

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“*FLOWER FROM THE EARTH*”
DENGAN TEKNIK DIGITAL *FRAME BY FRAME***



Girang Sabdo Tomo
NIM 1400080033

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

2018

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“FLOWER FROM THE EARTH”
DENGAN TEKNIK DIGITAL FRAME BY FRAME**

Girang Sabdo Tomo

NIM : 1400080033

Mahasiswa D3 Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2014

ABSTRAK

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, membuat manusia menemukan planet-planet yang layak dihuni makhluk hidup. Manusia pun berpikir bahwa ada makhluk hidup lain di alam semesta ini selain di bumi, yang sering disebut alien. Sejak zaman dahulu, kedatangan alien di bumi selalu digambarkan dengan kehadiran piring terbang atau UFO. Manusia pun bermimpi untuk bertemu dengan makhluk alien ini.

Untuk itu memvisualisasikan alien ke dalam animasi merupakan pilihan yang tepat untuk mengurangi rasa penasaran manusia. Animasi dapat mewujudkan hal-hal yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Film animasi “*Flower From The Earth*” divisualisasikan dalam animasi 2D dengan teknik digital *frame by frame*. Animasi 2D dipilih karena memiliki sifat *flat* secara visual sehingga menimbulkan ciri khas dan keunikan tersendiri. Film animasi ini menceritakan tentang pengalaman alien saat mengambil bunga di bumi. Setelah melewati proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, penciptaan film animasi “*Flower From The Earth*” menghasilkan sebuah karya animasi 2D bertemakan fiksi ilmiah dengan total durasi 4 menit.

Kata Kunci : Alien, UFO, animasi 2D, bunga

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Alam semesta merupakan tempat yang luas. Terdapat milyaran galaksi yang mempunyai banyak planet di dalamnya. Beberapa tahun terakhir para ilmuwan telah menemukan beberapa planet yang menyerupai bumi yang mempunyai unsur-unsur penting untuk menunjang kehidupan. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa planet yang menyerupai bumi dapat dihuni oleh makhluk hidup. Namun, planet-planet tersebut berjarak jutaan tahun cahaya dari bumi. Hal itulah yang membuat manusia hanya bisa bertanya-tanya tentang ada tidaknya kehidupan lain di alam semesta ini.

Dari dahulu manusia sudah berpikir perihal kehidupan lain selain di bumi, seperti bentuk dan juga kemampuan yang mereka miliki. Kemudian, muncul mitos tentang penampakan UFO (*Unidentified Flying Object*) yang dipercayai sebagai pesawat makhluk asing dari luar bumi (alien). Sampai sekarang keberadaannya masih menjadi misteri.

Berpikir tentang alien seperti halnya berimajinasi. Menurut KBBI (2016) imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Lalu manusia mencoba membayangkan bentuk alien sesuai dengan referensi dan imajinasinya. Maka, hal itu menjadi topik yang menarik apabila imajinasi tentang alien tersebut dituangkan ke dalam karya yang berbentuk animasi.

Makhluk hidup tidak bisa terlepas dari cinta. Cinta memang kerap dilambangkan dengan tanda hati atau yang kerap disebut *heart* atau *love*. Selain itu, cinta dimanifestasikan dengan bunga sebagai ungkapan cinta seseorang pada orang yang dikasihinya. Bunga dianggap sebagai tanda atau lambang yang mewakili keindahan, kecantikan, dan bahkan keharuman seseorang (khususnya wanita). Biasanya bunga kerap dipakai sebagai sarana pengungkapan tanda kasih dan cinta seorang laki-laki pada lawan jenisnya. Selain itu, bunga juga dipakai sebagai lambang rasa simpati yang mendalam atas perasaan suka maupun duka. Cinta seringkali butuh perjuangan, apapun akan dilakukan hanya karena cinta, termasuk hal-hal berat dan gila sekalipun.

