

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“ROCKET TO ROCKET”**



Yholanda Kunthi Anggriva
NIM 1500126033

Pembimbing :

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

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


Judul:

PENCIMPAAN FILM ANIMASI 2D “ROCKET TO ROCKET”

Disusun oleh:
Yholanda Kunthi Anggriva
NIM 150016033

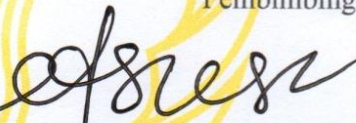
Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir pada Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **18 FEB 2019**....

Pembimbing I



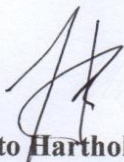
Mahendradewa Suminto, M.Sn
NIP 19720418 199802 1 001

Pembimbing II



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I
NIP 19760123 200912 2 003

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M.Sn
NIP 19610710 198703 1 002

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “ROCKET TO ROCKET”

Yholanda Kunthi Anggriva
D3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Roket merupakan wahana luar angkasa, peluru kendali, atau kendaraan terbang yang mendapatkan dorongan melalui reaksi roket terhadap bahan fluida. Dalam film ini roket mewakili mimpi dan harapan. Proses meluncurnya roket adalah proses seseorang mencapai mimpinya. Proses meluncurkan misil ke luar angkasa memang tidak mudah, namun bukan berarti tidak bisa. Film ini, mengajak penonton untuk yakin akan harapan dan berani memperjuangkannya.

Penciptaan film animasi ini disajikan dalam bentuk animasi 2D tanpa menggunakan narasi atau dialog. Sebagai pendukung suasana dibuatlah musik yang dapat membangun suasana. Tidak lupa 12 prinsip animasi diterapkan dalam film animasi ini untuk memperkuat dan menambah kesan artistik sebagai penunjang visualisasi. Teknik animasi dua dimensi sengaja digunakan karena bentuk visual dari animasi 2D memiliki kesan yang ringan namun mudah diingat.

Kata Kunci : impian, roket, harapan, animasi 2D

ABSTRACT

Rockets are spacecraft, missiles, or flying vehicles that get a boost through rocket reactions to fluid materials. In this film the rocket represents dreams and hopes. The process of launching a rocket is the process of reaching someone's dream. The process of launching missiles into space is not easy, but that doesn't mean it can't. This film, invites the audience to be sure of hope and dare to fight for it.

The creation of this animated film is presented in the form of 2D animation without using any narration or dialogue. As a support for the atmosphere, music is created that can build an atmosphere. Not forget the 12 principles of animation applied in this animated film to strengthen and improve the artistic impression as a support of visualization. The two-dimensional animation technique is intentionally used because the visual form of 2D animation has a light but easy to remember impression.

Keywords: *dreams, rockets, hope, 2D animation.*



A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Setiap orang pasti memiliki harapan atau cita-cita. Sebagai anak-anak, membayangkan akan menjadi apa saat dewasa nanti adalah hal yang menakutkan. Orangtua pasti menginginkan semua yang terbaik untuk buah hati mereka. Namun, orang tua lupa bahwa anak juga memiliki keinginan, impian dan harapan mereka sendiri. Komunikasi yang buruk antara orangtua dan anak adalah salah satu penyebab terjadinya kasus ini. Mengangkat pokok permasalahan ini, munculah gagasan untuk menjadikan permasalahan ini sebagai kosep utama dalam penciptaan karya. Teknik animasi dua dimensi sengaja digunakan kerana bentuk visual dari animasi 2D memiliki kesan yang ringan namun mudah diingat. Selain itu mempertimbangkan sumberdaya manusia, peralatan yang digunakan serta waktu pengerjaan, teknik animasi 2D adalah teknik yang paling cocok

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Menyuguhkan masalah sosial antara orangtua dengan anak menjadi sebuah film animasi dua dimensi.
2. Memproduksi dan menerapkan teknik animasi dua dimensi untuk menciptakan film animasi “Rocket to Rocket”.

