

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL
“PIPILAKA” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC DAN FRAME BY FRAME**



Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang G, S.Kom., M.T.
2. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn

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

2022

HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Judul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL “PIPILAKA”
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN FRAME BY
FRAME**

Disusun oleh:

Simon Petrus Hungan

NIM 1700203033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

Pembimbing I

Dr. Samuel Gandang G, S.Kom., M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II

Tegar Andito, S.Sn., M.Sn
NIDN 0018058708

Mengetahui,
Ketua Program Studi

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

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Melihat perkembangan industri perfilman di dunia, film animasi saat ini bukanlah sesuatu yang baru, mulai dari animasi 2 dimensi (2D) hingga 3 dimensi (3D) semua itu dapat dinikmati oleh semua kalangan. Bahkan dengan adanya kemajuan teknologi komputer, film animasi banyak mengalami perubahan. Banyak film animasi yang hampir tiap tahun dibuat oleh rumah produksi, dengan teknik yang semakin baik.

Secara garis besar teknik *motion graphic* merupakan gambar *solid* yang digerakan menggunakan aplikasi, sedangkan *frame by frame* sendiri merupakan teknik yang digambar berulang ulang hingga membentuk sebuah alur gerakan. Film animasi “Pipilaka” dibuat dengan perpaduan antara teknik *motion graphic* dan *frame by frame* agar tercipta animasi yang berbeda, unik, dan lucu.

Komunikasi memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi bahkan dapat menyentuh segala aspek kehidupan. Manusia berkomunikasi menggunakan kode verbal dan nonverbal. Kode verbal yaitu komunikasi yang menggunakan kata-kata, secara lisan maupun tulisan, sedangkan nonverbal sendiri disebut bahasa isyarat atau bahasa diam (*silent language*).

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak pernah bisa hidup sendiri. Dimanapun manusia berada, ia senantiasa memerlukan kerja sama dengan orang lain. Manusia membentuk pengelompokan sosial (*social grouping*) diantara sesama untuk mempertahankan hidup dan mengembangkan kehidupan. Kemudian dalam kehidupan bersama, manusia memerlukan organisasi yaitu suatu jaringan sosial antar sesama untuk menjamin ketertiban sosial.

Sama halnya seperti semut, mereka hidup komunal, berbagi peran, dan punya status sosial. Dalam aritikel berjudul “Secret of a Superorganism” (2009) yang dilansir dari Arizona State University,

Tate Holbork menjelaskan bahwa semut hidup dan bekerjasama dalam suatu ekosistem yang sangat terorganisir. Mereka mempunyai tujuan yang sama, yaitu bertahan hidup, tumbuh dan berkembang biak. Dalam tujuan yang sama inilah maka kawanannya semut disebut layaknya sebuah organisme tunggal atau superorganisme.

Karena persamaan karakteristik itulah, semut banyak dijadikan panutan oleh manusia. Banyak manusia yang belajar dari tingkah laku atau kebiasaan mereka. Namun ada kalanya manusia kerap berkonflik dengan sesama, baik masalah kecil maupun besar. Hal tersebut dapat dilihat melalui banyak *platform* yang memberitakan perselisihan antar warga. Maka dari itu pentingnya kerukunan akan disampaikan melalui semut sebagai karakter utama pada film berjudul “Pipilaka” ini.

“Pipilaka” sendiri diambil dari bahasa sansekerta yang berarti semut. Penggunaan bahasa sansekerta diambil karena merupakan bahasa Indo-Eropa yang paling tua dan masih dikenal, serta merupakan bahasa yang sempurna.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah bagaimana menyampaikan cerita mengenai kerukunan pada film animasi “Pipilaka” dengan menggunakan teknik *motion graphic* dan *frame by frame*.

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D “Pipilaka” ini adalah :

- a. Membuat film animasi 2D dengan perpaduan antara teknik *motion graphic* dan *frame by frame*.
- b. Membuat film animasi 2D untuk menyampaikan cerita mengenai kerukunan.

D. Sasaran

- a. Usia : 14 - 15 Tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : SMP
- d. Negara : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

Tahapan-tahapan dalam produksi karya Tugas Akhir yang dijadikan sebagai indikator capaian akhir sehingga menjadi sebuah karya animasi yang utuh adalah sebagai berikut:

a. Penciptaan Ide

Ide merupakan hal dasar dalam mengembangkan karya film animasi, karena berkaitan erat dengan sebuah cerita. Ide bisa datang dari berbagai hal, bisa dari kisah nyata pengalaman pribadi, dongeng, legenda, kisah klasik, fantasi/fiksi, mitos, dan lain sebagainya. Film animasi “Pipilaka” sendiri sebagian besarnya menemukan ide dasar dari serial film animasi komedi “Larva”.

b. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahap perencanaan sebagai awal persiapan sebelum masuk ke dalam tahap produksi animasi. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

1) Riset dan Konsep

Melakukan beberapa riset dalam pembuatan film animasi “Pipilaka” untuk membentuk konsep visual yang membangun dunia animasi dan karakter. Riset karakter diantaranya yaitu, jenis-jenis semut yang ada di Indonesia, beberapa sifat manusia yang nantinya akan digunakan oleh semut, warna semut juga mengacu pada banyaknya semut yang terlihat oleh manusia di Indonesia, salah satu contohnya semut rangrang.