Beberapa tahun terakhir ini kebanyakan animasi Indonesia di televisi dipenuhi dengan animasi yang menceritakan kehidupan sehari-hari, bukan animasi imajinatif. Minimnya jumlah penayangan animasi imajinatif merupakan faktor yang menjadi latar belakang bagi penulis

untuk membuat animasi yang imajinatif. Hal ini bertujuan agar imajinasi penonton lebih berkembang saat menonton animasi.

Animasi ini akan dibuat dalam bentuk animasi 2D, karena animasi 2D masih cukup diminati masyarakat. Animasi ini akan ber-*genre* fiksi ilmiah dan fantasi. Metode yang digunakan ialah animasi 2D *hand drawing*, yaitu menggambar *frame by frame* secara digital.

Animasi ini menceritakan tentang alien yang datang ke bumi mengambil bunga untuk diberikan kepada pacarnya, dengan judul "*Flower From The Earth*". Animasi ini diharapkan dapat menumbuhkan imajinasi penonton tentang alien dan menjadi hiburan yang menarik bagi setiap orang yang menyaksikannya.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana memproduksi sebuah film animasi 2D bertema fiksi ilmiah?
- b. Hal apa yang ingin disampaikan dalam film animasi "*Flower From The Earth*"?

3. Tujuan

- a. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D.
- b. Menciptakan karya film animasi bertema fiksi ilmiah dan fantasi.
- c. Memvisualisasikan imajinasi ke dalam bentuk animasi.
- d. Mengaplikasikan kemampuan animasi 2D yang dikuasai.

4. Sasaran

Target market menurut demografis film animasi ini ialah sebagai berikut.

Usia	: 13 tahun keatas
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: Semua jenjang pendidikan
Status sosial	: Semua kalangan
Negara	: Seluruh negara

5. Indikator Pencapaian

Hasil akhir animasi "*Flower From The Earth*" ialah sebagai berikut.

Judul karya	: <i>Flower From The Earth</i>
Teknik	: Animasi 2D
Desain Karya	: Film Animasi <i>Pendek</i>
Durasi	: 240 detik (4 menit)
<i>Format</i> Video	: HDTV 1920x1080 <i>px</i> 25 <i>frame per second</i>
<i>Render</i>	: <i>Format</i> mp4, H264

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “*Flower From The Earth*” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

a. Praproduksi

1) Penulisan cerita

Penulisan cerita diawali dengan mencari referensi dan ditulis dalam bentuk sinopsis yang kemudian dijabarkan ke dalam sebuah *treatment* dan naskah.

2) *Character Design*

Pembuatan desain karakter pada tahap awal ialah membuat *character concept art*. Setelah *fixed*, kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet*, *action sheet*, dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*.

3) *Storyboard*

Storyboard adalah *treatment* yang divisualkan menjadi gambar sehingga menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan diubah menjadi animasi. Dalam *storyboard*, sudah ditentukan tampilan animasi, jenis pengambilan kamera, sinematografi, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh, dan durasi setiap potongan *scene* dan *shot*.

4) *Stillomatic*

Stillomatic merupakan *storyboard* bergerak yang menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dalam bentuk audio visual.

b. Produksi

1) *Background*

Dalam pembuatan *background*, tahap awal ialah membuat sketsa yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring*.

2) *Key Animation*

Tahap awal pembuatan *key animation* ialah *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar.

3) *In Between*

Setelah *key animation* sudah *fixed*, langkah selanjutnya ialah proses *in between*, yaitu menggambar di antara *key animation* agar animasi terlihat halus.

4) *Clean Up and Coloring*

Proses *tracing* ulang gambar agar terlihat rapi kemudian sekaligus masuk ke tahap *coloring*, yakni proses pemberian warna pada karakter. Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *in between*.

c. Pascaproduksi

1) *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian animasi dipoles agar terlihat lebih menarik.

2) *Visual effect*

Tambahan efek visual dalam beberapa adegan. Efek visual ini akan mempercantik setiap adegan yang ada di dalam animasi secara visual.

