

PROSES KREATIF DALAM PERANCANGAN ANIMASI 2D 'BREAKING BARRIERS'

Lissia Mareliauny¹, Vania Aurelia², Juliana³, Caroline Michelle Putri Agung Zebua⁴ & Budi Darmo⁵

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: lissia.625220003@stu.untar.ac.id

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: vania.625220010@stu.untar.ac.id

³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: juliana.625220019@stu.untar.ac.id

⁴Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: caroline.625220028@stu.untar.ac.id

⁵Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: budid@fsrd.untar.ac.id

Masuk : 24-09-2025, revisi: 01-10-2025, diterima untuk diterbitkan : 30-10-2025

ABSTRACT

Advancements in digital technology have significantly driven the rapid development of the animation industry as both an entertainment medium and an effective educational tool. This study aims to explore the creative process behind the design of a short 2D animated film titled Breaking Barriers, which conveys the theme of cultural diversity through a metaphorical story of food characters in a conveyor belt restaurant. The research employs a descriptive method with a qualitative approach to explain the workflow based on the animation pipeline, encompassing three main stages: pre-production, production, and post-production. The pre-production phase involves ideation, scriptwriting, chibi-style character design, and storyboard creation. The production phase includes asset digitalization, the application of motion graphic and rigging techniques, and voice-over recording. Meanwhile, the post-production phase focuses on audiovisual refinement, sound and visual effects integration, and the rendering process. The results indicate that Breaking Barriers successfully presents appealing visual quality and effectively delivers its moral message to a wide audience. Feedback from design practitioners also provided recommendations for enhancing color contrast and visual proportion balance to improve audience focus. This study highlights the potential of animation as a creative medium that not only entertains but also effectively communicates educational and moral values.

Keywords: 2D animation, creative process, animation pipeline, visual design, education

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah mendorong perkembangan pesat dalam industri animasi sebagai media hiburan sekaligus sarana edukatif yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses kreatif dalam perancangan film animasi 2D pendek berjudul *Breaking Barriers*, yang mengangkat tema keberagaman budaya melalui kisah metaforis antara karakter makanan di sebuah restoran conveyor belt. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan tahapan kerja berdasarkan *animation pipeline* yang mencakup pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Proses pra-produksi meliputi ideasi, penulisan naskah, desain karakter bergaya *chibi*, serta penyusunan *storyboard*. Tahap produksi mencakup digitalisasi aset, penerapan teknik *motion graphic* dan *rigging*, serta perekaman *voice over*. Sementara itu, tahap pasca-produksi berfokus pada penyuntingan audio visual, penambahan efek, dan proses *rendering*. Hasil perancangan menunjukkan bahwa *Breaking Barriers* berhasil menampilkan kualitas visual yang menarik dengan pesan moral yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Wawancara dengan praktisi desain juga menghasilkan rekomendasi untuk peningkatan kontras warna dan keseimbangan proporsi visual agar fokus penonton lebih terarah. Penelitian ini menegaskan potensi animasi sebagai media kreatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai edukatif secara efektif.

Kata Kunci: animasi 2D, proses kreatif, *animation pipeline*, desain visual, edukasi

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalananya waktu, kemajuan dalam bidang teknologi telah mendorong perkembangan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk media penyajian hiburan. Salah

satu bentuk media hiburan yang mengalami perkembangan paling pesat adalah media visual, terutama dalam industri film animasi. Animasi adalah teknik menampilkan gerakan objek atau gambar agar terlihat hidup dan dinamis (Albani et al., 2023). Animasi merupakan bentuk hiburan yang memiliki daya tarik tinggi melalui kekuatan visualisasinya sekaligus dapat berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif, tidak hanya bagi anak-anak, tetapi juga bagi kalangan dewasa (Hadi et al., 2021). Hadirnya teknologi digital menyebabkan industri animasi mengalami transformasi besar. Berbagai teknik modern seperti *Computer-Generated Imagery (CGI)*, animasi tiga dimensi (3D), dan *motion graphics* kini digunakan secara luas untuk menghasilkan karya visual yang lebih realistik, dinamis, dan menarik. Perkembangan ini tidak hanya meningkatkan kualitas estetika sebuah animasi, tetapi juga membuka ruang lebih luas bagi para kreator untuk bereksperimen dan menyampaikan cerita dengan cara yang lebih kreatif dan imajinatif (Naghdi & Adib, 2020).