2) Desain Karakter

Proses penciptaan desain karakter dibuat sesuai dengan konsep, berupa 2D. Sifat karakter juga mempengaruhi desain karakter itu sendiri.

3) Sinopsis Cerita

Penulisan cerita dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, sinopsis, hingga penulisan naskah secara lengkap dan jelas sebagai acuan dalam pembuatan *storyboard*.

4) *Treatment*

Penulisan *treatment* dibuat berdasarkan sinopsis yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah naskah cerita.

5) *Breakdown Script* (bedah naskah)

Breakdown Script dibuat untuk menguraikan naskah skenario menjadi bagian-bagian yang menggambarkan tiap detail adegan untuk pengambilan gambar.

6) *Scheduling*

Scheduling atau jadwal kerja dibuat untuk menentukan berapa lama waktu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

7) *Storyboard*

Storyboard dirancang menurut naskah yang berupa detail setiap *scene*, pengambilan kamera, lokasi, ekspresi tokoh, dialog, sound *fx*, dan durasi setiap *shot*.

8) *Animatic Storyboard*

Dari *Storyboard* yang sudah dirancang dijadikan satu menjadi bentuk video *animatic storyboard* untuk memperoleh gambaran kasar bagaimana hasil akhir dari film termasuk durasi dan perpindahan *shot*.

c. Produksi

Produksi merupakan proses inti penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahapan praproduksi selesai. Berikut adalah tahapan proses produksi:

1) *Asset Design*

Proses pembuatan karakter, *background*, dan berbagai bentuk objek dengan cara memanipulasi data *geometric* dalam perangkat lunak.

2) *Animating*

Proses penghidupan karakter atau objek yang akan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga objek tidak hanya diam.

3) *Music Scoring*

Music Scoring dibuat untuk menambah kesan tersendiri bagi penonton, serta menjadi acuan untuk mendukung jalannya cerita. *Video animatic storyboard* menjadi patokan dalam produksi *music scoring*, yang berguna untuk memudahkan dalam memperhatikan durasi dan adegan-adegan inti di film.

d. Pascaproduksi

Pascaproduksi merupakan tahap akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

1) *Compositing* dan *Editing*

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil *animet* dengan *music scoring*, termasuk proses pengecekan semua tahapan dan penyesuaian hingga sesuai seperti yang diinginkan. Pemberian efek visual dan sound fx juga termasuk pada tahap ini.

2) *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke

format video dengan resolusi 1920 x 1080px dan *aspect ratio* 16:9 sesuai format standar penayangan.

3) *Mastering*

Tahap terakhir adalah *burning* hasil akhir film animasi “Pipilaka” dalam *DVD (digital versatile disc)* dengan tambahan ilustrasi poster film.



PEMBAHASAN

A. Eksplorasi

Dalam menyelesaikan animasi 2D “Pipilaka” dilakukan dua tahap eksplorasi. Tahap pertama adalah melakukan riset pustaka tentang topik yang mau diangkat, untuk membantu memahami lebih dalam masalah yang akan diangkat dan mempermudah dalam pengembangan ide. Tahap kedua adalah melakukan eksplorasi visual dengan mencari referensi dari karya lain, untuk menentukan teknik visual yang akan digunakan.