3) BGM dan *Sound effect*

Proses pembuatan musik latar belakang animasi. Selain irama pendukung, termasuk suara-suara *ambience* dan suara pendukung lainnya. Musik ini yang akan mendukung seluruh gerakan yang ada dalam hasil akhir animasi dan memberikan suasana atau emosi karakter.

4) *Editing*

Dalam proses *editing*, video animasi yang telah di-*compose* kemudian digabungkan dengan BGM dan menyusun *sound effect*, yang kemudian memasuki proses *render* akhir.

5) *Mastering*

Karya yang telah siap kemudian di-*burn* pada sebuah DVD, di-*package* menggunakan DVD *case* berwarna transparan sejumlah lima *copy*.

B. Pembahasan

1. Teori

Dalam buku “UFO, Petunjuk Praktis Bagi Pemula” tahun 1999, UFO adalah singkatan dari *Unidentified Flying Object*, yang artinya benda terbang tak dikenal atau Benda Terbang Aneh (BETA). Istilah BETA dipergunakan oleh Marsekal Muda TNI (purn) J. Salatun, seorang penyelidik UFO senior Indonesia. Makhluk yang membawa UFO disebut sebagai *Ufonaut*, dan umumnya lebih sering disebut dengan istilah: E.T. atau ALF (*Alien Life Form*). E.T. adalah singkatan dari *Extra Terrestrial*, yang artinya berasal dari luar bumi. Karena ada teori yang mengatakan bahwa makhluk UFO bisa saja berasal dari bumi (dari dalam bumi atau dasar laut), maka penggunaan istilah alien lebih sering digunakan daripada E.T.

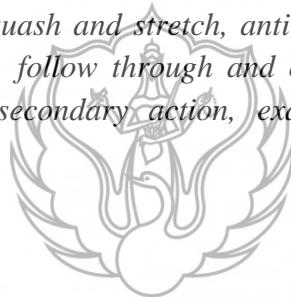
Menurut buku “Ngambar Bersama Mas Bee” tahun 2013, animasi 2D adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (*axis*) dua, yaitu X dan Y. Animasi ini lebih dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar di atas

selembar kertas, kemudian di-*scan* dan baru dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi *file* digital.

Semua *frame* digambar satu per satu, diawali dengan membuat *key drawing* lalu menyisipkan gambar *in between* tetapi masih berupa gambar kasar. Tahap selanjutnya ialah melakukan *clean up* dengan cara menjiplak ulang dan merapikan garis, setelah itu baru kita dapat mewarnainya.

Namun, seiring dengan berkembangnya teknologi, semua proses animasi 2D bisa dikerjakan secara digital. Mulai dari *key frame* sampai *coloring*, semuanya bisa dikerjakan menggunakan *software* animasi. Animasi “*Flower From The Earth*” ini menerapkan proses produksi yang dilakukan secara digital dengan *software* animasi yang digambar secara *frame by frame*.

Animasi “*Flower From The Earth*” menerapkan 12 prinsip animasi dalam tahap pembuatannya, seperti yang diperkenalkan oleh animator *Disney*, Ollie Jhonston dan Frank Thomas dalam bukunya yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*. Kedua belas prinsip animasi tersebut adalah *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*.



2. Perancangan

a. Tema

Tema yang dipilih dalam animasi ini ialah alien. Alien yang mencari bunga di bumi untuk diberikan kepada pacarnya. Alien merupakan makhluk yang masih menjadi misteri di dunia ini, selain itu eksistensinya pun masih dipertanyakan.

b. Sinopsis

Suatu malam ada UFO berhenti di dekat sebuah rumah. UFO tersebut mengeluarkan cahaya ke bawah, dari cahaya itu keluarlah sesosok alien turun ke tanah. Setelah sampai di tanah, cahaya UFO itu menghilang. Alien itu kemudian celingukan melihat ke kanan dan ke kiri. Dia mencari-cari bunga yang hanya tumbuh di bumi untuk diberikan kepada pacarnya. Setelah mendapat apa yang dicari, dia pun segera menekan tombol remot UFOnya. Keluarlah cahaya dari UFOnya dan ia tertarik ke atas. Saat kembali, ada kupu-kupu yang cantik lewat di dekatnya. Dia tertarik dan ingin menangkapnya, tanpa sadar ia keluar dari cahaya UFO tersebut dan menyebabkan dia terjatuh.

