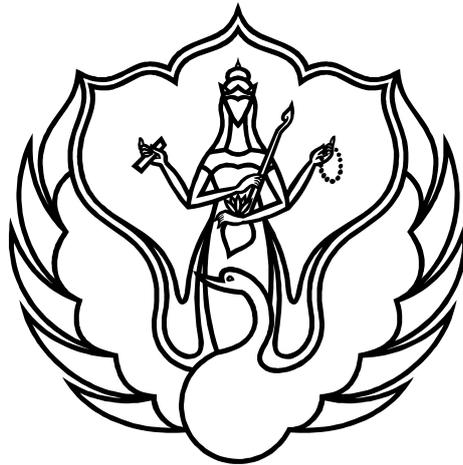


PUBLIKASI ILMIAH

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D

“GURUN”



Afrianas Dwi Yoga
NIM 1600156033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Pandan Poreanom P., M.Kom.

PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI

JURUSAN TELEVISI

FAKULTAS SENI MEDIA REKAM

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

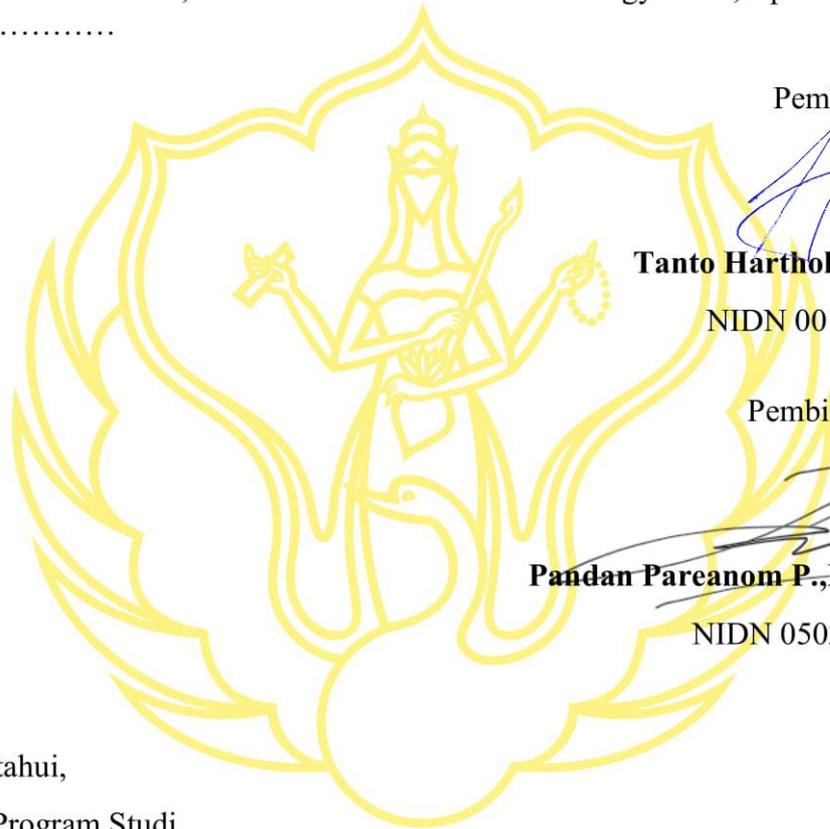
2021

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

Judul:
**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“GURUN”**

Disusun oleh:
Afrianas Dwi Yoga
NIM 1600156033

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



Pembimbing I


Tanto Harthoko. M.Sn.

NIDN 0011067109

Pembimbing II


Pandan Pareanom P.,M.Kom.

NIDN 0502018601

Mengetahui,
Ketua Program Studi

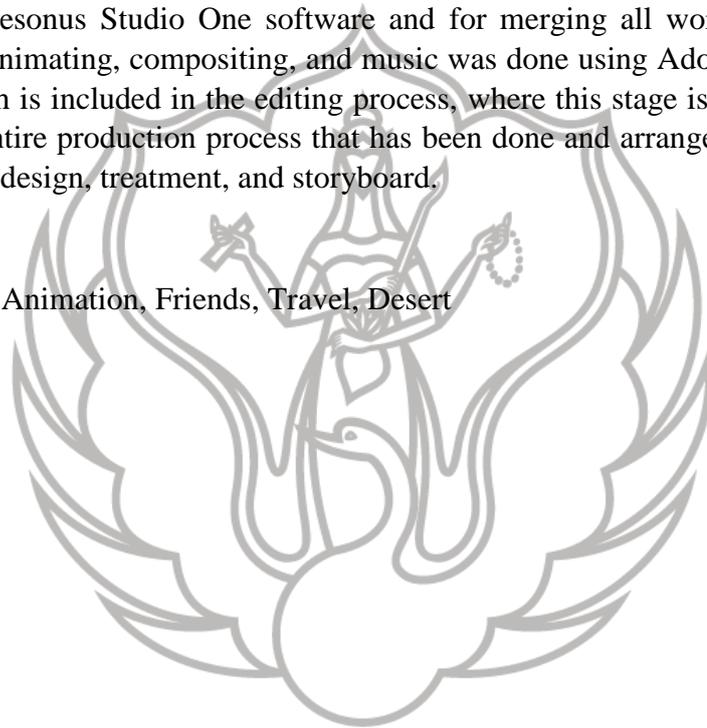

Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T

NIP 19801016 200501 1 001

ABSTRACT

The 2D animated film “Desert” is a film that tells the story of two children who live in a village in a desert area who travel in search of a better life. The duration of this animated film is 3 minutes 11 seconds, in the style of children's animated characters. This film was made using 2D techniques with digital processing through Adobe Photoshop CC 2020 for animatic and Adobe After Effects for compositing. The whole animating process uses the principle of Pose to pose where there are keyframes and in-betweens in it. The music in this animation was made using Presonus Studio One software and for merging all work processes ranging from animating, compositing, and music was done using Adobe Premiere CC 2020 which is included in the editing process, where this stage is the stage to combine the entire production process that has been done and arranged according to the scenario design, treatment, and storyboard.