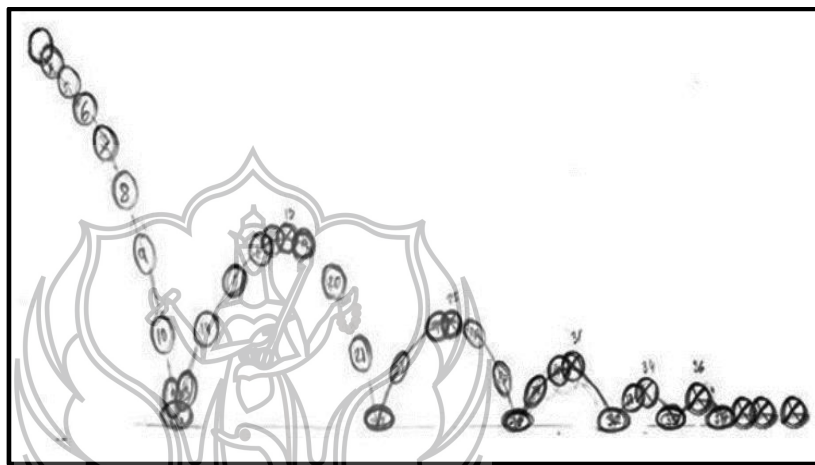
1. Landasan Teori

Manusia kerap berkonflik dengan sesama, baik masalah kecil maupun besar, baik yang disengaja maupun tidak sengaja. Hal tersebut dapat dilihat melalui banyak *platform* yang memberitakan perselisihan antar warga. Menurut Pace & Faules (2010:249) “Konflik merupakan ekspresi pertikaian antara individu dengan individu lain, kelompok dengan kelompok lain karena beberapa alasan. Dalam pandangan ini, pertikaian menunjukkan adanya perbedaan antara dua atau lebih individu yang diekspresikan, diingat, dan dialami” (Ramadhan Iwan & Imran, 2021). Maka dari itu pentingnya kerukunan akan disampaikan pada film animasi berjudul “Pipilaka” ini.

Pembuatan animasi 2D “Pipilaka” ini menggunakan teknik *motion graphic* dan *frame by frame* yang dilakukan secara digital. Selain itu 2 dari 12 prinsip animasi yang diperkenalkan oleh animator *Disney*, *Ollie Jhonston* dan *Frank Thomas* dalam buku *The Illusion of Life : Disney Animation* (1995, 47-69) akan diterapkan dalam film animasi “Pipilaka” ini.

a. Frame by frame

Frame by frame merupakan salah satu teknik animasi yang paling umum diketahui. Menurut Faizi (2017) “Teknik *frame by frame* adalah bagian dari animasi digital karena merupakan penggabungan dari teknik *cell (hand draw)* yang dibantu dengan komputer (Farid Ahmadi & Hamidulloh Ibda, 2018). Penggunaan teknik ini yaitu dengan menggambar berulang-ulang satu persatu bagian (secara digital) hingga membentuk suatu alur gerakan.

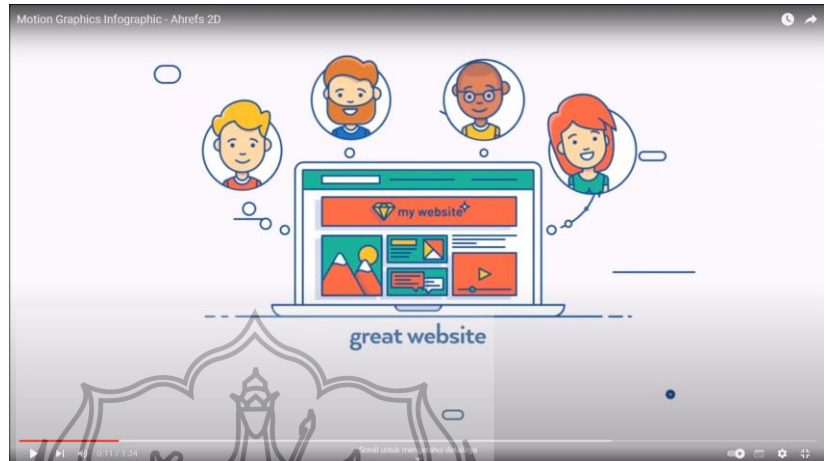


Gambar 2.1 Contoh *frame by frame*

b. Motion Graphic

Motion graphic merupakan salah satu teknik animasi yang terdiri dari dua kata, yaitu *motion* (gerak) dan *graphics* (grafis). Jika diartikan *motion graphics* adalah grafis yang bergerak, namun jika dipahami lebih detail *motion graphic* adalah susunan desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen didalamnya, seperti musik, ilustrasi, tipografi, dan fotografi. Bahkan dengan adanya *motion graphics*, objek menjadi tidak membosankan namun terlihat dinamis dan menarik. Salah satu penggunaan teknik ini yaitu dengan memasukkan gambar (objek) pada *after effect*, kemudian digerakan dengan *tools-tools* yang ada didalamnya.