Perancangan animasi 2D '*Breaking Barriers*' dilakukan melalui proses kreatif yang terstruktur mulai dari 3 tahap, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pembuatan animasi dilakukan menggunakan aplikasi Adobe After Effect. Tahap pra-produksi mencakup pengembangan ide, penyusunan *storyboard* sebagai panduan alur cerita dan juga komposisi dari setiap adegan, serta penentuan gaya visual untuk ilustrasi yang akan dibuat. Pada tahap produksi, aset visual hasil dari digitalisasi diolah menggunakan teknik *motion graphic* dan *rigging* untuk menciptakan gerakan yang dinamis sekaligus mempertahankan karakteristik 2D. Pasca-produksi difokuskan pada penyempurnaan audio visual menggunakan penggabungan elemen suara, musik latar, dan efek visual tambahan. Alur kerja ini memastikan '*Breaking Barriers*' tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga memiliki kualitas yang baik.

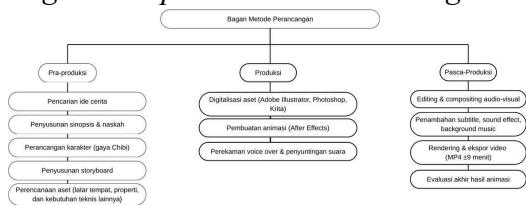
2. METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu penelitian yang meneliti objek, fenomena atau keadaan sosial menggunakan data atau fakta yang didapatkan saat pengumpulan data yang kemudian dituang dalam bentuk tulisan naratif (Rukajat, 2018). Penelitian ini berfokus pada proses kreatif dalam perancangan sebuah film animasi, yang pada penelitian ini adalah film animasi 2D pendek berjudul '*Breaking Barriers*'. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami proses kreatif dalam menciptakan desain visual dan naratif yang mendukung tema cerita, sedangkan pendekatan deskriptif digunakan untuk menjelaskan setiap tahapan dalam proses produksi animasi secara sistematis dan terstruktur. Selain itu, dilakukan juga sesi wawancara bersama Ibu Jessica Leman pada tahap pasca-produksi, untuk membahas umpan balik (*feedback*) beliau pada hasil perancangan animasi '*Breaking Barriers*' ini.

Berdasarkan 2D *Animation Pipeline* (Shahbazi & Goodarzi, 2025), perancangan animasi membutuhkan sebuah alur kerja atau *workflow* untuk mempermudah proses perancangan animasi itu sendiri. Proses tersebut terbagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Secara umum metode ini disebut sebagai metode proses produksi film. Metode perancangan ini dilakukan sebagai panduan sistematis dalam proses perancangan karya audiovisual. Penerapan metode ini membantu proses pembuatan film animasi pendek '*Breaking Barriers*' agar proses pengembangan lebih terstruktur dan terarah. Proses pembuatan animasi umumnya melalui tiga tahap utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi (Besin, 2024). Proses ini dimulai dari pencarian ide awal, perancangan, proses penggerjaan, dan penyempurnaan visual akhir. Dalam penelitian ini, metode tersebut dijelaskan secara sistematis melalui tiga subbagian, yang terbagi menjadi tahapan-tahapan berikut.

