

**Grafis Animasi pada Program *Feature* Televisi
“Surga Dua Dunia”**

***Animated Graphics in Television Feature Program
“Surga Dua Dunia”***

Rully Faturachman, Sugiyo Winoto

Program Studi Animasi, Jurusan Animasi dan Teknologi Permainan
Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta
Jln. Magelang Km 6 Yogyakarta
Email: winotosugiyo@gmail.com

Abstract

The lack of television shows about tourist attractions that have educational and informative value has inspired the author to create a work entitled Animated Graphics on the Television Feature “Surga Dua Dunia”. The application of animated graphics provides a variety of images that are interesting, entertaining, and conveys detailed information. The making of animated graphics is done based on observations on various kinds of objects that exist in nature, such as trees, shape of the island, sun path, wind direction, boat and the height of the sea waves. The making of graphic animation models and 2D animation visuals is done using Blender 3D software, Adobe Photoshop, and Paint Tool SAI. High creativity in using digital software is able to produce maximum work. The creation of animated graphics in the television feature program “Surga Dua Dunia” produces interesting and broadcast-worthy images.

Key words: *graphic, animation, feature, television*

Abstrak

Minimnya tayangan televisi tentang objek wisata yang bernilai edukasi dan informatif telah menginspirasi penulis untuk menciptakan karya berjudul Grafis Animasi pada Feature Televisi “Surga Dua Dunia”. Pengaplikasian grafis animasi memberikan variasi gambar yang menarik, menghibur, dan menyampaikan informasi yang detail. Pembuatan grafis animasi dilakukan berdasarkan observasi pada berbagai macam benda yang ada di alam, seperti pepohonan, bentuk pulau, arah matahari, arah angin, perahu dan tinggi gelombang air laut. Pembuatan model animasi grafis dan visual animasi 2D dilakukan menggunakan *software Blender 3D, Adobe Photoshop, dan Paint Tool SAI*. Kreativitas yang tinggi dalam menggunakan software digital mampu menghasilkan karya yang maksimal. Penciptaan grafis animasi pada program *feature* televisi “Surga Dua Dunia” menghasilkan gambar yang menarik dan layak siar.

Kata kunci: *grafis, animasi, feature, televisi*

PENDAHULUAN

Keindahan alam Indonesia sangat memukau dan telah terkenal ke penjuru dunia. Indonesia adalah negara kepulauan dan mempunyai garis pantai terpanjang di dunia, serta kaya akan keanekaragaman hayati. Banyak pulau-pulau kecil yang indah, namun keberadaannya dan potensi pulau tersebut belum banyak diketahui. Memang keberadaan pulau-pulau tersebut tidak tampak di peta. Namun alangkah baiknya jika kekayaan ini dijelajahi dan dipromosikan ke masyarakat luas. Selain menjadi potensi wisata alam yang menakjubkan, kegiatan para wisatawan juga dapat mengangkat perekonomian penduduk sekitarnya. Promosi pulau-pulau kecil yang indah tersebut dapat dilakukan secara lebih efektif dengan media televisi.

Dalam proses pembuatan sebuah program televisi terkadang ada *moment* atau *shot* yang susah untuk diambil atau diabadikan secara langsung. Hal ini terkadang membuat sang sutradara beserta para *crew* harus bekerja ekstra dan bersabar untuk menunggu *moment* tersebut. Hal seperti ini akan membuat proses *shooting* menjadi lama. Seiring berkembangnya teknologi komputerisasi, hal tersebut dapat diatasi dengan penggunaan grafis animasi. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan karya yang dapat digunakan untuk mempromosikan tempat konservasi berbasis pariwisata di daerah Sekotong, Lombok Barat yang belum banyak diketahui oleh banyak wisatawan.

KAJIAN PUSTAKA

Fungsi grafis animasi antara lain adalah dapat menjelaskan lebih detail secara ilustrasi terhadap informasi yang berkaitan dengan isi tayangan, sekaligus membuat *shot* ataupun

moment yang tidak didapatkan saat *shooting* di lapangan. Kelebihan grafis animasi yang disisipkan pada program *feature* televisi adalah untuk memberikan penjelasan yang lebih detail. Misalnya, jika kamera *video* biasa tidak mendapatkan *moment* atau tidak bisa mengabadikan *moment* tertentu, disinilah peran grafis animasi dapat menciptakan *moment* tersebut. Penyisipan grafis animasi yang bersandingan dengan *video realshot* adalah untuk memberi penjelasan yang lebih rinci tentang apa yang diinformasikan oleh narator. Grafis animasi dapat dimunculkan di bawah visual untuk menjelaskan beberapa jenis karang yang ditanam disana.