Menurut Dickinson (2010) “*Motion graphics* juga dapat meningkatkan kepuasan dalam menentukan ide dengan cara menggabungkan gambar dan suara yang dapat mempengaruhi emosi penonton” (Rahmat Zainur Fujianto & Condra Antoni, 202



Gambar 2.2 Contoh *motion graphic*

2. Tinjauan Karya

a. Film animasi “Larva”

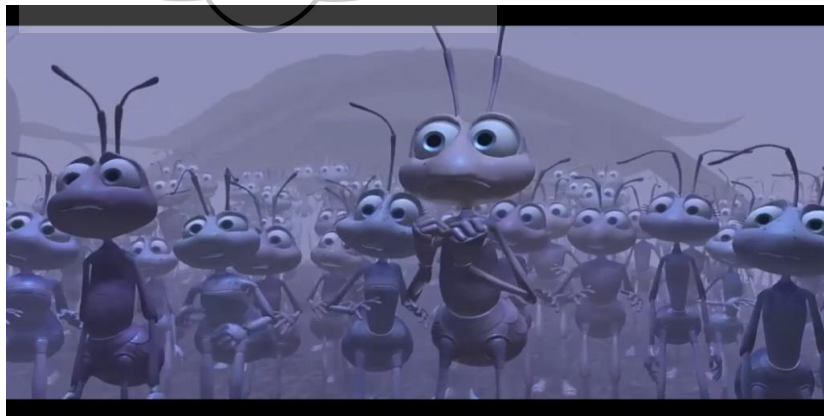
Serial film animasi komedi yang di produksi oleh Tuba Entertainment di Seul, Korea Selatan. Film yang menampilkan dua larva sebagai karakter utamanya ini menjadi referensi cerita dalam pembuatan film animasi “Pipilaka”. Sebagian besar cerita yang diangkat dalam film animasi “larva” disampaikan dengan sederhana namun berkesan. Hal inilah yang menjadi inspirasi dalam membuat cerita “Pipilaka”.



Gambar 2.3 Screenshot Serial Film Animasi “Larva”

b. Film animasi “A Bug’s Life”

Film animasi “A Bug’s Life” buatan Amerika Serikat yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios. Film ini menceritakan penduduk negeri semut yang selalu mencari makan dengan bergotong royong, akan tetapi makanan yang mereka kumpulkan sering dijarah oleh gerombolan belalang. Film ini menjadi referensi dalam pembuatan desain karakter “Pipilaka” karena tampilan desain karakter yang simpel, unik, dan mudah dicerna oleh pembaca.



Gambar 2.4 Screenshot Film Animasi “A Bug’s Life”

c. Birdboy : The Forgotten Children Us

Disutradarai oleh Alberto Vázquez dan Pedro Rivero, film ini didasarkan pada buku komik/novel grafis "Psiconautas" oleh Vázquez. Film Spanyol dengan teks bahasa Inggris menceritakan tentang kisah Dinky dan teman-temannya yang melarikan diri dari rumah untuk menyelamatkan birdboy. Birdboy adalah burung muda yang dianiaya oleh polisi setempat yang menggunakan obat-obatan dalam upaya mengendalikan setan batinnya. Film ini menjadi referensi *motion graphic* dalam pembuatan animasi "Pipilaka" karena penggunaan *motion graphic* dalam film animasi ini terlihat rapi dan berirama, sehingga memberi kesan tersendiri bagi pembaca.



Gambar 2.5 Screenshot Film Animasi “Birdboy : The Forgotten Children Us”

d. Shaun The Sheep

Serial animasi yang dibuat oleh rumah produksi Aardman Studio. Film ini bercerita tentang sekawanan domba yang dipimpin oleh Shaun memainkan lelucon, prank, serta menyebabkan masalah pada petani X dan anjing pemandu Bitzer. Namun Shaun selalu mempunyai solusi tentang apa yang dibuatnya. Film ini menjadi referensi *silent film* (film

tanpa dialog) dalam pembuatan animasi “Pipilaka”. Karena suara dan ekspresi dari masing-masing karakter yang unik dan lucu, sehingga film ini menjadi tampak lebih hidup dan mudah diingat oleh pembaca.



Gambar 2.6 Screenshot Serial Film Animasi “Shaun the Sheep”

B. Perancangan

1. Cerita

a. Tema

Film animasi ini bergenre *fantasy* dengan tema persahabatan, yang bercerita tentang dua ekor semut sedang memperebutkan makanan.