Cahaya UFO pun menghilang. Alien itu mencoba berdiri dengan badan yang masih terasa sakit. Dia mencoba menekan-nekan tombol UFOnya tapi remot tersebut tak kunjung berfungsi. Diapun bingung. Tak kehabisan akal, alien tersebut melihat sekitar dan menemukan ide. Dia menggunakan per untuk lompat ke atas tapi tidak sampai. Lalu dia mencoba menggunakan tali untuk dikaitkan ke UFOnya namun usaha tersebut sia-sia. Akhirnya ia pergi ke atap rumah, kemudian mengambil ancang-ancang berlari dan melompat. Untuk kesekian kalinya, dia tetap gagal untuk kembali masuk ke UFO.

Di percobaan terakhirnya, dia terjatuh dan merusak bunga yang dia bawa. Dia merasa sedih. Kemudian muncul kupu-kupu cantik yang tadi terbang di depannya dan hinggap di sebuah benda yang ternyata adalah baterai remotnya. Alien itu pun mengambil baterai remot dan memasangnya. Dia mencoba untuk menekan remotnya dan cahaya pun keluar dari UFO. Dia senang sekali. Lalu dia mencari bunga lagi dan menemukan sebuah kepompong yang ternyata bisa menjadi kupu-kupu. Dia pun mengambil bunga dan kepompong untuk dibawa, kemudian kembali ke UFOnya dan pulang.

c. Desain

1) Karakter

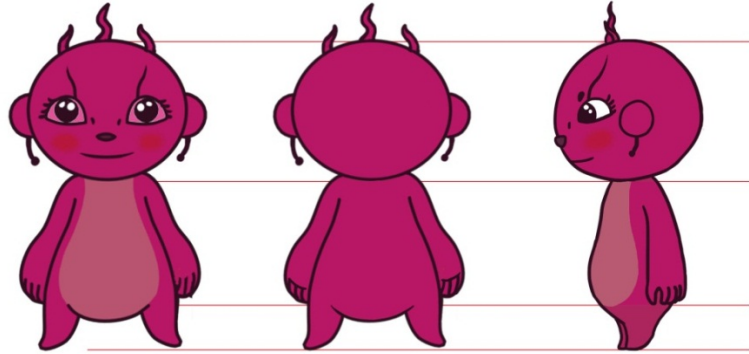
a. Dio



Gambar 1. Karakter Dio

Dio merupakan alien yang suka berpetualang. Dia memiliki sifat ceroboh dan kurang teliti. Dalam animasi ini, Dio berperan sebagai tokoh utama yang akan memberikan hal-hal unik untuk seseorang yang dia sukai.

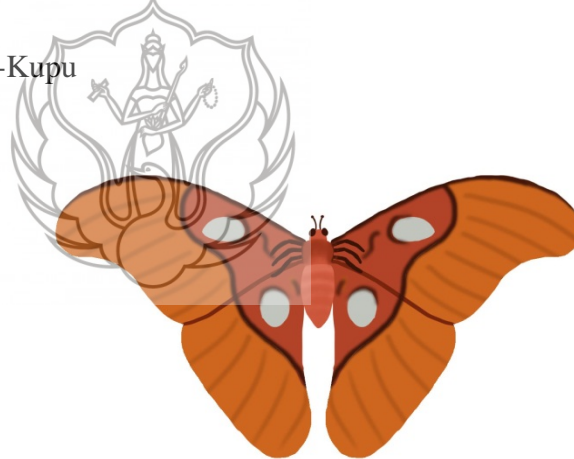
b. Dea



Gambar 2. Karakter Dea

Dea merupakan pacar Dio. Dia menyukai hal-hal yang indah. Sifatnya lembut, baik, dan kalem.

c. Kupu-Kupu



Gambar 3. Karakter Kupu-Kupu

Kupu-kupu gajah yang menarik perhatian Dio. Kupu-kupu ini akan berperan penting dalam cerita.