Penciptaan grafis animasi pada program *feature* televisi menggunakan animasi tiga dimensi yang selanjutnya disingkat animasi 3D dan animasi dua dimensi yang selanjutnya disingkat animasi 2D. Objek visual yang digunakan untuk animasi 3D adalah pulau-pulau yang dikunjungi, perahu yang digunakan, kapal besar yang mengarungi lautan dan pepohonan. *Text* yang melayang di atas grafis/gambar pulau-pulau untuk menginformasikan lokasi daerah tersebut. Objek *visual* pada animasi 2D pada program *feature* ini adalah ilustrasi narasi yang disampaikan secara langsung oleh narasumber. Contohnya adalah pembudidayaan karang dan penggambaran luas wilayah yang diberi *text* sebagai penjelasan tambahan.

Animator grafis menginginkan sebuah program televisi menjadi menarik dan menyampaikan informasi detail. Animator grafis berperan membuat *short animation* sebagai kreasi dari aktifitas *visual* yang momennya tidak dapat diabadikan dengan kamera. Animator grafis menggambarkan objek ke dalam bentuk grafis 2D dan 3D. Animator grafis menciptakan sebuah komunikasi yang

efektif dan menarik melalui warna-warna dan gambar yang bergerak. Dalam hal ini peran animasi grafis adalah:

- a. Menciptakan *map environment* yang dibuat untuk menunjukkan sebuah lokasi yang akan diinformasikan kepada penonton.
- b. Menggambarkan perpindahan lokasi perjalanan melalui sebuah animasi unik dan menarik.
- c. Ilustrasi grafis tentang bentuk pulau-pulau kecil yang akan dikunjungi di sekitar perairan Sekotong, Gili Nanggu, Gili Sudak, Gili Kedis, dan Gili Layar. Ilustrasi ini dibuat agar penonton mendapatkan gambaran letak posisi pulau-pulau tersebut dari ketinggian.
- d. *Modelling* pulau Lombok 3D yang dilihat dari atas. Animasi grafis ini dibuat agar penonton dapat mengetahui bentuk pulau Lombok dari ketinggian, yang mana kamera tidak dapat mendapatkan gambarnya kecuali menyewa *helicopter*.
- e. Grafis *text* digunakan sebagai pengganti sebuah narasi. Dengan menggunakan grafis *text* diharapkan informasi akan lebih efektif dan menarik.

Grafis animasi dibuat melalui beberapa elemen animasi yaitu *narrative, character, style, dan movement*.

a. *Narrative*

Cerita atau penceritaan yang baik adalah tulang punggung animasi yang baik. Tanpa adanya alur cerita yang baik, animasi akan terasa rancu. Animasi pada program *feature* ini mengikuti *plot* yang sudah disiapkan oleh sang sutradara. Sutradara telah menyiapkan cerita dan tempat-tempat insert grafis animasi yang baik. Untuk mendukung *video* informasi pada penayangan program *feature*. Sesuatu harus terjadi dalam animasi, seperti adanya

suatu pergerakan dan perpindahan pada objeknya. Tidak adanya karakter membuat animator harus menempatkan sebuah objek disana untuk mewakili karakter pada grafis animasi program *feature* ini, maka diambil sebuah perahu berwarna biru. Untuk mengamati penceritaan kita bisa memperlihatkan unsur-unsurnya seperti alur cerita, adegan pembuka, tujuan, hingga penyelesaian.

b. *Style*

Gaya penggambaran pada program *feature* ini menggunakan gambaran kasar dan kaku. Jika mengamati film-film animasi yang sudah beredar, dirasakan betapa halusness dan terdapat kesan *real* pada penggambarannya. Namun pada animasi grafis disini berbeda. Penggambaran animasi 3D menggunakan objek-objek standar seperti *sphere, block, dan plane* yang diwarnai dan dibentuk sedemikian rupa agar menyamai bentuk aslinya. Seperti halnya pembuatan perahu pada animasi grafis animasi 3D yang dibuat dengan objek standar. Lalu untuk *environment*, dibuat selayaknya *real*. Animasi grafis ini mengacu pada *real shot* yang ada di alam, sehingga pembuatan pulau, pohon dibuat menyerupai *real*. Pencahayaan pada grafis animasi ini tidak dibuat dengan banyak cahaya agar bayangan terlihat lebih halus. Tetapi pencahayaan disini dibuat hanya dengan menggunakan cahaya matahari pada satu tempat. Hal ini disengaja supaya grafis animasi 3D ini terkesan *real*.

c. *Movement*

Pergerakan memberikan nyawa pada objek yang semula diam. Pergerakan dalam animasi adalah ilusi mata yang didapat dari

gambar-gambar diam dengan kecepatan *frame* tertentu. Pada animasi grafis ini pergerakan *frame* per *frame* menggunakan 30 *frame* per detik. Hal ini dibuat agar animasi terlihat seperti pergerakan *real* tidak ada *frame skip*. *Movement* pada grafis animasi program *feature* ini adalah pergerakan yang dinamis. Hal ini diamati dari cara penyajian grafis animasi pada *National Geographic Channel* dengan pergerakan dinamis, secara tiba-tiba dan tegas.