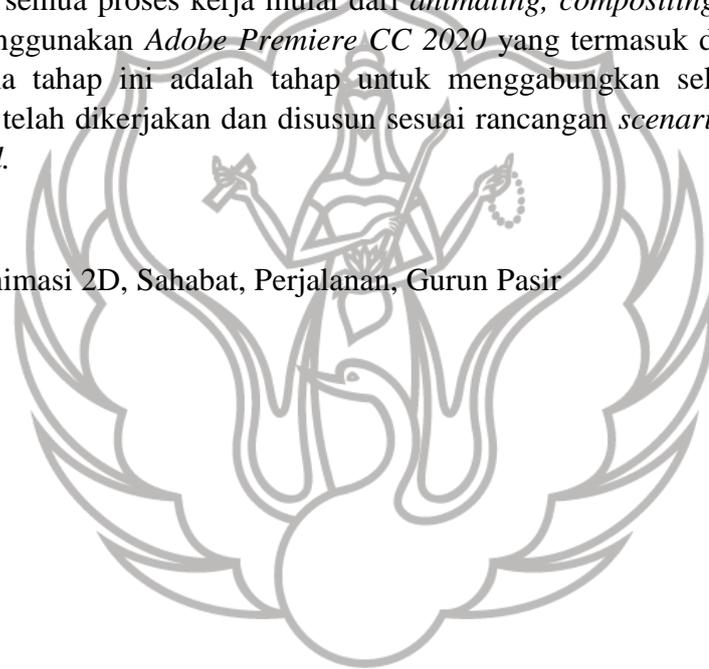
Keywords: 2D Animation, Friends, Travel, Desert



ABSTRAK

Film animasi 2D “*Gurun*” adalah film yang bercerita tentang dua orang anak yang hidup di desa di daerah gurun pasir yang berkelana untuk mencari kehidupan yang lebih baik. Durasi film animasi ini adalah 3 menit 11 detik, dengan gaya karakter animasi anak-anak. Film ini dibuat menggunakan teknik 2D dengan proses pengerjaan secara digital melalui *Adobe photoshop CC 2020* untuk *animatic* dan *Adobe after effect* untuk *compositing*. Seluruh proses *animating* menggunakan prinsip *Pose to pose* dimana terdapat *keyframe* dan *inbetween* di dalamnya. Musik dalam animasi ini dibuat menggunakan *software Presonus Studio One* dan untuk penggabungan semua proses kerja mulai dari *animating*, *compositing*, dan musik dikerjakan menggunakan *Adobe Premiere CC 2020* yang termasuk dalam proses *editing*, dimana tahap ini adalah tahap untuk menggabungkan seluruh proses produksi yang telah dikerjakan dan disusun sesuai rancangan *scenario*, *treatment* dan *storyboard*.

Kata kunci: Animasi 2D, Sahabat, Perjalanan, Gurun Pasir



A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bumi adalah planet ketiga dari Matahari yang merupakan planet terdapat dan terbesar kelima dari delapan planet dalam tata surya. Bumi juga merupakan planet terbesar dari empat planet kebumihan Tata Surya. Bumi terkadang disebut dengan dunia atau planet biru. Banyak sekali karakteristik bumi yang mendukung keberlangsungan makhluk hidup. Dilansir dari NASA, bumi dan bulan terbentuk sekitar 4,5 miliar tahun yang lalu. Di bumi ini juga memiliki iklim yang berbeda-beda di setiap daerah, Iklim itu sendiri adalah kondisi rata-rata cuaca berdasarkan waktu yang panjang untuk suatu lokasi di bumi. Iklim di suatu tempat di bumi dipengaruhi oleh letak geografis dan topografi tempat tersebut. Pengaruh posisi relatif matahari terhadap suatu tempat di bumi menimbulkan musim, yang membedakan iklim satu dengan yang lain.

Menurut Glenn T. Trewartha dan Lyke H. Horn. (1995) mengungkapkan bahwa iklim adalah suatu Konsep abstrak yang menyatakan suatu kebiasaan cuaca dan juga sebuah unsur-unsur atmosfer pada sebuah daerah selama jangka waktu yang lama. Namun rotasi bumi dan revolusi bumi juga sangat berperan bagi adanya keragaman iklim. Perubahan cuaca dan iklim dipengaruhi oleh beberapa unsur seperti temperatur tekanan, kelembaban, angin, awan, dan curah hujan. Pengertian cuaca adalah rata-rata udara disuatu daerah yang cukup luas dan dalam kurun waktu yang cukup lama. Iklim dunia dikelompokan berdasarkan garis lintang dan garis bujur serta suhu. Jenis-jenis iklim didunia diantaranya iklim dingin, iklim pegunungan, iklim artik kutub, iklim sedang dingin, dan iklim gurun.

Permukaan Bumi pada dasarnya dibagi menjadi dua bentuk yang berbeda. Bentuk atau rupa permukaan Bumi adalah berupa daratan dan perairan. Hal ini juga bisa kita lihat dari warna permukaan Bumi, yang mana

terdiri dari warna biru serta putih. Warna biru yang dominan ada di permukaan Bumi menggambarkan perairan dan selebihnya adalah daratan.

Dalam geografi, daratan adalah bagian permukaan bumi yang secara tetap (permanen) tidak tertutupi oleh air laut, dan Ekosistem darat adalah ekosistem yang lingkungan fisiknya berupa daratan. Berdasarkan letak geografisnya (garis lintangnya), ekosistem darat dibedakan menjadi tujuh jenis bioma utama, yaitu hutan hujan tropis, sabana, padang rumput, gurun, hutan gugur, tundra, dan taiga.

Bioma Gurun atau Gurun adalah suatu daerah dimana curah hujannya sangat kecil yaitu kurang dari 250 mm/tahun, suhu sangat tinggi di siang hari dan sangat rendah di malam hari, dan kelembapan udara rendah. Gurun merupakan tempat yang berbahaya, air adalah kunci keselamatan di gurun (Gerald Legg, 2007:27). Banyak orang menganggap bahwa gurun memiliki kemampuan yang kecil bila dibandingkan dengan wilayah yang basah untuk kehidupan manusia. Hal ini mungkin saja benar karena bila dilihat dari kondisi alam yang ada dengan keadaan yang kering dan gersang, sinar matahari sangat terik dan disertai dengan penguapan yang tinggi. Hal ini mengakibatkan hanya tumbuhan duri saja yang dapat hidup dan beradaptasi di daerah ini.