2) **Lingkungan**


Seting animasi “*Flower From The Earth*” adalah sebuah rumah di pinggir perdesaan pada malam hari. Desa sunyi yang rumahnya berjauhan. Kejadian dalam cerita hanya terjadi pada satu tempat ini.



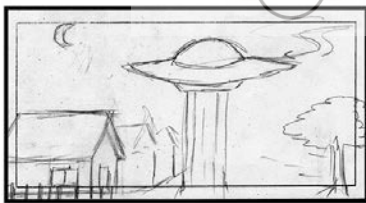
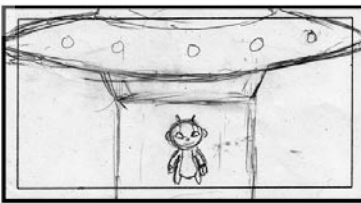
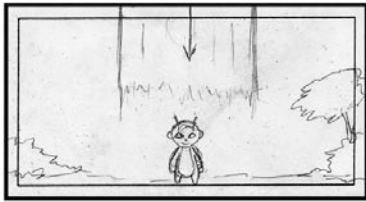
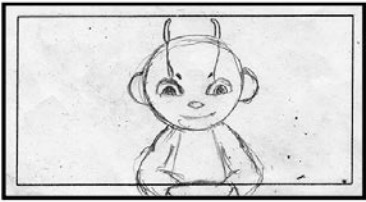
Gambar 4. *Background Animasi*

d. Storyboard

Berikut ini adalah beberapa *shot storyboard* film animasi “*Flower From The Earth*”. Dalam *storyboard*, disertakan pula beberapa keterangan mengenai *shot* untuk memperjelas adegan yang dilakukan.



Title: Flower From The Earth Storyboard Sheet # 01

<p>Shot # <u>01</u> Description/Dialogue: <u>UFO datang dari langit</u></p>	<p>Shot # <u>02a</u> Description/Dialogue: <u>Alien turun dari UFO</u></p>
	
<p>Shot # <u>02b</u> Description/Dialogue: _____</p>	<p>Shot # <u>03</u> Description/Dialogue: <u>Dio tengok kanan kiri lalu mengangkat remote</u></p>
	

Gambar 5. *Storyboard Sheet 01*

3. Perwujudan

a. Praproduksi

1) *Stillomatic*

Storyboard yang sudah jadi, disusun untuk menentukan panjang durasi dari masing-masing *shot*, kemudian jadilah *stillomatic*. *Stillomatic* akan menunjukkan perkiraan total durasi animasi yang akan dibuat. Pembuatannya dilakukan di *software Adobe Premiere Pro CS6* dengan cara menyusun semua *shot storyboard*, lalu durasinya diatur sesuai perkiraan lama gerakan

b. Produksi

1) *Background*

Background untuk animasi ini dibuat dengan teknik *painting* dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Resolusi gambar yang dipakai yaitu 300dpi. Ukuran gambar *background* menyesuaikan dengan kebutuhan *shot* pada *storyboard*. Dalam animasi ini hanya berlatar pada satu tempat pada malam hari, jadi *background*-nya hanya memainkan variasi *angle camera* supaya tidak monoton.

2) *Key Animation*

Proses penganimasian dikerjakan menggunakan teknik *frame by frame* di *software Toonboom Harmony 10.3*. Animasi ini menggunakan *format HDTV 1080 25 fps*. Proses pertama yaitu membuat *rough key* dengan prinsip *pose to pose* sesuai acuan dalam *storyboard*, jadi setiap gerakan kunci digambar dengan sketsa kasar yang memperlihatkan gerakan global karakter. Setelah itu baru dibuatkan *key frame* dengan menyesuaikan bentuk sesuai desain karakter.