3. Tujuan

Tujuan dari penciptaan film animasi 2D “Rocket to Rocket” antara lain :

1. Menyuguhkan film animasi dengan membawa pokok masalah antara orangtua dan anak yang dikemas menggunakan unsur cerita imajinatif,
2. Memproduksi animasi “Rocket to Rocket” dengan teknik digital dua dimensi.

4. Target Audien

Target audien menurut demografis film ini adalah ;

1. Usia : 14 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan

5. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “Rocket to Rocket” adalah :

1. Judul Karya : Rocket to Rocket
2. Teknik : Animasi Digital 2D
3. Desain Karya : Film Animasi
4. Durasi : 00:05:18:00
5. Format Video : HDTV 1920x1080 px24 *frame per second*
6. *Render* : format .mp4, H264 dan .MOV

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “Rocket to Rocket” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

B. LANDASAN TEORI

1. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin, yakni *anima* yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Dalam bahasa Inggris, animasi diambil dari kata *animate* yaitu menjiwai atau menghidupkan (Aditya,2007). Animasi dapat didefinisikan sebagai ilusi adanya gerakan yang dicapai dengan menampilkan sederetan gambar secara cepat yang memiliki sedikit perbedaan antara yang satu dengan yang lain.

2. Konflik Antara Anak dan Orangtua

Konflik anak dengan orangtua memang wajar terjadi. Perbedaan usia, visi, hingga sudut pandang adalah beberapa hal yang kadang mendasari timbulnya konflik. Kartadinata (1998) mengartikan bahwa hubungan keakraban orangtua dalam keluarga adalah sebagai suasana psikologis yang dirasakan dan berpengaruh terhadap pola perilaku individu (anggota keluarga).

3. Pesawat Ulang-alik

Roket merupakan wahana luar angkasa, peluru kendali, atau kendaraan terbang yang mendapatkan dorongan reaksi yang sangat cepat antara roket terhadap keluarnya *fluida* dari mesin roket. Reaksi dari pembakaran ini mampu membuat gas mengalir dengan kecepatan *hypersonic* sehingga menimbulkan dorongan reaktif yang besar sehingga roket dapat lepas landas ke angkasa.

C. PERANCANGAN

1. Sinopsis

Sore itu Lina dibawa oleh sang nenek untuk tinggal bersamanya setelah kepergian orang tua Lina. Setelah beberapa jam perjalanan sampailah mereka di rumah Nenek. Tanpa bantuan pun Lina langsung membawa kopernya masuk. Lina belum pernah mengunjungi neneknya selama ini. Jadi rumah itu masih asing baginya. Suasananya sedikit membosankan. Ornamen lama dan foto orangtua Lina terpajang di lorong.

Lina menempati sebuah kamar yang sepertinya sudah lama tidak ditempati. Beberapa kardus berisi barang-barang lama masih tersimpan disana. Lina langsung merebahkan diri di kasur, menghela nafas karena lelah setelah perjalanan yang jauh. Saat melihat ke langit-langit, Lina dikejutkan dengan ornamen bintang-bintang yang masih tertempel dengan rapih. Sepertinya kamar ini milik ayah lina saat masih kecil dulu. Teringat dengan orang tuanya, lina membuka koper dan mengambil sebah foto dirinya dengan ayah dan ibu. Tanpa disadari, Nenek mengetuk pintu dan sudah berdiri

di depan kamar. Nenek membawa setumpuk buku dan alat belajar lainnya. Tanpa menghabiskan waktu Nenek membuat Lina sibuk dengan buku-buku yang harus ia pelajari. Buku-buku itu semakin bertambah dan membuat Lina kelelahan. Saat ia melihat ke bawah ia baru ingat bahwa Ia membawa roket mainan disakunya. Secara sembunyi-sembunyi Lina mengambil roket itu saat Nenek yang sedang membaca buku di depan Lina, tidak memperhatikan Lina. Karena senangnya, Lina tertawa kecil sambil memainkan roket itu. Namun, ternyata Nenek melihat apa yang dilakukan Lina. Kemudian Nenek mengambil roket itu dari tangan Lina.