Hampir seperempat permukaan bumi daratan merupakan daerah gurun dengan temperatur yang dapat melebihi 55 derajat Celcius pada siang hari dan sangat dingin pada malam hari. Gurun-gurun yang terbesar di dunia antara lain: Gurun Sahara di Afrika Utara, Gurun Sonora di Amerika dan Gurun Kalahari di Afrika Tengah. Lantas bagaimanakah jika ada orang atau penduduk yang tinggal di daerah gurun pasir.

Dari pemikiran tersebut kemudian menjadi sebuah ide cerita yang menceritakan perjalanan dua orang anak yang hidup di daerah gurun pasir untuk mencari air dan menyelamatkan mereka dari cuaca yang ekstrim. Lantas cerita tersebut akan disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D yang berjudul "Gurun".

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun cerita yang menarik dan memvisualisasikan daerah gurun pasir untuk menunjukkan keadaan gurun lewat film animasi 2D “Gurun”
2. Bagaimana memproduksi sebuah film animasi “Gurun” dengan teknik *2D frame by frame*.

3. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “Gurun ” antara lain :

1. Memberikan sebuah hiburan kepada penonton melalui film animasi 2D “Gurun”.
2. Memberikan gambaran tentang keadaan yang ada di daerah gurun pasir lewat sebuah film animasi.

4. Target Audience

Target *audience* untuk penciptaan film animasi dua dimensi “Gurun”

1. Usia : 17 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

5. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pra Produksi:

Pra-Produksi merupakan proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Tahap-tahap persiapan pada Pra-Produksi antara lain :

a. Penulisan Cerita

Proses penciptaan karya film animasi “Gurun” ini terinspirasi dari cuaca ekstrim yang terjadi beberapa waktu lalu. Di siang hari terasa sangat panas di luar ruangan. Cuaca panas tersebut menimbulkan kekeringan mengakibatkan sumur kering di berbagai daerah. Lantas munculah ide tentang kehidupan seseorang yang hidup di daerah gurun yang mempunyai cuaca yang panas dan curah hujan yang minim.

b. Data Riset

Riset yang dilakukan dalam pembuatan film mulai dari mencari informasi melalui internet tentang wilayah gurun pasir dan keadaan yang ada di sana. Mencari referensi foto keadaan Gurun Pasir untuk acuan membuat *background* nantinya.

c. Design character dan Background

Dalam pembuatan dua utama desain karakter dilakukan berbagai macam tahap seperti mencari referensi tentang pakaian yang sering digunakan orang yang ada di daerah Gurun, merancang *character concept art* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet dan expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*. Untuk desain *background* mengacu pada referensi yang sudah dikumpulkan sebelumnya tentang keadaan atau daerah yang ada di Gurun.

d. Sinopsis

Bercerita tentang perjalanan dua orang anak yang hidup di daerah gurun pasir untuk mencari air dan menyelamatkan mereka dari cuaca yang ekstrim.

e. Skenario

Sinopsis yang sudah selesai akan di ubah menjadi cerita yang lebih lengkap yang kemudian dijabarkan menjadi pembagian *scene*, babak dan deskripsi. Penjelasan *scene* awal dimana terdapat desa di tengah gurun pasir yang dilanda kekeringan

yang di dalam desa tersebut terdapat dua karakter yang kehausan.

f. *Storyboard*

Storyboard dibuat dengan teknik digital menggunakan *Adobe Photoshop CC 2020* yang nantinya digunakan menjadi acuan dalam pembuatan *stillomatic*.

2. Produksi :

Produksi adalah proses inti dalam proses pembuatan film animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi :

a. *Background/Environment*

Background dan *Environment* yang digunakan dalam animasi mengacu pada referensi yang sudah dikumpulkan yang sebagian besar akan menampilkan daerah-daerah yang ada di Gurun.

b. *Animating*

Untuk pembuatan *keyframe* itu sendiri adalah bentuk pengembangan dari *storyboard* yang telah dibuat dan nantinya pada proses pembuatan *keyframe*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring* akan dikerjakan secara *digital* menggunakan *Adobe Photoshop CC 2020* guna mempercepat proses *animating*.

c. *Musik dan Sound Effect*

Sound effect yang digunakan akan dibuat sendiri atau mencari *free sound effect* di *youtube*. Pembuatan musik dan *Backsound* nya menggunakan *software Presonus Studio One*.

3. Pasca Produksi :

Pascaproduksi merupakan tahapan akhir atau proses *finishing*. Pascaproduksi berlangsung setelah produksi selesai, Berikut adalah tahapan-tahapan dari pascaproduksi:

a. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* dan mengatur ulang durasi agar durasinya sesuai dengan yang di perlukan akan dikerjakan menggunakan *Adobe After Effect CC 2020*.

b. *Editing*

Proses *editing* merupakan penggabungan dari shot video yang sudah melalui proses *compositing*. Kemudian proses dilanjutkan dengan menambahkan *music* dan *sound effect*.

c. *Render and Mastering*

Setelah tahap *editing* selesai akan di *export* menjadi file video berformat *.mp4*, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam *compact disc* (CD) dan dimasukkan ke dalam wadah CD dan diberi sampul.

B. LANDASAN TEORI

Kebutuhan akan seni animasi di kehidupan saat ini cukup tinggi. Mulai dari hiburan, perfilman, periklanan setra beberapa aspek kehidupan lainnya. Animasi juga bisa juga sebagai media informasi atau pembelajaran untuk menyampaikan sesuatu.

Menurut Daniel Chandler dan Rod Munday dalam buku *A Dictionary of Media and Communication* (2011 : 211), bahwa teknologi informasi secara umum bersinonim dengan komputer dan jaringan komputer namun lebih luas dalam hal perancangan berbagai teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan mendistribusikan informasi secara elektronik. Salah satu yang sering kita jumpai dalam pendistribusian informasi masa kini dengan menggunakan animasi.

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian

ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Ibiz Fernandes (2002) mengatakan “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan secara terus menerus”.