b. Sinopsis

Di sebuah rumah, hiduplah dua semut yang bernama Tio dan Adi. Tio seekor semut yang percaya diri dan penyabar sedangkan Adi seekor semut yang mudah marah dan banyak maunya. Suatu hari, ketika mereka sedang duduk santai bersama, Tio bersiul. Siulan Tio sangat merdu hingga membuat temannya Adi tertidur. Tio yang kebetulan melihat Adi sedang tertidur malah semakin mengiringinya. Saat sedang mengiringi Adi dengan siulannya, tercium aroma makanan. Tio pun tercengang diam dan tak lama kemudian Adi pun terbangun

dari kantuknya. Mereka pun saling menatap lalu melihat ke arah datangnya aroma makanan itu. Setelah cukup lama menatap makanan itu, tiba-tiba Adi memegang bahu Tio. Saat Tio berbalik, tampak wajah Adi dengan senyum jahatnya. Lalu saat Tio ingin melihat kembali ke arah makanan itu, Adi langsung berlari menghampiri makanan tersebut. Tio pun tersenyum lebar saat tau bahwa Adi yang berlari, lalu ia pun menyusulnya. Pada waktu Adi ingin mengambil makanan, tiba-tiba makanan yang akan diambil tertiup angin menjauhinya. Adi kebingungan, karna makanan yang hendak ia ambil tertiup angin. Ia pun melihat kedepan, tampak asap berterbangan tak karuan. Saat asap yang didepannya mulai reda, tampak Tio dengan senyum lebarnya. Adi langsung tersenyum melihat Tio. Tak lama kemudian mereka mengambil ancang-ancang guna mendapatkan makanan yg ada di depan mereka. Lalu “bruk”, terjadilah pertengkaran memperebutkan makanan. Saking sibuknya mereka bertengkar, mereka pun tidak menyadari bahwa makanan yang mereka perebutkan jatuh mejauhi mereka. Bene datang mengambil makanan itu.

2. Desain

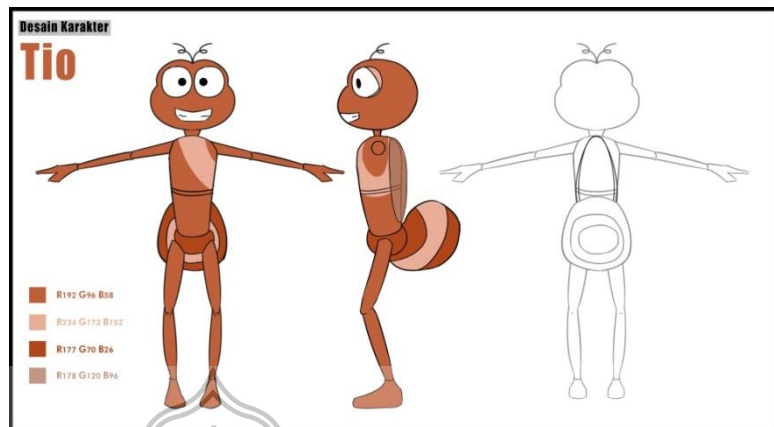
a. Karakter

Dalam animasi “Pipilaka” terdapat 3 karakter, yaitu :

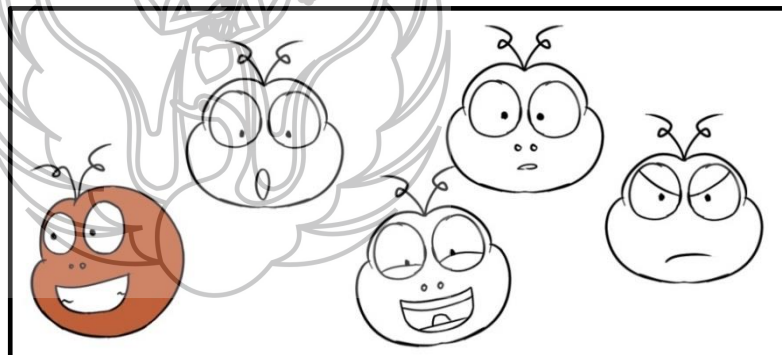
1) Tio

Tio seekor semut yang percaya diri, setiap kejadian yang ia lakukan ia percaya bahwa ia akan baik-baik saja. Tio juga seekor semut yang sabar, dalam artian jika ia di ganggu oleh temannya ia selalu tidak membalasnya. Ia merupakan seekor semut jantan dengan tubuh yang kurus, mempunyai sayap dan tinggi badannya mencapai 2 cm. Ia mempunyai dua tangan , dua kaki, dan dua antena kriwil di kepalanya, serta matanya yang besar dan bulat. Tio berwarna orange,

seperti halnya semut merah/rangrang (*Oecophylla smaragdina*). Tio berasal dari kasta semut jantan, dalam dunia semut kastanya merupakan kasta yang hampir sederajat dengan Ratu semut.