Lalu Nenek memberi Lina hukuman dengan tidur lebih awal. Lina yang sedih karena roket kesukaannya diambil, hanya bisa terbaring di kasur. Saat sedang berusaha untuk tidur Lina merasa ada sesuatu yang jatuh di dekat kepalanya. Saat Ia menolehkan kepala, ternyata itu adalah sebuah bintang kecil. Bintang itu memancarkan cahaya redup. Saat melihat ke langit-langit, semua bintang yang ada diatas tadi menyala menerangi kamar Lina yang gelap. Lina beranjak dari kasur kemudian menyiapkan ancang-ancang untuk melompat. Lina berusaha menggapai bintang-bintang itu. Kemudian badan Lina mulai melayang, seakan-akan sedang berada di luar angkasa. Lina terbang mengelilingi bintang-bintang itu. Lina seketika berada di luar angkasa yang penuh bintang. Kemudian beberapa bintang mulai bergerak menuju satu titik. Saat diamati ternyata itu adalah sebuah pesawat luar angkasa yang sangat besar. Tanpa pikir panjang Lina melompat dengan berpijak dari satu bintang ke bintang lainnya untuk melihat lebih dekat. Karena bahagia melihat pesawat itu Lina berusaha melompat semakin cepat. Semakin dekat, semakin terlihat besar pula pesawat itu. Lina mengulurkan tangannya sejauh mungkin untuk meraih pesawat itu. Saat hampir menyentuhnya, Lina terjatuh.

Layaknya gravitasi kembali seperti di bumi. Lina terjatuh didepan almari tua. Memegang sebuah roket asing di tangannya sambil terduduk disana. Tanpa disadari nenek sudah datang membuka pintu dan menyalakan lampu. Walau kelihatan marah

tapi nenek hanya menghela nafas. Nenek memandangi roket yang ada di tangan lina. Kemudian mencoba mengambilnya. Lina Tak rela roket lain diambil darinya. Nenek sedikit terkejut dengan reaksi Lina. Setelah menghela nafas nenek melihat kembali kearah Lina lalu ke roket yang ada ditangannya. Tangan nenek bergerak kearah roket itu. Namun bukan untuk mengambilnya, melainkan jari telunjuknya mengarah kearah roket. Menunjukkan sesuatu yang tidak Lina sadari. Ternyata itu adalah sebuah tabung. Setelah dibuka, di dalam roket itu terdapat sebuah foto. Itu adalah foto ayah lina saat masih kecil. Bermain dengan roket itu dan disampingnya ada nenek. Ternyata saat masih kecil Ayah Lina bercita-cita menjadi astronot. Sekarang Lina mendapat kepercayaan dari sang Nenek untuk melanjutkan cita-cita sang Ayah.

2. Naskah

Berikut ini adalah naskah yang menjadi acuan dalam pengerjaan film animasi “Rocket to Rocket”.



**NASKAH FILM ANIMASI
"ROCKET TO ROCKET"**

SCENE 01

EXT. Langit - Sore

FADE IN

Lina berdiri di kursi penumpang sambil memegang roket ke luar jendela ditangannya, memainkannya seolah-olah roket itu terbang di langit.

Cut To :

SCENE 02

INT. Dalam Mobil - Sore

Nenek menyuruh Lina untuk duduk. Kemudian Lina duduk dengan lesu, sembari nenek menyalakan radio di saluran favoritnya. Lina hanya bisa memandangi pemandangan yang berlalu.

Cut to:

SCENE 03

EXT. Jalanan-Sore

Mobil mereka melewati jalan yang sepi sore itu. Beberapa jam lagi untuk menuju rumah nenek.