Menurut Zeembry (2001 : 43) “pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda, pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkaian frame tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan, sehingga terlihat seperti sebuah film”.

Ada beberapa jenis animasi yang umumnya kita jumpai sehari-hari saat kita menonton televisi, mengakses smartphone, maupun di videotron jalan raya. Diantaranya ada animasi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi), animasi 2D (dua dimensi) yaitu animasi yang memiliki sifat flat secara visual, bila dilihat dari teknik pembuatannya terdapat dua cara dalam membuat animasi ini, yaitu teknik manual dan digital. Teknik animasi manual atau yang biasa disebut dengan cell animation adalah teknik pembuatan animasi yang paling tua usianya. Animasi 2D mengalami beberapa perkembangan sehingga animasi ini bisa dibuat langsung tanpa menggunakan kertas. Adanya komputer, membuat animasi ini lebih mudah diproduksi dan diedit sesuai keinginan.

Sedangkan animasi 3d (3 dimensi) adalah animasi yang memiliki sifat kedalaman/ruang pada objeknya. Penggunaan tiga sumbu X, Y, dan Z sebagai sumbu kedalaman. Objek yang dihasilkan dari animasi 3D bisa diputar sesuka hati menurut sumbunya. Sepintas kita akan lebih mudah mengenali animasi jenis ini karena bentuknya yang halus, pencahayaannya yang lebih nyata dan kesan ruang yang lebih terasa. Dari eksplorasi yang telah dilakukan dipilihlah animasi 2D sebagai teknik yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi “Gurun ” karena animasi 2d lebih mendukung dalam *story telling* dalam membawakan cerita fable seperti ini, dan cerita fable terpilih karena cocok untuk membawakan peran seekor ayam dan monyet pada film ini.

Dalam pembuatan Animasi “Gurun” di dalamnya menerapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh Animator Disney, Ollie Jhonston and Frank Thomas dalam buku *The illusion of Life :Disney Animation* (1995, 47-69), 12 Prinsip Animasi, diantaranya *Anticipation, Squash and Stretch, Staging, Follow Through and Overlapping Action, Straight aHead and Pose To Pose, Secondary Action, Timing and Spacing, Exaggeration, Appeal, Slow In and Slow Out* dan *Solid Drawing*.

C. TINJAUAN KARYA

Sebelum membuat film animasi “*Gurun*”, membutuhkan referensi untuk memvisualisasikan cerita film animasi ini, dan seperti apa gaya atau *style* dari film animasi ini, dan konsep seperti apa yang ingin digunakan, kemudian berikut beberapa film animasi sebagai referensi dan acuan pada film animasi “*Gurun*”, diantaranya :

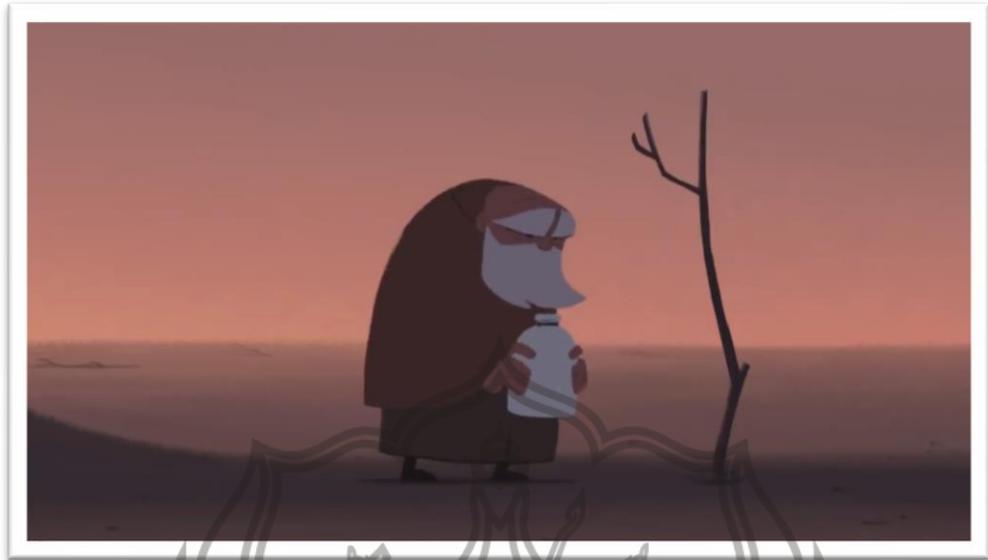
1. **Pakan**



Gambar 2. 1 film animasi “Pakan”

Film “Pakan” merupakan animasi pendek yang bercerita tentang seorang laki-laki yang diutus kepala desa untuk berkelana mengantarkan kotak misterius ke suatu tempat berdasarkan petunjuk rasi bintang. Film ini telah memenangkan penghargaan film animasi pendek 3D CGI. “Pakan” menjadi referensi dalam pengambilan alur cerita dalam pembuatan film “Gurun ”

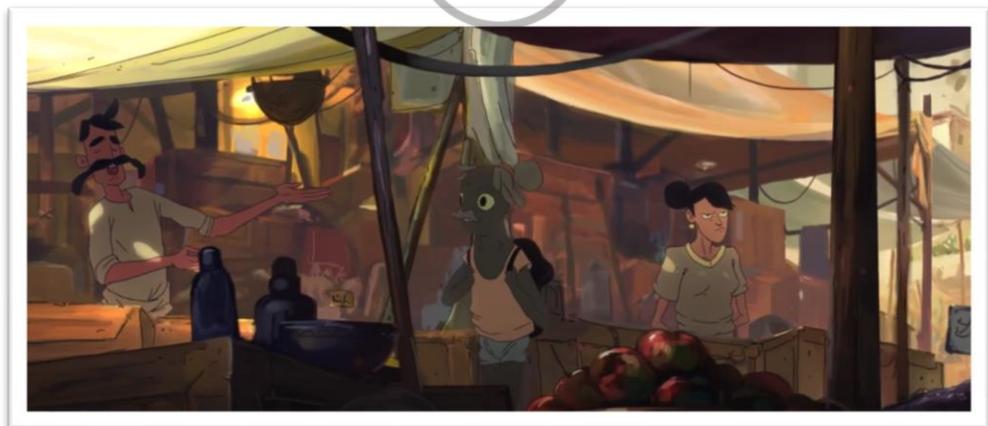
2. The Tree



Gambar 2. 2 film animasi “The Tree”

“The Tree” ini menceritakan tentang seorang lelaki tua menghabiskan hari-harinya mengumpulkan tetesan air untuk memuaskan dahaga pohon mati. Film ini disutradarai oleh YANG Han, MALEK Basil salah satu mahasiswa dari studio Gobelins. Film ini menjadi referensi dalam pembuatan properti maupun *background* dalam pembuatan film “Gurun”.