Gambar 1

Bagan Tahapan Metode Perancangan



Perancangan Ide Cerita dan Naskah

Seperti pada gambar bagan 1, proses paling awal dari sebuah karya animasi adalah pencarian dan perancangan ide cerita. Perancangan ide cerita animasi ‘*Breaking Barriers*’ mengisahkan persaingan antara makanan dari berbagai latar budaya di sebuah restoran *conveyor belt*. Konflik yang awalnya dipicu rasa iri terhadap popularitas perlahan berubah menjadi kepercayaan diri dan kerja sama, ketika para karakter menyadari bahwa keberagaman rasa justru menjadi kekuatan. Dalam sebuah perancangan animasi, proses ideasi ini adalah proses yang krusial dan menjadi pondasi sebuah perancangan karena akan sangat berpengaruh pada hasil tampilan visual pada akhir nantinya. Setelah ide utama sudah ditentukan, langkah selanjutnya adalah menyusun *script* atau naskah cerita yang menjadi acuan utama dalam membangun keseluruhan alur naratif dan dialog. Naskah ini juga berfungsi sebagai dasar pengembangan karakter dan adegan yang akan divisualisasikan.

Sketsa Karakter dan Latar

Proses pencarian ide kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan berbagai macam referensi dalam pembuatan *moodboard* untuk memberikan nuansa dan gaya visual *chibi*, digambarkan dengan desain karakter yang memiliki proporsi tubuh yang kecil, wajah yang ekspresif dan warna-warna yang terang. Desain karakter merupakan proses menggambarkan sosok dengan berbagai ciri khasnya, lalu memvisualisasikannya dalam bentuk beragam, seperti hewan, tumbuhan, atau benda (Afif et al., 2025). Hal ini dilakukan untuk memberikan pendekatan visual yang lebih lucu dan menyenangkan.

Karakter dibuat dengan tujuan dapat memberikan visual yang menarik bagi para audiens. Setiap wajah karakter juga dibuat dengan ekspresif agar emosi yang mereka tunjukkan dapat terisirat dengan jelas. Walaupun proporsi badan setiap karakter kecil, masing-masing dari mereka memiliki karakteristik tersendiri yang membuatnya berbeda dari satu sama lain. Referensi tersebut menghasilkan sketsa makanan yang dipilih sebagai karakter dari animasi ‘*Breaking Barriers*’ ini, diantaranya adalah Dumpling Ayam, Dumpling Kimchi, dan Pizza. Seluruh karakter menggunakan gaya desain chibi yang ekspresif.

Latar tempat yang dipilih sebagai *background* adalah restoran dengan konsep *conveyor belt*, yang umumnya digunakan dalam restoran modern yang memberikan kesan suasana yang dinamis dan interaktif. Konsep ini menampilkan makanan yang disajikan di atas sebuah sabuk berjalan di hadapan pelanggan. Latar restoran ini dipilih karena gerakan dari *conveyor belt* dapat membantu menampilkan setiap karakter makanan yang muncul. Selain itu, pergerakan ini dapat mendukung visual animasi agar terlihat dinamis dan juga teratur.

Perancangan Storyboard

Setelah perancangan sketsa karakter dan latar selesai, proses selanjutnya adalah perancangan *Storyboard*. Setiap panel dalam *Storyboard* menggambarkan adegan penting, termasuk ekspresi

karakter, pergerakan kamera, serta interaksi antar karakter. Visualisasi ini membantu dalam memperkirakan alur cerita, transisi antar adegan, dan memastikan pesan moral representasi nilai sosial yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

Digitalisasi Aset dan Proses Animasi

Pada proses tahap produksi, dilakukan digitalisasi aset. Digitalisasi aset adalah hasil dari sketsa yang sudah dibuat, baik sketsa karakter ataupun sketsa latar, mulai diwarnai dan dijadikan aset digital yang bagian-bagiannya terpisah dan tersusun untuk mempermudah proses animasi. Proses ini dilakukan dengan Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan juga Krita. Setelah digitalisasi aset, proses produksi dilanjutkan ke animasi. Animasi sendiri merupakan proses mengubah aset digital yang semu menjadi bergerak dengan menggunakan *motion graphic* dengan teknik *rigging* (*Farhanudin et al.*, 2023). Teknik ini mempertahankan gaya dua dimensional dan *chibi* dari aset digital, tetapi tetap memungkinkan karakter bergerak secara ekspresif (Anggara et al., 2020).