Gambar 4.1 Desain Karakter Tio

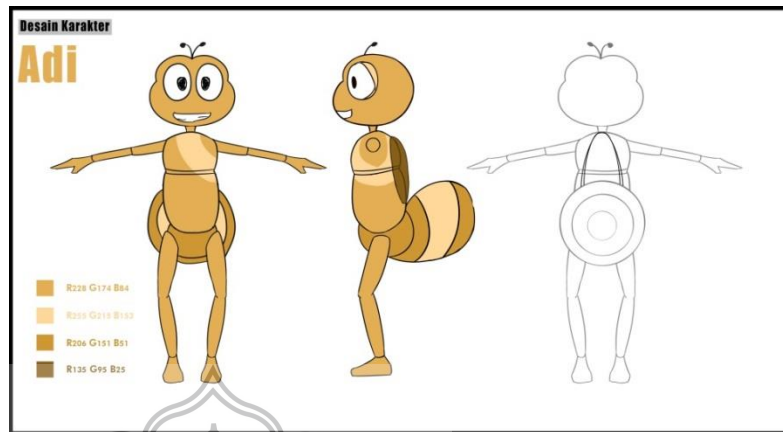


Gambar 4.2 Ekspresi Tio

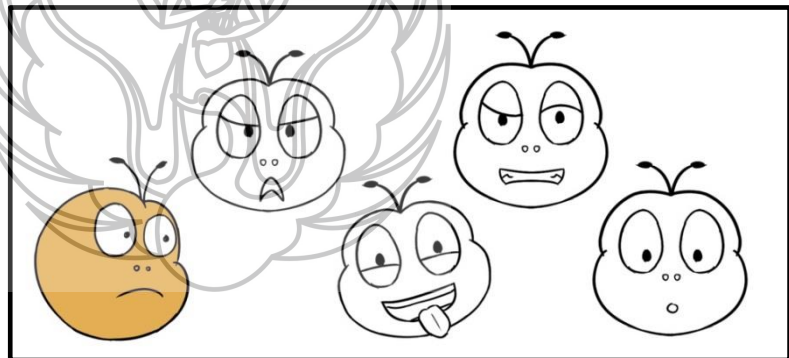
2) Adi

Adi merupakan seekor semut yang mudah marah, hal ini ditunjukkan jika ia memperebutkan atau mempertahankan sesuatu ia harus selalu menang. Adi juga merupakan seekor semut yang banyak maunya. Ia merupakan teman dekat Tio, yang dimanapun Tio ada Adi ada. Ia juga seekor semut jantan, namun memiliki tubuh yang agak gendut, mempunyai sayap, serta tingginya mencapai 1,5 cm. Adi pun memiliki dua tangan, dua kaki, dan dua antena di

kepalanya, serta mata yang besar dan lonjong. Adi berwarna kuning, sama halnya seperti semut kuning gila (*Anoplolepis Gracilipes*). Adi juga berasal dari kasta semut jantan.



Gambar 4.3 Desain Karakter Adi



Gambar 4.4 Ekspresi Adi

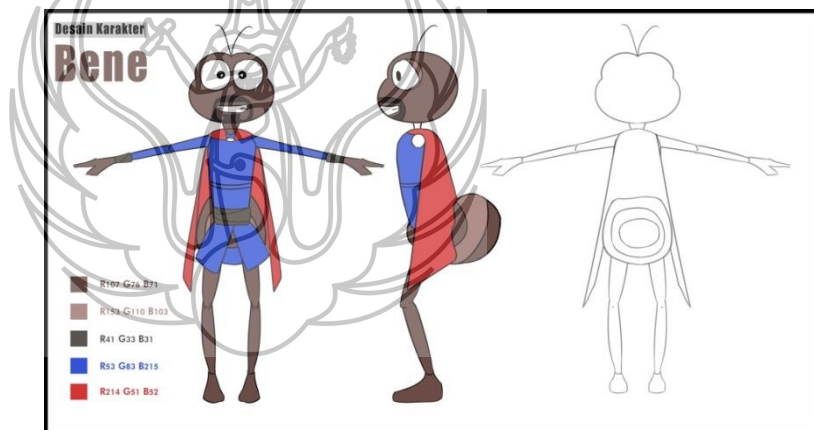
3) Bene

Bene merupakan seekor semut yang suka mencuri dan iseng, ia satu-satunya semut yang mempunyai kekuatan sihir. Bene juga merupakan semut jantan, dan berasal dari kasta semut jantan. Ia mempunyai tubuh yang kurus, dengan tinggi badan 1,6 cm. Ia pun mempunyai dua kaki, dua tangan, dan dua antena di kepalanya. Bene memakai jubah penyihir, mirip seperti *Doctor Strange* sebuah film buatan Marvel Studios.