3. 'The First Hero'



Gambar2. 3film animasi “First Hero”

Film “The First Hero” ini diproduksi oleh studio Sun Creature dan menceritakan seorang pahlawan yang tergila gila harta dan emas, film ini menjadi referensi karena pemilihan dan penggunaan warna yang menarik sehingga film ini menjadi referensi dalam pemilihan warna dalam pembuatan animasi “Gurun”.

D. PERANCANGAN

1. Tema

Animasi ini bercerita tentang perjalanan dua orang anak yang hidup di daerah gurun pasir untuk mencari air dan menyelamatkan mereka dari cuaca yang ekstrim.

2. Sinopsis

Di Gurun Pasir terdapat sebuah desa dan hiduplah dua orang anak yang bernama Gobi dan Kum. Mereka berteman sudah sejak lama. Di suatu hari yang panas dan persediaan air mereka mulai menipis, sumur di rumah mereka mulai mengering dan hujan pun sepertinya tak ada tanda-tanda akan turun. Hari itu sangat panas, botol tempat air yang mereka pegang pun mulai habis. Mereka lemas dan botol yang Kum bawa menggelinding ke arah kolong lemari yang sudah usang. Di bawah lemari terdapat kotak yang misterius yang belum pernah mereka lihat. Di dalam kotak tersebut terdapat beberapa benda diantaranya ada mainan, sebuah toples yang aneh, dan buku jurnal yang di dalamnya ada catatan perjalanan orang tua Gobi dari tempat tersebut sampai di desa yang mereka tinggali sekarang ini. Kum mengajak Gobi untuk mencari tempat yang ada di dalam peta itu dan mencari sumber mata air yang dapat menyambung hidup mereka. Bermodal persediaan air yang tersisa dan makanan yang seadanya, dimulailah sebuah petualangan.

Beberapa mil berjalan langkah mereka terhenti di sebuah bibir jurang yang sangat dalam dan mereka terpaksa menyusuri tebing yang dalam dan curam untuk melanjutkan perjalanan mereka. Beberapa hari mereka berjalan, sesekali mereka berburu hewan di gurun yang mereka

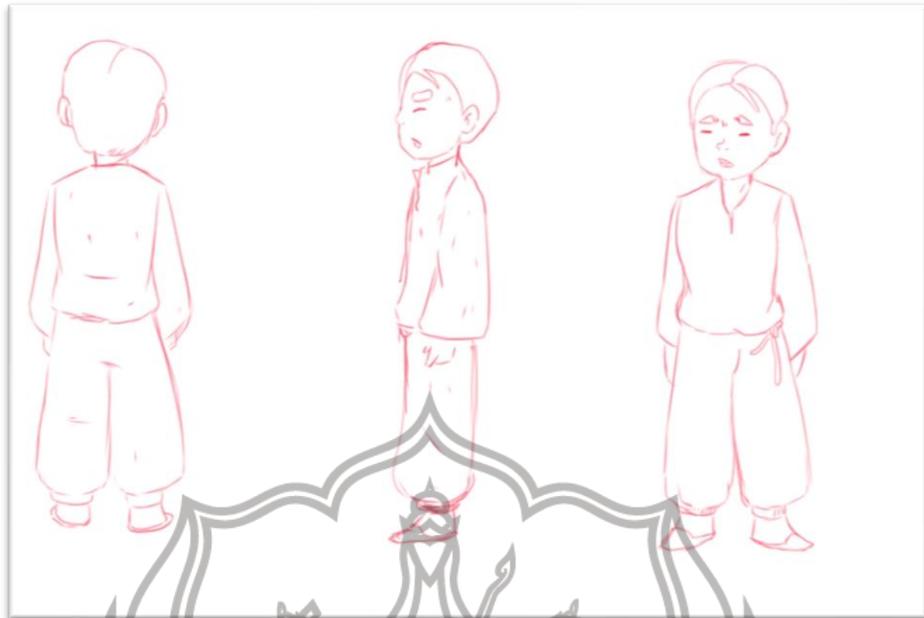
temui saat perjalanan seperti kadal gurun yang mereka temui untuk persediaan makanan jika lapar nanti.

Di siang yang panas ketika mereka berjalan menyusuri gurun tiba-tiba mereka melihat sebuah bayangan di tengah gurun, dan setelah didekati ternyata itu bayangan bangunan yang ada di tempat itu. Akhirnya mereka menemukan tempat yang mereka cari dan tempat itu terlihat seperti di jurnal ayah Kum yang mereka bawa, akan tetapi tiba-tiba datanglah badai pasir yang mendekat dengan cepat menghampiri mereka. Mereka pun berusaha berlari untuk sampai ke tempat yang indah tersebut. Sebesar apapun usaha mereka tetapi pada akhirnya mereka tetap tergulung oleh badai pasir tersebut. Setelah beberapa menit di dalam pusaran badai akhirnya badai itu berhenti. Badai itu membawa mereka menjauhi tempat yang mereka tuju, dan naasnya peta yang dibawa Kum yang mereka bawa untuk petunjuk tempat tersebut sobek dan hilang tertiu badai. Mereka pun sedih dan terpukul. Tetapi tiba-tiba angin kencang berhembus mengenai mereka dari arah belakang. Ternyata badai itu menghempaskan mereka ke tanah hijau dan subur serta danau besar di tengahnya, tempat itu lebih indah dari tempat yang mereka cari selama ini.