Selain digitalisasi dan animasi, perekaman suara atau *voice over* juga dilakukan pada tahap ini. *Voice over* sendiri merupakan salah satu teknik produksi audio dimana suara *narrator* direkam sebagai penjelasan alur cerita untuk film animasi. Proses ini menggunakan *voice recorder* dan dilakukan sedikit penyuntingan dengan aplikasi *editing* untuk membuat suara dapat terdengar dengan baik dan jelas.

Editing dan Finalisasi Animasi

Tahap ini merupakan proses penyempurnaan hasil animasi agar siap untuk ditayangkan. Pada tahap ini, dilakukan proses *editing*, yang merupakan penyuntingan akhir yang meliputi penambahan transisi antar *scene* dan efek khusus, penambahan *subtitle*, penambahan *sound effect* dan *background music*, serta dilakukan juga pengecekan ulang untuk keseluruhan jalannya animasi. Proses *rendering* dilakukan setelah semua elemen telah dipastikan sinkron satu sama lain. Hasil akhir berupa video dalam format MP4 berdurasi ±9 menit. Dalam tahap ini, dilakukan juga evaluasi akhir terhadap alur cerita, durasi, dan keterbacaan visual untuk memastikan bahwa pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens.

Setelah menetapkan metode perancangan, proses berikutnya yang dilakukan adalah pengumpulan data yang dapat menunjang dan memperkaya pengembangan karya animasi. Data yang dikumpulkan tidak hanya menjadi landasan teoritis, tetapi juga membantu peneliti dalam membentuk visual, karakter, serta narasi yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Teknik pengumpulan data dilakukan secara sederhana namun terarah, agar karya yang dihasilkan memiliki dasar yang kuat dan tidak hanya berdasarkan intuisi semata.

Adapun beberapa teknik yang digunakan dalam proses ini antara lain:

(a) Studi Literatur

Peneliti melakukan kajian terhadap berbagai sumber seperti buku, artikel ilmiah, jurnal desain, dan referensi digital yang membahas tentang animasi, *storytelling* visual, teori warna, karakterisasi, serta isu-isu sosial yang relevan dengan tema cerita untuk memahami prinsip dasar dan tren yang sedang berkembang. Studi ini menjadi pijakan awal dalam menyusun konsep cerita dan menentukan pendekatan visual yang tepat.

(b) Observasi Visual

Untuk memperkuat identitas visual, dilakukan observasi terhadap berbagai karya animasi yang sudah ada, khususnya yang menggunakan gaya ilustrasi *chibi*. Gaya ini dipilih karena dianggap mampu menyampaikan emosi dan karakter dengan cara yang ringan dan ekspresif. Dari

observasi ini, peneliti mendapatkan pemahaman tentang bentuk tubuh, proporsi, ekspresi wajah, serta gaya pewarnaan yang khas, sehingga karakter yang dirancang dapat tampil konsisten dan menarik.

(c) Diskusi dan *Brainstorming* Tim

Karena proyek ini merupakan hasil kerja kelompok, diskusi menjadi bagian penting dalam menyatukan ide, membagi tugas, dan mengevaluasi setiap tahapan kerja. *Brainstorming* dilakukan secara terbuka untuk memastikan semua anggota tim memiliki pemahaman yang sama terhadap konsep cerita dan alur produksi. Diskusi ini juga menjadi momen validasi ide sebelum masuk ke tahap produksi, sehingga pengambilan keputusan bisa dilakukan dengan pertimbangan yang matang.

