez dalam buku *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide (2001:128)*, animasi definisikan sebagai proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Animasi sering diartikan sebagai “menghidupkan” dari suatu benda. mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak.

2. Animasi 2 Dimensi

Dalam penciptaan karya animasi “*Pool*”, teknik animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi. Menurut Bambi Bambang Gunawan penulis buku *Nganimasi Bersama Mas Be* terbitan tahun 2013, Animasi dua dimensi adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X dan Y. Animasi ini lebih dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar *key pose*, *inbetween* di atas selembar kertas, yang kemudian di-*scan* lalu dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi *file* digital.

C. Tinjauan Karya

Film animasi “*Pool*” terinspirasi dari beberapa referensi film animasi baik dari segi penceritaan, visual desain, *music scoring*, dan sinematografi, diantaranya:

1. *Outremer* (2017)

Film animasi pendek “*Outremer*” menjadi referensi utama dalam konsep cerita dan teknik penceritaan utama yang mendasari ide penciptaan film animasi “*Pool*”.

2. *Quand J'ai Remplace Camille* (2017)

Film ini menjadi referensi sinematografi yang menjadi acuan dalam pembuatan *storyboard* serta *background* pada film “*Pool*”.

3. *Blind Eye* (2019)

Film ini menjadi referensi *line art* dan *coloring* untuk tipe pewarnaan dalam pembuatan film animasi “*Pool*”.

4. *In Orbit* (2019)

Backsound yang secara mental agak *horror* akan menjadi referensi serta patokan untuk *music scoring* dalam film animasi “*Pool*”.

D. PERANCANGAN

1. Konsep

Trauma bisa menjadi momok menakutkan terhadap si penderita dan akan semakin menakutkan jika sudah terpicu dengan kejadian buruk yang pernah dialami. Trauma sendiri tidak dapat disembuhkan dengan waktu yang singkat, memerlukan dukungan dan waktu secara berkala. Melalui pengalaman pribadi saat tanpa sengaja tenggelam di kolam renang ketika praktek renang sekolah sedang berlangsung dan ingatan buruk mengenai kolam renang masih terbawa hingga sekarang, saat itulah tercetus ide dan konsep tentang trauma hadir.

Kisah yang diangkat dalam film animasi ini mengisahkan tentang seorang anak laki-laki berperawakan kurus dan lesu bernama Boy, mencoba melawan ketakutannya terhadap kolam renang sendirian tapi hal diluar dugaan terjadi padanya. Saat itu lah muncul ide dengan judul "*Pool*" untuk film ini, yang berarti kolam. Pesan yang ingin disampaikan pada film animasi ini adalah mengajak penonton untuk lebih berhati-hati saat di kolam renang dan melakukan pengawasan terhadap anak-anak, juga agar lebih memahami seorang yang memiliki pengalaman traumatis terhadap suatu hal.

2. Sinopsis

Berawal saat seorang anak lelaki yang secara sengaja mendorong temannya ke kolam. Menceritakan seorang anak lelaki kurus bernama Boy yang melangkah ke pinggir kolam untuk memberanikan diri melawan rasa takutnya akan trauma. saat mendekati ke pinggir kolam rasa takut dan gejala trauma seperti gemetar, sesak nafas dan keringat dingin lalu kilasan kejadian yang menakutkan. keraguan pun mulai timbul. Mengalahkan rasa takut ia mulai mengintip ke dalam kolam dan berhalusinasi bahwa kolam seakan menjadi tak berdasar dan semakin dikelilingi kegelapan. Ia semakin terkejut kala melihat mata merah menyala dari gelapnya dasar kolam. Ia mengalami keterkejutan mendadak dan tangannya tergelincir menyebabkan dirinya tercebur ke dalam kolam tersebut. Ia pun semakin tenggelam