Camera Tracking Up

JUDUL

Fade Out

Cut to:

SCENE 04

EXT. Halaman Rumah Nenek-Sore

Setelah perjalanan yang panjang sampailah mereka di rumah Nenek. Tanpa bantuan pun Lina langsung mengambil kopernya dari bagasi kemudian mengikuti Nenek masuk ke rumah.

Cut to:

SCENE 05

INT. Ruang Depan-Sore

Lina belum pernah mengunjungi neneknya selama ini, jadi rumah itu masih asing baginya. Di ruang depan Lina melihat meja dan dinding dipenuhi foto. Ada foto Nenek, Kakek, dan foto ayah Lina saat masih kecil.

Cut to:

SCENE 06

INT. Kamar Lina-Sore

Lina langsung merebahkan diri di kasur, menghela nafas karena lelah setelah perjalanan yang jauh. Saat melihat ke langit-langit, Lina dikejutkan dengan ornamen bintang-bintang yang masih tertempel dengan rapih. Sepertinya

kamar ini milik ayah lina saat masih kecil dulu. Teringat dengan orang tuanya, lina membuka koper dan mengambil sebah foto dirinya dengan ayah dan ibu. Tanpa disadari, Nenek mengetuk pintu dan sudah berdiri di depan kamar. Nenek membawa setumpuk buku dan alat belajar lainnya.

Cut to:

SCENE 07

INT. Ruang Tengah-Sore

Nenek membuat Lina sibuk dengan buku-buku yang harus ia pelajari. Buku-buku itu semakin bertambah dan membuat Lina kelelahan. Hingga Lina menumpangkan kepalanya di meja karna lelah. Saat ia melihat ke bawah ia baru ingat bahwa Ia membawa roket mainan disakunya. Secara sembunyi-sembunyi Lina mengambil roket itu saat Nenek yang sedang membaca buku di depan Lina, sedang tidak memperhatikan. Lina tertawa kecil sambil memainkan roket itu. Namun, ternyata Nenek melihat apa yang dilakukan Lina. Kemudian Nenek mengambil roket itu dari tangan Lina.

Cut to:

SCENE 08

INT. Kamar Lina-Malam

Lalu Nenek memberi Lina hukuman dengan tidur lebih awal. Nenek memastikan untuk mematikan lampu kemudian pergi meninggalkan kamar Lina. Lina yang sedih karena kesukaannya diambil hanya bisa terbaring dikasur. Saat sedang berusaha untuk tidur Lina merasa ada sesuatu yang jatuh di dekat kepalanya. Saat Ia menolehkan kepala, ternyata itu adalah sebuah bintang kecil. Bintang itu

memancarkan cahaya redup. Saat melihat ke langit-langit, semua bintang yang ada diatas tadi menyala menerangi kamar Lina yang gelap. Lina beranjak dari kasur kemudian menyiapkan ancang-ancang untuk melompat. Lina berusaha menggapai bintang-bintang itu. Kemudian badan Lina mulai melayang, seakan-akan sedang berada di luar angkasa. Lina terbang mengelilingi bintang-bintang itu

Cut to:

SCENE 09

EXT. Luar Angkasa-Malam

Lina seketika berada di luar angkasa yang penuh bintang. Kemudian beberapa bintang mulai bergerak menuju satu titik. Saat diamati ternyata itu adalah sebuah pesawat luar angkasa yang sangat besar. Tanpa pikir panjang Lina melompat dengan berpijak dari satu bintang ke bintang lainnya untuk melihat lebih dekat. Karena bahagia melihat pesawat itu Lina berusaha melompat semakin cepat. Semakin dekat, semakin terlihat besar pula pesawat itu. Lina mengulurkan tangannya sejauh mungkin untuk meraih pesawat itu. Saat hamper menyentuhnya, Lina terjatuh.