3) *In between*

Setelah *keyframe* jadi, dilanjutkan dengan *clean up keyframe*, lalu mencari gambar tengah (*in between*) antara *keyframe* untuk memperhalus gerakan. *Timing* dan *spacing* animasi bisa diatur lagi, apabila dirasa kurang pas. Prinsip-prinsip animasi perlu dimasukkan pada proses ini untuk memperbagus gerakan pada animasi.

4) *Coloring*

Proses pewarnaan pada animasi ini tetap menggunakan *software Toonboom Harmony 10.3*. Pewarnaan karakter dilakukan dari gambar per gambar, sehingga sedikit memakan waktu lebih lama. Sebelum mulai pewarnaan, sudah ditentukan warna karakter yang akan dipakai beserta *shading* dan warna properti lainnya.

5) **Rendering**

Setelah proses *animating* selesai, maka *file* akan di-*render* dalam bentuk *output file* MOV untuk melihat hasil gerak keseluruhan. Tipe *compression* pada pengaturan *render* dibuat PNG supaya bagian yang kosong jadi transparan.

c. **Pascaproduksi**

1) **Compositing**

Proses *compositing* disini adalah proses penggabungan gerakan animasi, *background*, dan efek visual. Digabungkan dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe After Effect CS6*. Dalam satu *project* di perangkat lunak pengolah komposisi, setiap *shot* masing-masing merupakan satu *project*, pada hasil akhirnya nanti di *render* menjadi satu video untuk kemudian memasuki proses *rendering*. *Compositing* yang dikerjakan pada film animasi “*Flower From The Earth*” ini keseluruhan bahan berjumlah 48 *shot*. Masing-masing *shot* memiliki durasi dan jumlah *frame* yang berbeda-beda.

2) **Musik & Sound Effect**

Background music menyesuaikan suasana emosional karakter dan juga menyesuaikan dengan animasi yang ditampilkan. *Background music* yang diciptakan cenderung ke suasana misterius, senang, ceria, dan sedih. Pengeditan musik dilakukan di *software Adobe Audition CS6*.

3) **Editing & Final Render**

Editing adalah proses meng-*edit file* *compose* yang sudah tersusun sesuai *timing* naskah dari *opening* hingga *ending*, kemudian pada proses *editing* disini ditambahkan musik, *sound effect*, transisi, dan pengaturan kamera yang kurang sesuai. Proses *editing* dikerjakan di *software Adobe Premiere Pro CS6*.

4) **Mastering**

Karya yang telah selesai dibuat akan di-*burn* dalam bentuk data file ke dalam piringan DVD dengan *packaging DVD case* berwarna transparan sebanyak tiga *copy*.

4. **Pembahasan**

a. **Penerapan Prinsip Animasi**

1) **Squash and Stretch**

Prinsip *squash and stretch* dapat dilihat pada shot 15, dimana remote yang terjatuh dari ketinggian agak men-*stretch* dan *squash* saat jatuh ke tanah dan memantul. Semua ini terjadi

karena remote alien terbuat dari bahan yang sedikit lentur, maka dari itu remote tidak pecah atau hancur saat menghantam tanah dengan keras.

2) *Anticipation*

Anticipation merupakan gerakan ancang-ancang, yaitu gerakan awalan yang dilakukan sebelum gerakan utama. Penerapan prinsip ini dapat disaksikan pada *shot* 27. Dio hendak melemparkan tali keatas, maka sebelum itu dia mengayun-ayunkan talinya terlebih dahulu supaya lemparan jadi lebih tinggi.

3) *Staging*

Staging seperti halnya mengatur *layout* pada animasi untuk mendukung suasana yang ingin dicapai. Penggunaan cahaya, bayangan, dan *angle* yang tepat akan mengarahkan perhatian penonton dan memperjelas apa yang menjadi daya tarik utama dalam suatu adegan. Penerapannya dapat dilihat seperti pada *shot* 17, yang menjelaskan bahwa Dio telah jatuh cukup tinggi dan terdampar disana.