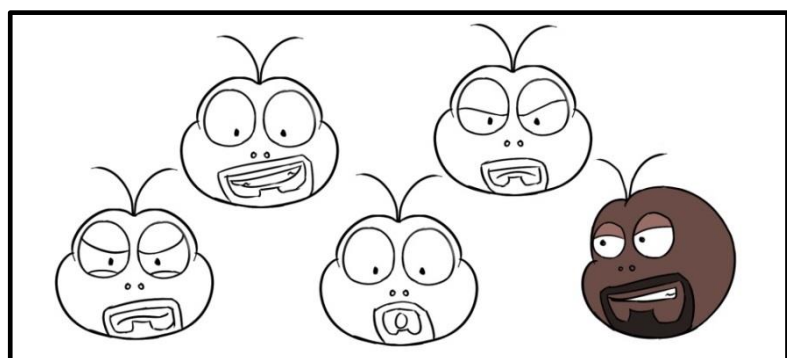


Gambar 4.5 “Dr. Strange” Referensi desain karakter “Bene”

Ia juga mempunyai mata yang besar dan bulat, serta kumis dan jenggot yang tipis. Ia berwarna coklat kehitaman, sama halnya semut hitam rumah (*Ochetellus*).



Gambar 4.6 Desain Karakter Bene



Gambar 4.7 Ekspresi Bene

b. *Background*

Proses pembuatan *background* (latar belakang) dengan teknik digital pada aplikasi *Photoshop CC 2019*. Langkah pertama yang dilakukan ialah merapikan *lineart* pada konsep *background* yang dibuat sebelumnya dengan *brush tools* ukuran 14. Setelah itu barulah diwarnai menggunakan *bucket tools*.



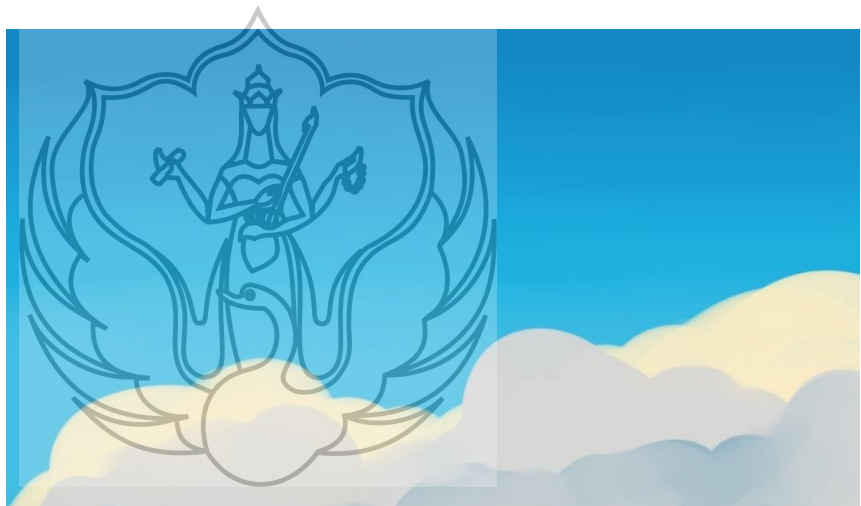
Gambar 4.21 *Background* “ruang belajar” Film Animasi Pipilaka



Gambar 4.22 *Background* “ruang belajar” tampak samping



Gambar 4.23 Background “langit” Film animasi Pipilaka



Gambar 4.24 Background “langit berawan” Film animasi Pipilaka

c. *Software*

Software yang digunakan adalah :

1) *Photoshop CC 2019*

Digunakan untuk proses pembuatan desain karakter, storyboard, dan background.

2) *Toonbom Storyboard Pro 7*

Digunakan untuk proses pembuatan *stilomatic*.

3) *Media Player Classic-HC*

Digunakan untuk melihat hasil render dari proses pembuatan *stilomatic*.

4) *Toonbom Harmony 16*

Digunakan untuk proses pembuatan animasi *frame by frame*.

5) *Adobe After Effect 2020*

Digunakan untuk proses *animate motion*, pembuatan *effect*, serta penggabungan dari *shot-shot* yang akan dijadikan sebuah film yang utuh.

d. Music Scoring

Pembuatan *music scoring* dilakukan dengan berkolaborasi bersama mahasiswa Pendidikan Seni Pertunjukan lulusan 2022 ISI Yogyakarta bernama Zufar Kaloka.



Gambar 3.18 Proses pembuatan music scoring

C. Pembahasan Isi Film

Dalam animasi “Pipilaka” yang bertema fantasy menceritakan tentang dua ekor semut bernama Tio dan Adi. Suatu hari, ketika mereka sedang bersantai, Tio bersiul. Siulan Tio sangat merdu sehingga membuat temannya Adi tertidur. Tio yang kebetulan melihat Adi tertidur malah semakin mengiringinya. Saat sedang mengiringi Adi dengan siulannya, tercium aroma makanan. Tio pun tercengang diam dan tak lama kemudian Adi pun terbangun dari kantuknya. Mereka pun saling menantap lalu melihat ke arah datangnya aroma makanan

itu. Setelah cukup lama menatap makanan itu, Adi langsung berlari menghampiri makanan tersebut. Tak lama kemudian Tio pun menyusulnya.