Wawancara

Setelah video selesai, dilakukan wawancara dengan Ibu Jessica Leman selaku praktisi desain dan tata letak. Beliau mengungkapkan beberapa poin yang dapat ditingkatkan untuk proses perancangan animasi selanjutnya, yaitu menambahkan perbedaan kontras warna untuk membantu fokus penonton. Selain itu, beliau juga membahas mengenai fokus karakter yang dapat dimainkan dengan penambahan dan pengurangan detail sesuai dengan adegan (karakter yang difokuskan dapat dibuat lebih detail, sedangkan background dan karakter latar dapat dibuat lebih sederhana) dan penyelarasan proporsi perspektif pada latar dengan karakternya. Topik warna menjadi pembahasan utama pada wawancara ini, dimana beliau mengatakan bahwa adegan-adegan dengan emosi yang kuat dapat dipertajam dengan penggunaan skema warna yang berbeda atau lebih kuat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan Naskah

Tahap pra-produksi merupakan langkah awal dalam proses perancangan animasi yang berfokus pada pengembangan ide dan perencanaan visual. Kegiatan yang dilakukan meliputi pencarian ide cerita, penyusunan sinopsis dan naskah, serta perancangan karakter menggunakan gaya *Chibi* agar tampil lebih ekspresif dan menarik. Selain itu, dibuat juga *Storyboard* sebagai panduan alur visual, serta perencanaan aset seperti latar tempat, properti, dan kebutuhan teknis lainnya. *Storyboard* adalah cara menggambarkan rancangan antarmuka dengan menggabungkan visual dan teks (Rizal et al., 2021). Tahap ini penting untuk menyatukan visi sebelum proses produksi dimulai.

Gambar 2

Naskah Cerita 'Breaking Barriers'

Opening Scene

Di sebuah restoran yang ramai, makanan dari berbagai budaya berputar di atas conveyor belt. Di antara mereka, terdapat dumpling ayam, karakter dumpling kimchi, dan Pizza.

Narator:

"Pemandangan berwana-warna restoran dipenuhi dengan aroma menggugah selera dari dumpling-dumpling yang terpajang dengan indah di atas conveyor belt. Di antara mereka, Dumpling Kimchi dan Pizza yang sedang bersama-sama. Dumpling Kimchi yang lucu dan imutnya, terdapat pada Pizza yang memiliki rasa yang diam-diam menarik perhatian, dan banyak orang yang mengambil pizza sebagai makanan yang akan dimakan karena menurut mereka pizza adalah makanan yang umum dimakan (terlihat populer). Pizza sendiri karakter yang cukup angkuh, menganggap dirinya paling populer dan laku. Oleh karena itu ia tidak mau berbaur dengan yang lainnya."

Pengembangan Karakter

Dumpling Kimchi, memiliki wajah yang pucat dan rambut manik-manik oranye, oleh karena itu terpikirkanlah suatu ide, yaitu dengan mengubah dirinya menjadi perampulan pizza yang menggoda, mencoba memikirkan perhatian pelanggan dengan perampulan dasar gaya yang mencolok untuk terlihat lebih populer dengan cara merentangkan dirinya sampai berbentuk pizza dan mencelupkan dirinya ke berbagai saus dan topping yang dipakai oleh Pizza agar membuat dirinya yang dia bukan."

Narator:

"Dumpling Kimchi, pizza yang berkilo-kilo dengan potongan pepperoni yang terlihat mengkilik, adalah karakter yang pernah dengan ambisi. Dia telah merencanakan licks untuk menarik perhatian, yaitu berpura-pura menjadi sesuatu yang dia bukan."

Konflik Awal

Karakter Dumpling Kimchi terhadap mesin, pelanggan mulai memenuhi bahan pizza. Komisiase Dumpling Kimchi menulis pizza ini sebelumnya tidak enak. Rasa dan kualitasnya tidak sesuai dengan perampulannya yang menarik, sebab mesin diubah seperti appuan asal mulanya ia menyatah sebagai dumpling yang dimana rasaanya tidak akan berubah menjadi rasa pizza sekedar appuan dirinya mencoba. Hal ini menjadikan rasa kimchinya menjadi bercampur banyak rasa sehingga jadi tidak menggugah selera lagi."

Narator:

"Soort restoran masih seperti sebelum dibuka, Dumpling Kimchi mencoba menguji strateginya. Namun, kebongahan tak dapat disembunyikan selamanya, karena pelanggan dengan cepat tahu bahwa perampulan yang menggoda dari pizza itu bukankah rasa pizza yang seringkali ia makan."