4) *Straight Ahead and Pose to Pose*

Straight ahead dan *pose to pose* merupakan prinsip yang berbeda. Keduanya dipakai dalam proses pembuatan gerakan animasi. *Straight ahead action* yaitu animator membuat gerakan secara langsung tanpa *pose to pose* sedangkan *pose to pose* yaitu menentukan gerakan-gerakan kunci awal dan akhir lalu baru diteruskan ke *inbetween*. *Straight ahead* digunakan pada pembuatan *shot* 28, yang mana digambar per *frame* tanpa membuat gambar kunci terlebih dahulu. Sedangkan *pose to pose* dipakai di banyak *shot*, salah satunya *shot* 03. Dibuat dengan menentukan gambar kunci awal dan akhir terlebih dahulu.

5) *Follow Through and Overlapping Action*

Prinsip *follow through* ditunjukkan pada *shot* 30, dimana sesaat setelah Dio menengok ke atas, sungutnya masih bergerak.

6) *Slow In and Slow Out*

Prinsip *slow in and slow out* ditunjukkan pada *shot* 13, yaitu gerakan saat Dio jatuh ke bawah mengalami *slow in*, karena seiring bertambahnya kecepatan jatuh tubuh Dio.

7) *Arcs*

Prinsip *arcs* ditunjukkan pada *shot* 15, dimana saat remote jatuh pentalannya membentuk pola gerakan melengkung.

8) *Secondary Action*

Secondary action ditunjukkan pada *shot* 15, dimana saat terjadi gerakan utama terjatuh, dilengkapi dengan gerakan pedamping sungsut Dio yang bergerak-gerak.

9) *Timing and Spacing*

Timing and spacing merupakan prinsip yang sangat berperan penting dalam menampilkan gerakan yang bagus. Penggunaan *timing* yang benar dan tepat akan membuat gerakan menjadi lebih natural dan bagus dilihat. Hampir setiap *shot* menggunakan prinsip *timing* kecuali *shot* yang hanya *background* diam.

10) *Exaggeration*

Exaggeration merupakan prinsip yang melebih-lebihkan suatu gerakan. Ditunjukkan pada *shot* 13, dimana saat Dio keluar dari cahaya UFO otomatis tubuhnya kehilangan daya layang di udara, namun Dio tidak segera jatuh tapi masih melayang di udara. Baru setelah Dio menengok ke bawah dan melihat kalau dia telah keluar dari cahaya UFO, dia pun baru terjatuh.

11) *Solid Drawing*

Solid drawing merupakan prinsip animasi yang paling penting dalam animasi 2D. Diperlukan kemampuan menggambar yang konsisten dalam membuat animasi 2D, sehingga gambar setiap karakternya tidak berubah-ubah walaupun diambil dari berbagai *angle* atau perspektif.

12) *Appeal*

Desain Dio yang imut menunjukkan bahwa alien ini bukanlah alien jahat seperti pada umumnya. Karakternya terlihat fleksibel, ceria, dan bersahabat.

b. Pembahasan Isi Film

1) *Preposisi*

Pada fase *preposisi*, pengenalan tokoh dan tujuan utama dari film animasi “*Flower From The Earth*”, ditunjukkan melalui beberapa adegan pembuka. *Scene* dimulai dengan suasana rumah di pinggir desa pada malam hari yang tampak sepi. Tiba-tiba muncul UFO secara misterius, lalu keluar alien dari UFO tersebut yang terlihat sedikit misterius.

Kemudian alien tersebut menampilkan layar dari remotnya yang menunjukkan bahwa bunga mawar ada di bumi dan dia pun membayangkan untuk memberikan bunga itu kepada kekasihnya. Dalam beberapa adegan tersebut terlihat bahwa tujuannya ke bumi adalah untuk mengambil bunga mawar untuk diberikan pada

kekasihnya yang tercinta. Setelah itu dia pun segera mengambil bunga dan kembali ke UFO.