Cut to:

SCENE 10

INT. Kamar Lina-Malam

Layaknya gravitasi kembali seperti di bumi. Lina terjatuh didepan almari tua. Memegang sebuah roket asing di tangannya sambil terduduk disana. Tanpa disadari nenek sudah datang membuka pintu dan menyalakan lampu. Walau

kelihatan marah tapi nenek hanya menghela nafas. Lina duduk di kasur sambil memandangi nenek yang duduk di sampingnya. Nenek memandangi roket yang ada di tangan lina. Kemudian mencoba mengambilnya. Lina Tak rela roket lain diambil darinya. Lina menolak untuk memberikan roket itu. Nenek sedikit terkejut dengan reaksi Lina. Lalu nenek memalingkan pandangan dari lina. Setelah menghela nafas nenek melihat kembali kearah Lina lalu ke roket yang ada ditangannya. Tangan nenek bergerak kearah roket itu. Namun bukan untuk mengambilnya, melainkan jari telunjuknya mengarah kearah roket. Menunjukkan sesuatu yang tidak Lina sadari.

Ternyata itu adalah sebuah tabung. Lalu Lina mencoba memutar bagian atas dan bawahnya secara berlawanan. Setelah dibuka, di dalam roket itu terdapat sebuah foto. Itu adalah foto ayah lina saat masih kecil. Bermain dengan roket itu. Dan disampingnya ada nenek. Nenek memandangi foto itu. Kemudian melihat kearah lina. Ternyata saat masih kecil Ayah Lina bercita-cita menjadi astronot. Sekarang Lina mendapat kepercayaan dari sang Nenek untuk melanjutkan cita-cita sang Ayah.

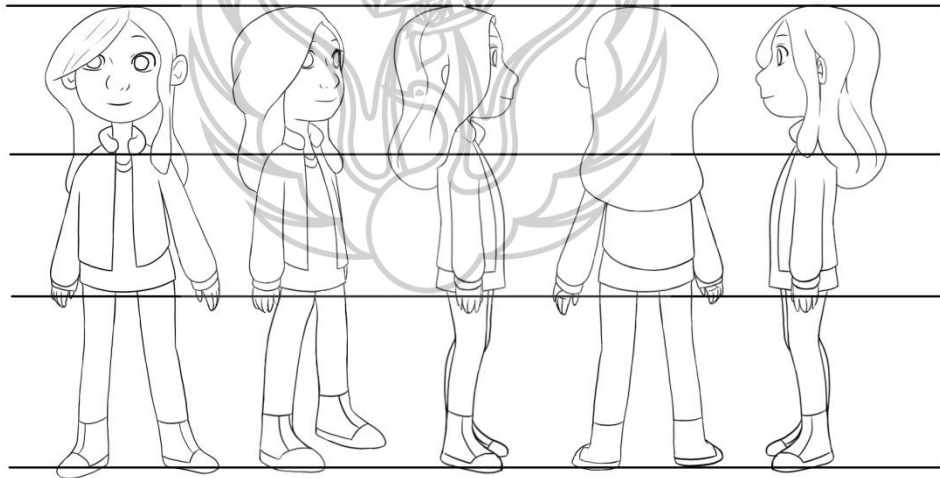
THE END

CREDIT TITTLE

3. Desain Karakter



Lina



Desain karakter tokoh utama Lina



Desain karakter Ayah dan Ibu Lina

4. Storyboard



Yholanda Kunthi Anggriva

D. PERWUJUDAN

1. Praproduksi

Animatic Storyboard

Dalam proses *animatic storyboard* keseluruhan durasi dan semua gerakan animasi sudah ditentukan. Tahapan yang dilakukan adalah membuat gambar sketsa *key frame* yang telah dirancang kemudian di-*compositing* sehingga seluruh *shot*

tergabung menjadi satu film. Warna yang digunakan dalam *animatic storyboard* pada animasi ini hanya hitam, putih dan abu-abu. Warna tersebut untuk membedakan *lighting* dan *shading*.