3. Desain Karakter

a. Gobi

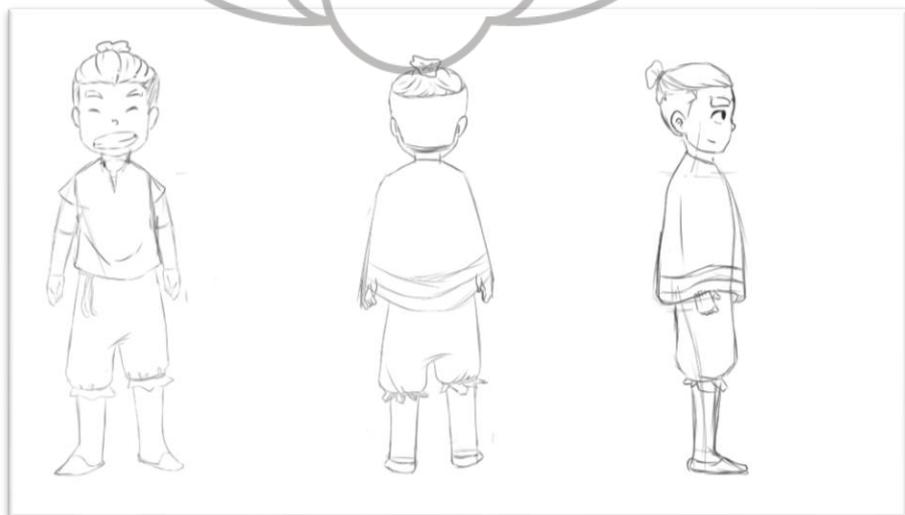
Gobi adalah laki-laki beralis tebal yang suka malas malasan. Dia salah satu tokoh utama pada film “Gurun”. Gobi berumur 17 tahun, mempunyai tinggi 151 cm dan karena pemalas sehari-hari terlihat matanya selalu terpejam.



Gambar 1. 1 Desain karakter Gobi

b. Kum

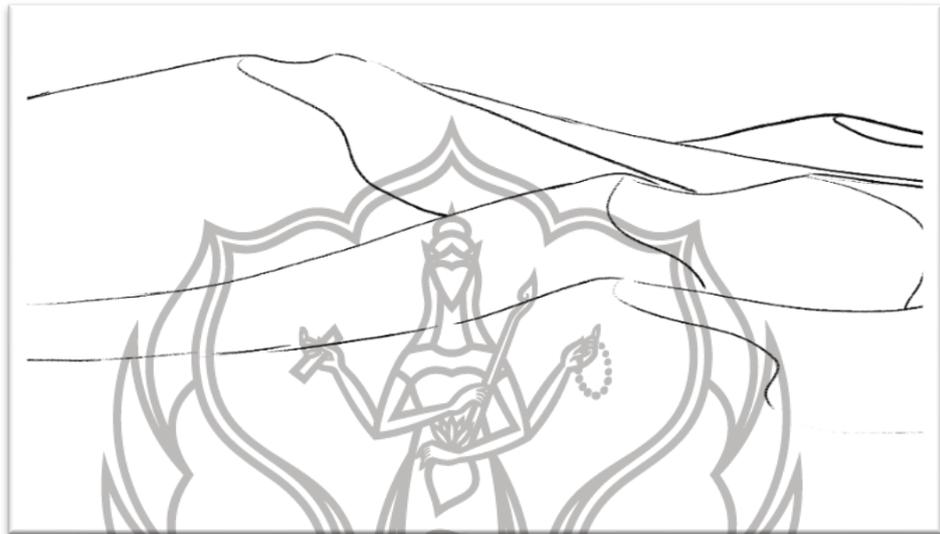
Kum adalah seorang anak laki-laki humoris dan berkulit coklat merupakan salah satu karakter utama pada film animasi “Gurun”. Ia berumur 17 tahun, rambut Kum selalu dikuncir ke belakang, dia mempunyai tinggi 150 cm.



Gambar 1. 2 Desain karakter Kum

4. *Background*

Background dalam animasi "Gurun" ini berlatar tempat tempat di dalam ruangan dalam sebuah rumah atau *indoor* dan diluar ruangan atau *outdoor* di daerah gurun pasir. Berikut contoh konsep *background* yang sudah dibuat untuk di animasi "Gurun":



Gambar 1. 3 sketsa background gurun

4. *Software*

Software yang digunakan dalam pembuatan film animasi "Gurun" adalah :

a. Adobe Photoshop CC 2020

Digunakan untuk konsep visual, membuat desain, *storyboard*, dan *painting frame by frame*.

b. Presonus Studio One

Digunakan dalam proses *music scoring*.

c. Adobe After Effect CC 2020

Digunakan dalam proses *compositing* atau penggabungan karakter dengan *background*.

d. Adobe Premiere Pro CC 2020

Digunakan untuk menyatukan semua adegan dengan *music scoring* maupun pemberian efek visual dan suara.

5. *Background Music*

Dalam pembuatan film animasi “Gurun ” menggunakan *Background Music* yang dibuat sendiri dan disesuaikan dengan tema dan suasana pada film animasi tersebut. Dimana pada film animasi “Gurun ” mempunyai genre semangat, tegang, dan mempunyai *setting* di gurun pasir.