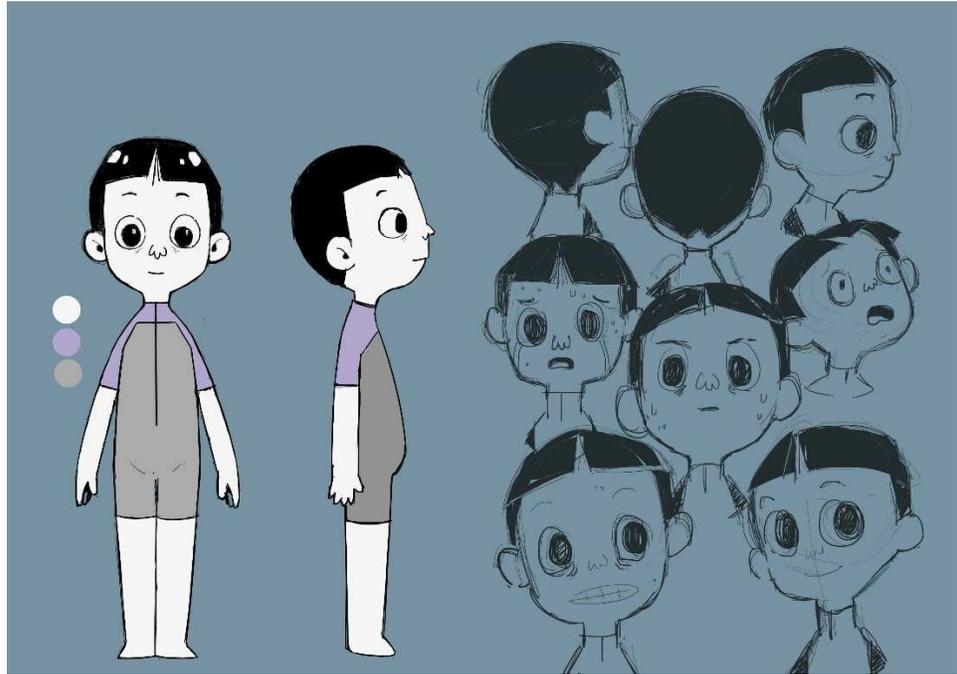
semakin dalam ke dasar kolam. Tiba-tiba ada sesuatu yang mencengkram kakinya dan berusaha untuk menariknya ke dasar kolam yang gelap. Ia panik dan semakin panik. Berteriak meminta pertolongan ataupun membuka mulut tidak lah efektif. Semua terasa memudar dan semakin gelap. Dia pun berakhir tenggelam dalam kegelapan. Bangun dengan terengah dan basah anak itu melihat wajah sang Papa yang terlihat khawatir lalu memeluknya penuh rasa syukur di pinggir kolam. Berlanjut ke beberapa bulan kemudian, Boy sedang berlatih berendam bersama sang Papa dalam kolam balon buatan lengkap memakai atribut balon dan kacamata renang.

3. Desain

a. Tokoh/karakter

1. Boy

Karakter Boy memiliki wajah yang kuyu dan badan yang kurus serta rambut lurus potongan mangkuk dengan kulit berwarna putih. Pakaian renang yang merupakan seragam sekolah untuk praktek renang senantiasa hadir dengan perbedaan warna ungu dan abu-abu.