2. Produksi

a. Animating

Proses *animating* pada film animasi “Rocket to Raket” menggunakan teknik digital *frame by frame*. Waktu yang digunakan untuk proses *animating* cukup lama, karena pada animasi “Rocket to Rocket” terdiri dari 66 *shot*. Ukuran gambar yaitu 2000x1100 *pixel* dengan resolusi 100 *dpi* dengan format *export* yaitu *sequence image png*. atau *jpeg*. sesuai kebutuhan tiap adegan.

b. Clean Up

Pada proses ini yang dilakukan adalah memastikan tidak ada garis yang terlewat, lebih, atau kurang. Tujuan dari proses ini adalah untuk menjaga kerapihan dan mempermudah saat proses pewarnaan. Pada proses ini *software* yang digunakan adalah *TVPaint*.

c. Coloring

Proses pewarnaan pada animasi ini menggunakan *software* yang sama yaitu *TVPaint*. Waktu yang diperlukan untuk proses pewarnaan cukup lama, karena teknik pewarnaan menggunakan *shading* atau bayangan pada karakter yang bergerak. Pada proses ini terdapat beberapa *layer* yaitu *layer* garis atau *line out*, *layer* warna dasar, lalu *layer shadow* atau bayangan.

3. Pascaproduksi

a. Compositing

Proses *compositing* adalah proses penggabungan antara beberapa *frame inbetween* yang sudah dibuat dengan *background*, *sound effect*, dan musik latar. *Composition setting* diatur sesuai durasi yang dibutuhkan dalam satu *shot*. Ukuran layar yang digunakan adalah HDTV 1980x1080 *px* *frame rate* 24 *fps*.

b. Scoring

Scoring music dibuat mengacu pada *mood*, suasana atau jalan cerita animasi “Rocket to Rocket”.

c. Editing

Editing adalah proses meng-*edit* seluruh *shot* yang sudah tersusun sesuai *timing* naskah dari *opening* hingga *ending*. Kemudian pada proses *editing* disini hanya penambahan seperti transisi, pengaturan kamera yang kurang sesuai dan pengaturan *sound*. Setelah proses *editing* selesai maka dilakukan *rendering final* dengan format HDTV 1980x1080 dalam bentuk video H264

d. Mastering

Karya telah selesai dibuat kemudian di *burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging DVD case* berwarna *transparan* sebanyak tiga *copy*.

E. Pembahasan Isi Film

1. Preposisi

Pada bagian awal film menunjukkan tokoh utama yang sedang bermain dengan roket di mobil saat dalam sebuah perjalanan. Adegan ini ingin menjelaskan bahwa tokoh utama adalah seorang anak kecil bernama Lina yang suka dengan roket dan bercita-cita ingin menjadi seorang angkasawan. Pada adegan saat sang nenek melihat ke arah Lina, kemudian Ia berhenti bermain roket. Adegan ini menunjukkan bahwa sang nenek adalah karakter yang tegas dan sebagai seorang cucu Lina patuh pada neneknya.

2. Konflik

Konflik dalam animasi ini ditunjukkan saat nenek meminta Lina untuk belajar namun saat di tengah proses belajar Ia bermain dengan roketnya. Sang nenek marah dan mengambil roket Lina, lalu nenek menyuruh Lina untuk tidur lebih awal. Adegan ini ingin menunjukkan bahwa sang nenek tidak suka karena Lina memiliki cita-cita sebagai angkasawan.

3. Resolusi

Resolusi dijelaskan ketika Nenek melihat Lina terduduk di lantai sambil memegang sebuah mainan roket lain. Saat nenek mencoba untuk mengambil roket itu Lina menolak. Kemudian nenek menunjukkan kepada Lina bahwa roket tersebut menyimpan sesuatu di dalamnya. Saat dibuka ternyata di dalam roket itu terdapat sebuah foto. Foto tersebut adalah foto ayah Lina saat masih kecil yang sedang bermain roket bersama nenek. Nenek tersenyum ke arah Lina dengan lembut lalu mengecup dahinya. Sekarang Lina mendapat kepercayaan dari sang Nenek untuk melanjutkan cita-cita sang Ayah menjadi angkasawan.

F. Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. *Squash and Stretch*

Prinsip ini menerangkan bahwa sebuah objek memiliki volume tertentu, yang kemudian mempengaruhi fleksibilitas dan elastisitas dari objek tersebut. Dalam film animasi “Rocket to rocket” prinsip ini ditunjukkan pada adegan saat Lina terkesima melihat roket di luar angkasa lalu berusaha mendekatinya.

2. *Straight Ahead and Pose to Pose Action*

Straight ahead merupakan metode pembuatan animasi secara spontan dari *frame* awal hingga *frame* akhir menunjukkan satu rangkaian gerakan yang sangat jelas maksud dan tujuannya. Prinsip ini ditunjukkan pada adegan munculnya pesawat luar angkasa. Sedangkan *pose to pose* adalah metode penganimasian yang sudah direncanakan secara matang dengan menggunakan beberapa *key drawing* sebagai gambar kunci. Contohnya seperti pada adegan

3. *Anticipation*

Prinsip ini digunakan sebagai persiapan kepada sebuah gerakan yang akan dilakukan. Prinsip ini diterapkan pada adegan saat Lina akan melompat dari kasur untuk meraih bintang-bintang.

4. *Slow in and Slow Out*

Slow in and slow out menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Sedangkan *slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relative cepat kemudian melambat. Penerapan prinsip ini ditunjukkan pada adegan saat Lina terjatuh dari luar angkasa.

5. *Arcs*

Setiap gerakan pada objek atau karakter akan selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *arcs*. Pengaplikasian prinsip ini ditunjukkan pada adegan nenek memasuki kamar Lina.

6. *Secondary Action*

Prinsip ini merupakan penambahan gerakan pendukung atau pemnis yang akan menambah dan memperkaya gerakan utama. Salah satu adegan yang menggunakan prinsip ini adalah adegan saat Lina dan sang Nenek sedang berjalan menuju rumah.

7. *Follow Trough and Overlapping Action*

Prinsip ini menunjukkan sebagian dari tubuh karakter ataupun objek lain dalam suatu pergerakannya, masih mempertahankan pergerakannya pada saat karakter ataupun objek

berhenti dari gerakan awalnya. Sedangkan *overlapping action* adalah ketika ada gerakan sebagian objek atau karakter yang seakan tertahan dan tertarik ke arah lain dari arah gerakan utama karakter atau objek, dan seolah-olah menutupi gerakan sebelumnya. Adegan yang menunjukkan prinsip ini adalah saat Lina melompat dari satu bintang ke bintang lainnya. Rambut Lina menunjukkan prinsip *follow trough* dan *overlapping action*.

8. *Solid Drawing*

Prinsip penting yang perlu diterapkan untuk menciptakan animasi yang konsisten. Berfungsi untuk memberikan kesan sebuah karakter atau objek memiliki dimensi,

bentuk, volume, dan berat yang utuh. Prinsip ini dipakai pada hampir semua adegan dalam film “Rocket to Rocket”. Contoh salah satu adegan yang menggunakan prinsip ini adalah saat Lina melompat menuju ke luar angkasa.

9. *Timing and Spacing*

Timing adalah pembagian waktu yang menentukan cepat lambat pada gambar. Sedangkan *spacing* adalah untuk menentukan kepadatan *frame* yang nanti akhirnya akan menentukan kecepatan gambar.