Thik Balik

"Dumpling ayam yang terkenal dengan rasa ayam yang memiliki teknik lipatan dumpling yang sempurna, tanpa rugi memerlukan perhatian pelanggan. Keunikan dan kualitasnya yang sejati semakin memikir bagi para penikmat rasa di restoran ini."

Konflik Kedua

Dumpling Kimchi masih menjadi best seller di dalam restoran tersebut. Dumpling Kimchi pun masih cinggabon bagaimana dengan Pizza karena semuanya padat dengan tempe pada Dumpling ayam yang dikatakan enak. Pizza yang awalnya mempunyai bahan seluruh pondongan dan pilihan orang odol dan dirinya, merasa jengkel dan ihat. Sampai-sampai ia dengan berani menarik nama label makannya agar orang lain membeliinya."

Narator:

"Dumpling ayam menjadi best seller dalam sekejap, sedangkan dumpling kimchi dan pizza saat itu merasa tersingkirkan. Pizza mulai menyimpulkan rasa ini dingki, dan pada saat itu ia mensusul label makanan agar orang lain ingin membelinya."

Perancangan Karakter

Setelah penyusunan naskah seperti pada gambar 2, mulai dilakukan perancangan karakter dan latar belakang sesuai dengan referensi yang dikumpulkan seperti gambar 3 dan gambar 4, menghasilkan karakter-karakter seperti yang ditunjukkan pada gambar 5.

Gambar 3

Referensi Desain Karakter



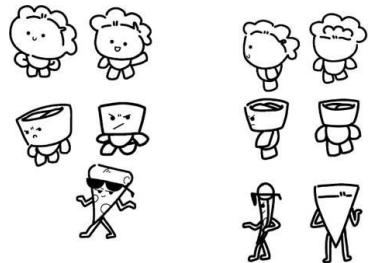
Gambar 4

Referensi Desain Background



Gambar 5

Sketsa Karakter Utama



Selain sketsa karakter utama, dibuat juga karakter-karakter pendukung yang nantinya akan muncul pada animasi sebagai karakter tamu, dapat dilihat pada gambar 6.

Gambar 6

Sketsa Karakter Pelanggan



Penyusunan *Storyboard*

Selain naskah dan sketsa karakter, *storyboard* juga dipersiapkan pada tahap pra-produksi, yang fungsinya sebagai panduan visual untuk menggambarkan sketsa alur cerita animasi secara berurutan, sehingga seluruh tim produksi dapat memahami alur cerita dan komposisi adegan yang dapat dilihat pada gambar 7.

Gambar 7

Perancangan Storyboard

Scene	Naskah	Sketsa	
3	Inside the restaurant, a conveyor belt full of neatly arranged food catches everyone's attention. Various delicious items are displayed, ready to be enjoyed by the guests. The dish looks mouthwatering, with vibrant colors and enticing aromas.		30, 31 Pizza looks sad and cries along with kimchi. They feel defeated in this fierce competition.
7	Folks are gathered around the conveyor belt, and toppings appear. Melting cheese, savory sauce, and abundant toppings make it the center of attention.		34 Months later, the vlogger returns to the restaurant. They start recording the now livelier atmosphere.
8	The pizzas on the conveyor belt are extremely popular. Many people grab them, while other foods wait for their turn.		35 The vlogger takes both pizza and kimchi, eager to try the improved dishes.
11, 12, 13	The next day, kimchi jumps from its spot. With strong determination, it tries to transform into a pizza. This transformation process is full of effort, as kimchi gives its all.		36 The vlogger is impressed after trying the new pizza and kimchi. They give a positive review, acknowledging their deliciousness.
16	A customer looks confused, staring at the kimchi pizza, which looks different from the rest. Intrigued, they decide to give it a try.		39 Customers try the menu items they like. Each dish now has its own fans, creating a harmonious atmosphere in the restaurant. All the menu items become popular, and the restaurant is increasingly known and loved by many.
25	The chicken dumplings become popular. Many people, inspired by the positive review, are eager to try them.		