E. PEMBAHASIAN ISI FILM

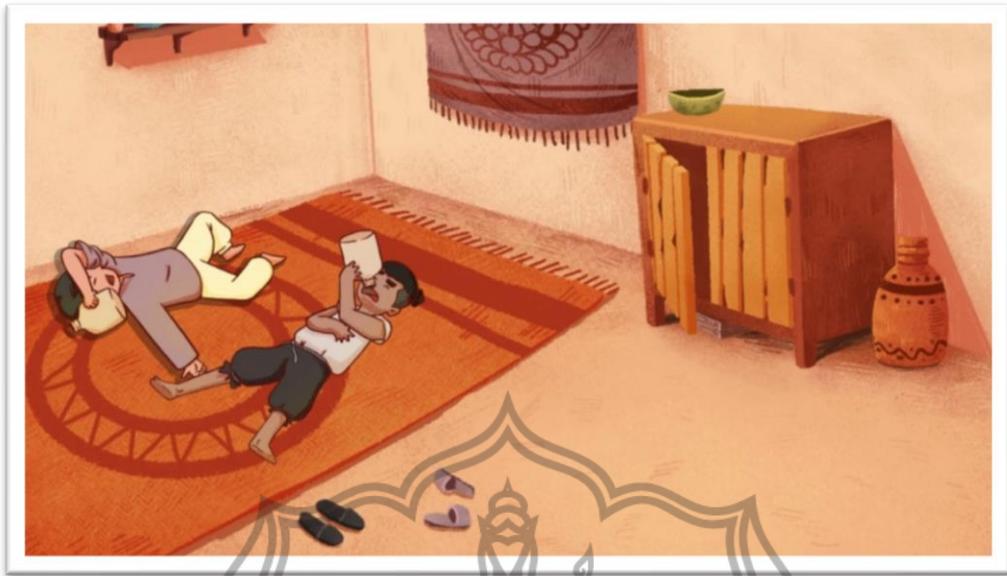
1. Pengenalan

Pada film animasi “Gurun” dimulai dengan pengenalan *setting* di *scene* 1, diceritakan terdapat desa yang terlihat di tengah gurun pasir yang sedang mengalami kekeringan karena cuaca ekstrim.

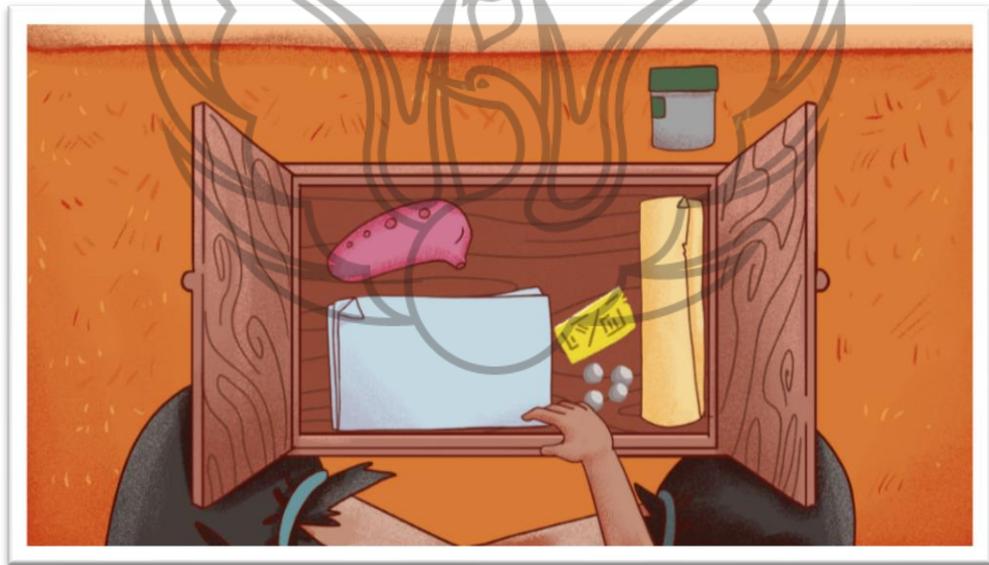


Gambar 5. 1 *scene* 01

Setelah memperlihatkan suasana *setting* selanjutnya di perlihatkan dua tokoh utama di salah satu rumah. Kedua tokoh utama sedang mengalami kehausan terlihat dari adegan yang mereka lakukan di *scene* 2. Kemudian terjadi adegan pemicu konflik dimana salah satu karakter utama yang bernama Kum tidak sengaja menemukan sebuah kotak peninggalan ayah Gobi yang berisi barang-barang salah satunya peta.



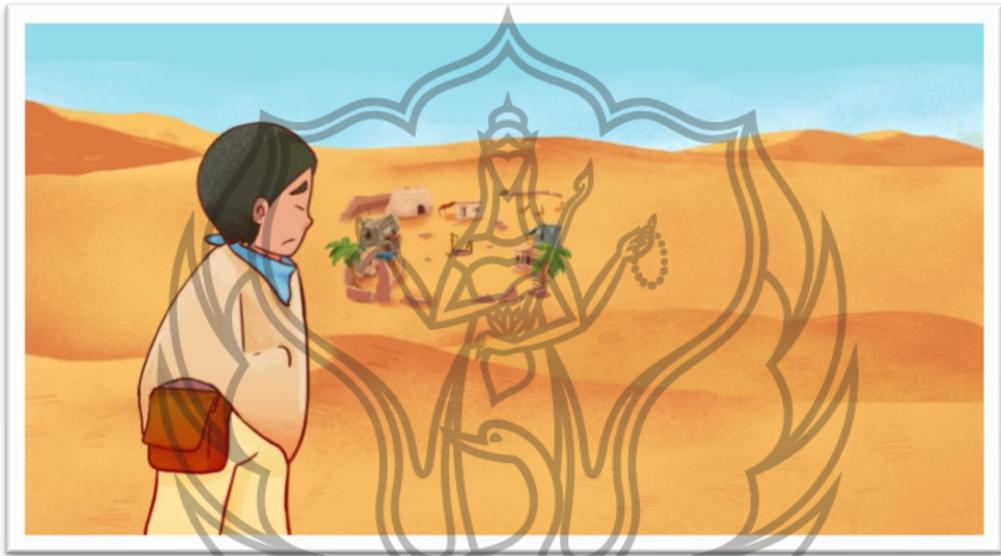
Gambar 5. 2 *scene 02*



Gambar 5. 3 *scene 05*

2. Konflik

Konflik yang terjadi adalah kedua tokoh melakukan perjalanan yang di dasari dari peta yang mereka temukan. Mereka melakukan perjalanan selama berhari-hari dan bermil-mil jauhnya agar dapat menemukan titik lokasi yang mereka cari, tetapi setelah menemukan lokasi yang mereka cari, tak lama kemudian badai pasir datang menghempaskan dan membawa mereka jauh dari lokasi yang ingin mereka tuju.