10. *Staging*

Prinsip ini mirip seperti di pementasan atau teater. Intinya, menegaskan posisi seorang aktor terhadap unsur-unsur seperti penempatan tokoh, penggunaan cahaya, dan sudut pandang kamera. Pengaplikasian prinsip ini salah satunya terdapat pada adegan saat Nenek dan Lina berjalan memasuki rumah.

11. *Appeal*

Appeal berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. *Style* dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas.

12. *Exaggeration*

Prinsip *exaggeration* bertujuan untuk memberikan kesan berlebih agar menciptakan kesan hiperbola dan dramatis. Prinsip ini dapat diterapkan dalam menciptakan suatu ekspresi, gerakan maupun pose suatu karakter.

G. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi “Rocket to Rocket” telah terlaksana dengan lancar melalui berbagai proses. Berikut ini adalah kesimpulan yang didapat dari proses pembuatan karya tugas akhir animasi “Rocket to Rocket” :

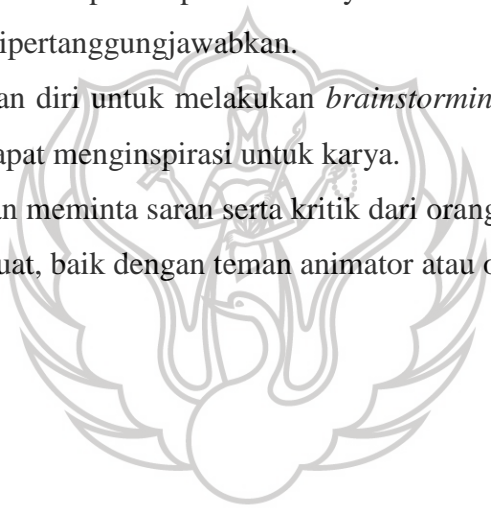
1. Penciptaan film animasi “Rocket to Rocket” telah selesai dengan pesan yang tersampaikan dengan berdurasi 5 menit 17 detik.

2. Jumlah shot mencapai 64 shot untuk menyampaikan cerita dengan total 5.760 frames, dengan format HDTV 1920x1080px 24fps (*frame per second*) untuk menghasilkan kualitas gambar yang baik.
3. Penciptaan film animasi “Rocket to Rocket” menggunakan 12 prinsip animasi sesuai ketentuan.

H. Saran

Berbagai macam proses penciptaan animasi “Rocket to Rocket” telah dilalui ada beberapa hal yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Sebelum memasuki proses produksi karya memerlukan riset yang cukup, agar karya dapat dipertanggungjawabkan.
2. Menyempatkan diri untuk melakukan *brainstorming* dan menambah referensi karya yang dapat menginspirasi untuk karya.
3. Berdiskusi dan meminta saran serta kritik dari orang lain mengenai karya yang sedang kita buat, baik dengan teman animator atau orang awam.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aditya, (2007). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Gunawan, Bambi Bambang, (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!* . Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Disney Animation*. Italy. Disney Productions.
- Mc Cartney & Dearing, (2002). *Child Development*. Mc Millan Reference USA.
- Sunaryo Kartadinata, dkk, (1998). *Bimbingan Di Sekolah Dasar*. Bandung: Depdikbud.
- William, Richard, (2001). *Animation Survival Kit*. United State.

Laman

- Fatahillah, Arti Sebuah Cita – cita, <http://humanforest.blogspot.com/2005/08/arti-sebuah-cita-cita.html> ; 5 November 2018 pukul 22.30.
- International design school, Apa itu animasi <https://idseducation.com/articles/apa-itu-animasi> : 27 Desember 2018 pukul 15:38.
- The Asianparent, Konflik anak dengan orangtua : mungkin ada penyebabnya <https://id.theasianparent.com/konflik-anak-dengan-orangtua-mungkin-anda-penyebabnya> ; 27 Desember 2018 pukul 16:50
- Wikipedia, Pesawat ulang alik challenger https://id.wikipedia.org/wiki/Pesawat_ulang-alik_Challenger ; 27 Desember 2018 pukul 16:51.