Pada waktu Adi ingin mengambil makanan, tiba-tiba makanan yang akan diambil tertiup angin menjauhinya. Adi kebingungan lalu melihat kedepan, tampak Tio dengan senyum lebarnya. Adi pun tersenyum melihat Tio. Setelah itu mereka mengambil ancang-ancang guna mendapatkan makanan yg ada di depan mereka. Lalu “bruk”, terjadilah pertengkaran memperebutkan makanan. Saking sibuknya mereka bertengkar, makanan yang mereka perebutkan jatuh mejauhi mereka. Bene datang mengambil makanan itu.

Ada 2 teknik yang digunakan dalam penciptaan film animasi “Pipilaka”, yaitu *motion graphic* dan *frame by frame*. Teknik *motion graphic* diterapkan pada *background*, sedangkan *frame by frame* lebih ke karakter. Penggunaan 12 prinsip animasi juga diterapkan pada film ini.

a. Preposisi

Fase preposisi merupakan tahap awal pengenalan tokoh dan tujuannya. Film ini dimulai dengan adegan Tio bersiul, tak lama kemudian Tio sadar akan temannya yang saat itu berada disampingnya tampak tertidur mendengar ia bersiul. Tio pun semakin mengiringi Adi tertidur dengan siulannya.

b. Konflik

Konflik dimulai ketika Tio dan Adi melihat makanan, beberapa detik kemudian Adi memegang pundak Tio sambil menunjukan senyuman licik. Saat Tio melihat kearah makanan tersebut, Adi lari mendahului berharap mendapatkan makanan itu. Beberapa saat kemudian Tio sadar Adi lari duluan, ia pun langsung menyusul Adi.

c. Resolusi

Pada saat makanan jatuh, Tio dan Adi pun berhenti bertengkar. Saat Adi melihat makanan itu, ia pun tersenyum. Namun tiba-tiba portal dimensi terbuka dan muncul tangan Bene, Adi sempat bingung lalu melayangkan tangan bermaksud untuk menghentikannya namun tidak bisa. Melihat makanan yang Tio dan Adi perebutkan diambil semut lain, mereka langsung saling merangkul dengan tujuan meminta maaf.



KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang diperoleh dalam proses pembuatan karya tugas akhir animasi “Pipilaka” yaitu :

1. Teknik *motion graphic* dan *frame by frame* bisa diterapkan pada film animasi Pipilaka.
2. Kerukunan bisa menjadi pesan dalam film animasi Pipilaka.



daftar pustaka

Buku :

Fujianto, Rahmat Zainur. Antoni, Condra. 2020. “Produksi dan Efektivitas Motion Graphic sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos”, 3(2), 150.

Himawan, Charly. 2004. *Cinemags*. Bandung: Megindo Tunggal Sejahtera.

Johnston, Ollie. Thomas, Frank. 1981. *The illusion of life Disney animation*. New york: Walt Disney Production.

Stokes, Jane. 2006. *How To Do Media and Cultural Studies: Panduan untuk Melaksanakan Penelitian dalam Kajian Media dan Budaya*. Yogyakarta: PT. Benteng Pustaka.

E-Book :

Ahmadi, Farid. Ibda, Hamidulloh. 2018. “Media Literasi Sekolah”, https://www.google.co.id/books/edition/Media_Literasi_Sekolah/8QmjDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0, diakses pada 3 maret 2022 pukul 20.20

Ramadhan, Iwan. Imran. 2021. “Sosiologi Etnik dan Ras”, https://www.google.co.id/books/edition/SOSIOLOGI_ETNIK_DAN_RAS/s-pDEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1, diakses pada 5 januari 2022 pukul 15.05

Halaman WEB :

Hanna, Yomi. 2018. “Dari Manakah Asal Bahasa Sanskerta?”,
<https://bobo.grid.id/read/08680242/dari-manakah-asal-bahasa-sanskerta?page=all>, diakses pada 28 desember 2021 pukul 19.25

Media, zionware. 2015. “Kamus Bahasa Sansekerta-Indonesia”,
<https://www.sansekerta.org/>, diakses pada

Tate Hoolbrok, Rebecca Clark, Brian Haney. 2009. “Secrets of Superorganism”,
<https://askabiologist.asu.edu/explore/secrets-superorganism>, diakses pada 5 februari 2022 pukul 23.20