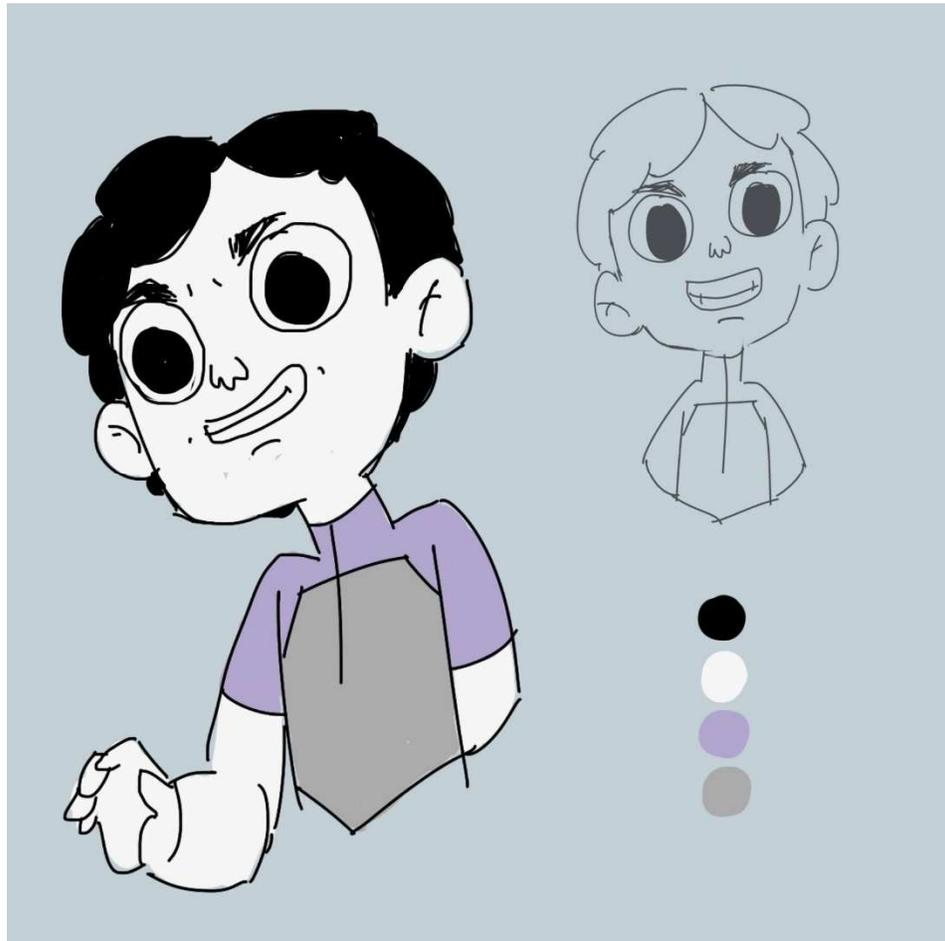
2. Papa

Papa adalah satu-satunya keluarga yang diketahui dimiliki Boy, oleh sebab itu Papa sangat khawatir saat tau Boy tenggelam di kolam renang. Papalah yang menolong Boy sewaktu ia tenggelam.



3. Teman Jahat

Tokoh antagonis yang misterius dan tidak diketahui namanya ini muncul saat scene pertama sebagai pelaku yang mendorong Boy ke kolam renang.



4. *Background Music*

Background music adalah musik latar yang memberikan *mood* suatu *scene* atau *action* dalam sebuah film. Dalam film “Pool” BG audio dibuat dengan original serta mengambil musik dengan horror style. Pada tahap ini music dibuat dengan *software* Fruity Loops Studio dan Sony Vegas. Musik yang dibawakan pun dibuat sebagaimana musik sesuai dengan tema *tragedy* dan akan berubah mengikuti suasana alur cerita.

E. PEMBAHASAN

Konsep ide film animasi 2D “*Pool*” mengisahkan tentang seorang anak laki-laki bernama Boy yang berusaha menghadapi ketakutannya akan trauma terhadap kolam renang. Tetapi hal yang tidak terduga terjadi, ia terjatuh tenggelam di dalam kolam. Lalu saat tersadar ia melihat Papanya dalam keadaan basah. Ia menyadari bahwa ia tidak sendirian, dengan dukungan dan kasih sayang dari orang terdekat perlahan akan ada harapan.

Dalam proses produksi, animasi ini menerapkan 12 prinsip animasi yang dapat membuat film ini menarik perhatian dan mendapatkan rasa empati audien. 12 Prinsip tersebut antara lain *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*.

1. Awal Konflik

kejadian masa lampau yang menjadi awal mula dari penyebab terpicunya tokoh utama dalam bertindak untuk mengatasi masalah selanjutnya. Di saat Boy sedang asyik dengan pikirannya sendiri tiba-tiba dari arah belakang ada yang mendorongnya hingga terjerembab ke dalam kolam renang.

2. Pengenalan Cerita

Pada fase pengenalan cerita tokoh ditunjukkan melalui adegan setelah terjadinya awal konflik yaitu, Boy yang melangkah ke pinggir kolam untuk memberanikan diri melawan rasa takutnya akan trauma. saat mendekati ke pinggir kolam rasa takut dan gejala trauma seperti gemetar, sesak nafas dan keringat dingin lalu kilasan kejadian yang menakutkan. keraguan pun mulai timbul. Mengalahkan rasa takut ia mulai mengintip ke dalam kolam dan berhalusinasi bahwa kolam seakan menjadi tak berdasar dan semakin dikelilingi kegelapan. Ia semakin terkejut kala melihat mata merah menyala dari gelapnya dasar kolam. Ia mengalami

keterkejutan mendadak dan tangannya tergelincir menyebabkan dirinya tercebur ke dalam kolam tersebut.

3. Konflik

Agar cerita tidak terasa membosankan maka tokoh utama akan dihadapkan dalam keadaan darurat yang menjadi konflik dalam cerita ini. Boy pun semakin tenggelam semakin dalam ke dasar kolam. Tiba-tiba ada sesuatu yang mencengkram kakinya dan berusaha untuk menariknya ke dasar kolam yang gelap. Ia panik dan semakin panik. Berteriak meminta pertolongan ataupun membuka mulut tidak lah efektif. Semua terasa memudar dan semakin gelap. Dia pun berakhir tenggelam ke dalam kegelapan.

4. Resolusi

Bangun dengan terengah dan basah Boy melihat wajah sang Papa yang terlihat khawatir lalu memeluknya penuh rasa syukur di pinggir kolam. Berlanjut ke beberapa bulan kemudian, Boy sedang berlatih berendam bersama sang Papa dalam kolam balon buatan lengkap memakai atribut balon dan kacamata renang. Ia merasa aman dan tidak merasa sendirian lagi.