Pembuatan Aset Digital dan Proses Animasi

Pada tahap produksi, semua aset visual yang telah dirancang mulai direalisasikan ke dalam bentuk animasi digital. Prosesnya mencakup pembuatan gerak karakter, pewarnaan, pengisian suara narasi, serta pengaturan ritme dan transisi antar adegan. Software yang digunakan

diantaranya Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, After Effects, dan Krita. Di tahap ini, cerita mulai hidup melalui gerakan, warna, dan suara. Proses pembuatan animasi dengan After Effect dapat dilihat pada gambar 8.

Gambar 8
Proses Pembuatan Animasi



Penyempurnaan dan Finalisasi Karya

Pasca-produksi merupakan tahap akhir yang berfungsi menyempurnakan karya agar siap ditayangkan. Kegiatan utamanya meliputi penggabungan elemen visual dan audio (*editing* dan *compositing*), penambahan efek suara dan musik latar, penambahan *subtitle*, serta pengecekan ulang keseluruhan hasil animasi. Setelah semua siap, animasi di *render* dan diekspor ke format video. Sebelum melakukan render akhir, terlebih dahulu dilakukan uji render untuk memeriksa kemungkinan adanya kesalahan pada animasi (Anggara et al., 2020). Tahap ini memastikan kualitas akhir karya sesuai standar yang diharapkan.

Gambar 9
Hasil Akhir Animasi



4. KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui penelitian terhadap proses perancangan film animasi *Breaking Barriers*, setiap tahap yang dilalui secara sistematis dalam *animation pipeline*, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi, mampu menghasilkan karya yang menarik secara visual. Tahap pra-produksi berperan dalam merumuskan konsep, naskah, dan desain karakter, sementara tahap produksi memfokuskan pada realisasi visual melalui teknik animasi yang tepat, dan tahap pasca-produksi memastikan penyempurnaan *audio visual* untuk mencapai hasil akhir yang optimal. Selain itu, penerapan metode wawancara dengan pihak terkait memberikan wawasan mendalam mengenai proses kreatif dan teknis dalam perancangan animasi. Pendekatan ini menunjukkan bahwa animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang efektif dan menarik bagi berbagai kalangan penonton.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis ingin menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan dan perancangan animasi pendek '*Breaking Barriers*'.

REFERENSI

- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 35–48. <https://doi.org/10.24821/jags.v11i1.11088>
- Albani, S. D., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Perancangan animasi 2D edukasi pengenalan flora dan fauna di Indonesia. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 6(3), 599–605. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v6i3.18809.2022>
- Anggara, I. G. A. S., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2020). Proses pembuatan film animasi 2D pedanda baka. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 8(1), 10–19. <https://doi.org/10.31091/sw.v8i1.923>
- Besin, E. M. P. Y. (2024). Tahapan produksi penciptaan animasi manik segara. *Anima Rupa*, 1(2), 51–56. <https://doi.org/10.59997/animarupa.v1i2.3585>
- Farhanudin, F., Iskandar, M., & Sumarlin, R. (2023). Perancangan animasi motion graphic sebagai media kampanye pelestarian hewan endemik surili untuk masyarakat kabupaten Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Hadi, E. K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Perancangan animasi 3D “Remember” dengan metode pose to pose. *Nuansa Informatika*, 15(2), 14–20. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i2.4260>
- Naghdi, A., & Adib, P. (2020). *3D animation pipeline: A start-to-finish guide*. Dream Farm Studios. <https://dreamfarmstudios.com/blog/3d-animation-pipeline/>
- Rizal, M., Butsiarah, B., & Pahany, M. A. (2021). Perancangan animasi motion graphic sebagai media promosi STMIK AKBA. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(2), 36–43. <https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.514>
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif: Quantitative research approach* (1st ed., Vol. 1). Deepublish.
- Shahbazi, N., & Goodarzi, M. (2025, June 29). *2D animation pipeline*. Pixune. <https://pixune.com/blog/2d-animation-pipeline/>