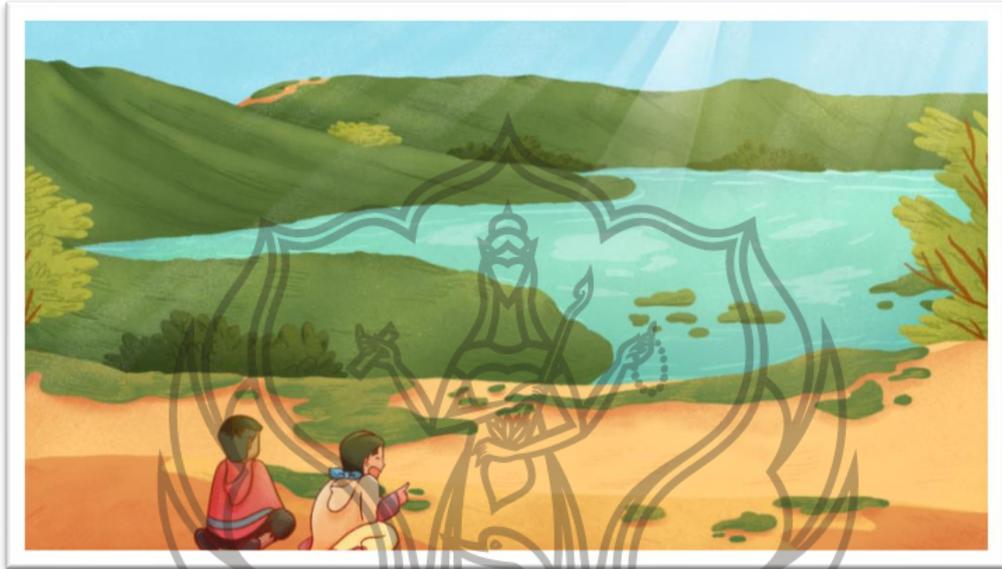
Gambar 5. 4 *scene 3 shot 2*



Gambar 5. 5 *scene 5 shot 4*

3. Resolusi

Cerita dari film “Gurun” berakhir bahagia yang terlihat pada *scene* akhir, dimana setelah terbawa oleh badai pasir kedua karakter ternyata terlempar ke tempat yang lebih subur dari tempat yang mereka cari sebelumnya. Disana terdapat danau yang besar dan pohon- pohon yang rimbun.



Gambar 5. 6 *scene* terakhir pada film “Gurun”

F. KESIMPULAN

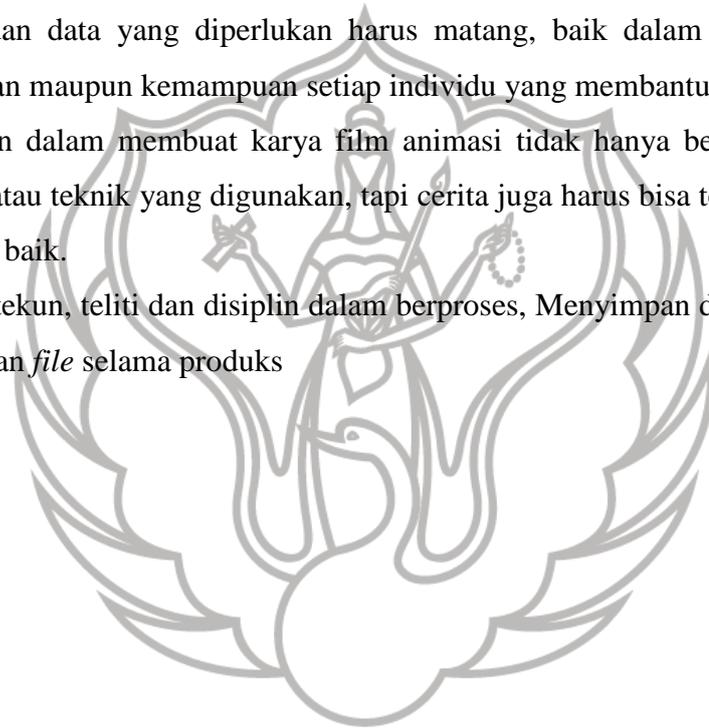
Berdasarkan laporan yang telah dibuat, berikut adalah kesimpulan yang bisa diambil dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir film animasi pendek berjudul “Gurun”.

1. Pembuatan film animasi 2D “Gurun” telah selesai dan berhasil menerapkan teknik *frame by frame* dengan durasi 3 menit 20 detik.
2. Jumlah *scene* mencapai 6 *scene* dengan *shot* mencapai 35 *Shot* dengan *frame format* HDTV 1920x1080 px 24 *fps* (*frame per second*).
3. Film animasi telah berhasil menjadi film dengan durasi utuh, karena sebelumnya hanya mencapai trailer saja.

G. SARAN

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi 2D “*Gurun*” terdapat banyak kekurangan dan masalah selama proses berlangsung terutama yang mengakibatkan keterlambatan dalam pengumpulan karya, dengan demikian dibuatlah saran berdasarkan pengalaman selama proses pembuatan karya. Bertujuan sebagai pengingat agar mengurangi kesalahan yang terjadi dalam pembuatan animasi dengan teknik yang serupa, antara lain :

1. Riset dan data yang diperlukan harus matang, baik dalam segi teknis, peralatan maupun kemampuan setiap individu yang membantu.
2. Pastikan dalam membuat karya film animasi tidak hanya berfokus pada visual atau teknik yang digunakan, tapi cerita juga harus bisa tersampaikan dengan baik.
3. Selalu tekun, teliti dan disiplin dalam berproses, Menyimpan dan memiliki cadangan *file* selama produks



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Chandler, Daniel and Rod Munday . (2011). *A Dictionary of Media and Communication*. New York: Oxford University Inc.

Fernandez, Ibiz. (2002). *Macromedia Flash Animation and Cartooning: A Creative Guide*. New York: McGraw-Hill.

Legg, Gerald . 2007. *Kehidupan Di Gurun : Bagaimana Daratan Bisa Berubah Menjadi Gurun?*. Jakarta: Erlangga For Kids.

Thomas, Frank and Ollie Johnston. (1995). *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.

Trewartha, Glenn T dan Lyke H. Horn.1995.Pengantar Iklim.Yogyakarta :Gadjah Mada University Press

Zeembry. (2001). *Animasi web dengan macromedia flash 5*. Yogyakarta: PT Elex Media Komputindo.