2) **Konflik**

Dalam sebuah cerita perlu harus ada sebuah konflik untuk memperkuat cerita. Konflik mulai muncul saat Dio melihat kupu-kupu dan ingin menangkapnya. Namun yang terjadi, dia malah terjatuh dan membuat remote UFOnya rusak. Dio pun tidak bisa kembali ke UFOnya. Dari beberapa adegan tersebut dapat dilihat bahwa Dio itu seorang yang ceroboh, dan mudah tertarik

Saat kebingungan dia melihat per dan juga tali yang dia gunakan untuk mencoba naik ke UFOnya. Namun karena UFOnya terlalu tinggi usahanya pun tidak berhasil. Kemudian dia menengok ke atas dan menemukan ide untuk mencoba loncat dari atas atap rumah. Lalu dia pun langsung lompat dari atas mencoba meraih badan UFO namun tak sampai dan terjatuh. Bunga yang dibawa rusak saat dia terjatuh dan membuatnya jadi sedih. Dari semua kejadian diatas terlihat bahwa Dio merupakan seorang yang memiliki banyak ide dan pejuang keras walaupun kebanyakan caranya tidak realistis.

3) **Resolusi**

Bunga yang rusak membuat Dio bersedih, lalu muncul lagi kupu-kupu di depan Dio dan hinggap di sebuah benda kecil yang ternyata adalah baterai UFOnya yang lepas. Dio makhluk yang ceroboh dan kurang teliti, dia tidak menyadari kalo remotenya tidak berfungsi karena baterainya lepas. Kekurang telitian inilah yang membuat dia menjadi kesusahan.

Dio lalu mengambil baterai dan memasangnya di remot lalu menekan tombolnya dan keluar cahaya dari UFOnya. Kupu-kupu kembali lewat di depannya dan hinggap di tanaman bunga mawar. Dio kembali memutuskan untuk mengambil mawar baru lagi dan disitulah dia menemukan kepompong yang kelak akan menjadi kupu-kupu. Akhirnya dia ambil bunga dan kepompong untuk dibawanya pulang.

Dari situ dapat diambil pesan dari film animasi ini yaitu, terkadang orang ingin meraih banyak hal sampai mengesampingkan tujuan awalnya. Hal tersebut bisa membuat orang tidak fokus dengan tujuannya dan kehilangan segala yang ingin dia raih. Sebaiknya fokuslah pada tujuanmu kelak akan menimbulkan hasil yang lebih dari yang diduga.

C. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan di atas, berikut adalah kesimpulan yang bisa didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*Flower From The Earth*”:

1. Setelah melewati proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dengan menerapkan prinsip animasi, film animasi “*Flower From The Earth*” menjadi sebuah film animasi 2D dengan tema alien dengan durasi utuh 4 menit.
2. Film animasi “*Flower From The Earth*” memiliki pesan bahwa, untuk menggapai tujuan seseorang harus fokus pada tujuannya, jangan mudah tergoda dan berpaling ke hal lain sebelum sampai pada tujuan awalnya.



D. Daftar Pustaka

Buku

- Agustinus, Nur. 1999. *UFO Petunjuk Praktis Bagi Pemula*. Surabaya: BETA-UFO Surabaya
- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Johnston, Ollie., Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Luar Jaringan*.
- Rukmana, Rahmat. 1995. *Bunga Potong Mawar*. Yogyakarta: Kanisius
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. Barlington: Elsevier

Laman

- Dewi, Citra. “*Ilmuwan Temukan 3 Planet Mirip Bumi, Dihuni Alien?*”. 5 Mei 2016. <http://global.liputan6.com/read/2498489/ilmuwan-temukan-3-planet-mirip-bumi-dihuni-alien>
- Faktakah.com. “*Wow! Bukti Adanya Kehidupan Lain di Luar Bumi?*”. 20 Maret 2016. <http://www.faktakah.com/2016/03/wow-bukti-adanya-kehidupan-lain-di-luar-bumi.html>
- Kompasiana.com. “*Bunga Sebagai Tanda Cinta*” . 24 Februari 2016. http://www.kompasiana.com/bungabandung/bunga-sebagai-tanda-cinta_56cd203c35937388058b4569