5. Analisis biaya produksi

Dalam pembuatan film animasi 2D “Pool” tentulah Analisis biaya diperlukan, supaya dana dapat sesuai dengan *budget* yang dikeluarkan, jika tidak maka film animasi tidak akan selesai dalam pengerjaan. Analisis biaya ini dilakukan untuk menentukan kualitas dan harga jual yang sesuai dengan perhitungan, supaya tidak mengalami kerugian.

F. KESIMPULAN

Karya tugas akhir film animasi 2D “Pool” mengisahkan momen masa lampau dan keadaan yang harus dihadapi oleh Boy sekarang ini hingga ia memiliki harapan untuk kedepannya. Didampingi oleh Papa yang ada bersamanya, Boy tidak merasa sendirian lagi.

Selama proses pengerjaan hingga karya film ini selesai, berbagai persiapan telah dilakukan. Mulai dari tahap praproduksi yaitu pembuatan ide dasar, menciptakan sinopsis lalu naskah, treatment, desain karakter, *storyboard* dan berlanjut ke pembuatan *layout*, *background*, proses produksi animasi hingga melewati pascaproduksi. Hasil akhir karya film animasi 2D “Pool” sudah cukup mendekati karya referensi yang menjadi tinjauan. Proses produksi *background* dan *animating* memakan waktu yang cukup lama sehingga dikerjakan semaksimal mungkin.

Dalam kesempatan ini, mengerjakan film animasi 2D “Pool” akan terasa sangat berat tanpa dukungan dari beberapa pihak. Proses pengerjaannya membutuhkan waktu berbulan-bulan hingga bisa tercipta film animasi utuh berdurasi kurang lebih 2,5 menit. Produksi yang harus terus berjalan setiap hari dan perlunya niat serta kedisiplinan menjadi proses utama dalam terselesaikannya film ini. Berbagai pengalaman telah didapat penulis dari menyusun jadwal produksi agar tepat waktu, meriset karya-karya serupa, hingga menyiapkan keperluan karya dalam bentuk merchandise menarik.

Film bernuansa horror ini memberi pesan bahwa suatu kecelakaan kecil yang berawal dari kejahilan orang lain dapat memberikan dampak yang berbeda dengan orang yang berbeda pula. Dengan dukungan orang yang menyayangi kita dan juga yang kita sayang, kita tidak akan merasa sendirian lagi saat sedang ketakutan.

G. SARAN

Setelah menyelesaikan film animasi 2D “Pool” terdapat beberapa kesalahan maupun masalah serta kesulitan terutama pada proses produksi agar tepat waktu dan berjalan dengan lancar. Berikut saran yang diberikan guna dapat mengurangi kesalahan

dalam pembuatan animasi 2D yang serupa. Saran ini diberikan menurut pengalaman yang didapatkan selama mengerjakan karya animasi, antara lain:

1. Riset yang mendalam dengan sejumlah referensi dalam segala aspek animasi sangat membantu pengembangan dan memperkuat karakteristik pada film animasi 2D “Pool”
2. Selalu pastikan film animasi yang dikerjakan menerapkan 12 prinsip animasi.
3. Usahakan membuat daftar pekerjaan yang harus diselesaikan setiap harinya. *Timeline* kerja, tabel yang berisikan kumpulan *shot* juga perlu dibuat. Semua ini penting, agar tidak kehilangan arah saat akan mengerjakan.
4. Menyiapkan catatan serta ringkasan deskripsi yang diperlukan dalam produksi akan sangat membantu mengingat setiap detail *shot*nya.
5. Manfaatkan hari untuk istirahat. Terkadang inspirasi datang diluar rutinitas mengerjakan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Hall, Calvin S. 2000. *Libido Kekuasaan Sigmund Freud*, S. Tasrif (penerjemah). Yogyakarta: Tarawang

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

McGraw, Ibiz Fernandez. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Osborn, California

Sadock, & Kaplan. (1997). *Diagnosa Keperawatan Pada Keperawatan Psikiatri*. Medan: PT Refika Aditama

Laman:

<https://www.google.com/amp/s/hellosehat.com/hidup-sehat/psikologi/beda-stres-akut-dan-ptsd-adalah/amp/> diakses pada 20 Juni 2019, pukul 11.00 WIB

<https://www.iamag.co/animated-short-outremer/> diakses pada 10 Juli 2019, pukul 00.12 WIB

<https://www.shortoftheweek.com/2017/09/22/quand-jai-replace-camille/> diakses pada 13 Juli 2019, pukul 02.00 WIB

<https://thinkinganimation.com/blind-eye-animation-short-film-2019-gobelins/> diakses pada 14 Juli 2020, pukul 03.22 WIB