Tahapan penciptaan karya dapat meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan persiapan sebelum memulai proses produksi (shooting film atau video). Pembuat karya harus mempersiapkan *footage* video yang telah ada, fotografi, diagram dan grafik, gambar ilustrasi, atau animasinya. Tujuan tahap pra produksi adalah mempersiapkan segala sesuatunya agar proses produksi dapat berjalan sesuai konsep. Pada tahap pra produksi, pembuat karya merancang *storyboard*, penggambaran 2D, dan *modeling* 3D.

Storyboard menjadi bagian penting dalam perancangan setiap pembuatan animasi maupun grafis animasi. *Storyboard* merupakan coretan gambar/sketsa seperti gambar komik yang menggambarkan kejadian dalam film. Di dalam gambar tersebut juga berisi catatan mengenai adegan, *sound*, sudut dan pergerakan kamera, dan lain sebagainya. Penggunaan *storyboard* jelas akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi.

2. Produksi

Selama proses produksi berlangsung, perhatian tertuju pada *lighting*/pencahayaan, *blocking* (dimana dan bagaimana aktor atau subjek kita bergerak), dan *shooting* (bagaimana pergerakan kamera dan dari sudut mana *scene* kita dilihat). Pembuatan animasi/*motion graphics* dapat pula dikategorikan dalam proses produksi, karena bertujuan menghasilkan *footage* yang disusun dan diedit dalam proses pasca produksi.

3. Pasca Produksi

Dari proses produksi dihasilkan *footage* atau koleksi klip video. Untuk membangun dan menyampaikan cerita, pembuat karya harus mengedit dan menyusun klip-klip tersebut dan menambahkan *visual effects*, gambar, *title* dan *soundtrack*. Proses di atas disebut dengan *post production* atau pasca produksi.

METODE PENCIPTAAN

Program grafis animasi pada feature televisi “Surga Dua Dunia” menggunakan dua tipe animasi yaitu animasi 2D dan animasi 3D yang masing-masing mempunyai kelebihan dalam penyampaian *visual*nya. Hal ini karena ingin diciptakannya suatu inovasi sehingga karya ini dapat dinikmati dari sisi informasi dan juga *visual* yang tidak membosankan. Tahapan penciptaan karya ini meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Surga Dua Dunia merupakan dokumenter singkat mengenai wisata alam khususnya daerah

pantai yang berlokasi di Sekotong, Lombok, Nusa Tenggara Barat. Keindahannya serasa dua dunia yakni gugusan pulau dan pantainya. Hal inilah yang mendasari diberinya judul *Surga Dua Dunia* pada karya ini. Pantainya yang masih alami serta keindahan bawah laut dapat dinikmati sekaligus. Gugusan pulau kecilnya memanjakan mata wisatawan dengan pemandangan yang tak kalah indahnya dengan tempat terindah yang lain. Pantai yang tenang di pulau yang tak didiami penduduk tetap, warna-warni terumbu karang bawah laut, bersama ribuan ikan kecil dengan warna yang unik membuat wisatawan tak ingin berpisah dengan "surga dua dunia" ini.

Pada karya ini penulis berperan sebagai seorang grafis animator. Seorang grafis animator berperan membuat model visual sebagai representasi keadaan di lokasi dengan software animasi 3D. Hal ini membantu penayangan program *feature* dalam menjelaskan letak geografis dari sebuah tempat, yang kamera bahkan *drone* tidak dapat menjangkau ketinggian tersebut. Visualisasi animasi 2D berperan untuk mendukung informasi yang disampaikan narator dan narasumber pada program *feature* ini.

Program ini disajikan dengan format *feature* dan berdurasi 20 menit. Dengan durasi panjang, animasi yang bila dipisahkan adalah 4.10 (empat menit sepuluh detik), dikategorikan sebagai *short animation*. Program *feature* pariwisata ini membahas tentang tempat konservasi berbasis pariwisata di daerah Sekotong, Lombok Barat yang belum banyak diketahui oleh banyak wisatawan. Tujuan dibuatnya program *feature* ini adalah mengajak wisatawan datang berkunjung ke lokasi tersebut dan memberikan edukasi tentang tempat pariwisata itu. Berwisata tanpa mengetahui

asal-usul serta kebijakan lokal (*local wisdom*) yang harus dipatuhi tidak akan suatu nilai lebih. Wisata yang mengedukasi akan bermanfaat dan sekaligus membuka mata hati masyarakat untuk berpartisipasi menjaga kelestarian dan keseimbangan alam.

Pada awal penayangan program *feature* ini terdapat *eyecatcher* berupa potongan gambar video yang dilakukan secara *realshot* dan dipilih *shots* unggulan. Kemudian diikuti dengan *bumper* judul program acara menggunakan animasi 3D yang menunjukkan letak geografis dari jajaran kepulauan di sekitar konservasi dan bentuk Pulau Lombok serta lokasi konservasi.

Pada bagian animasi 2D khususnya menjelaskan penjelasan narator dan penjelasan narasumber pada program *feature* ini. Penjelasan narasumber diantaranya adalah penjelasan tentang zonasi dan pertumbuhan terumbu karang di area konservasi ini. Penjelasan narator diantaranya adalah tentang pelestarian tempat wisata berbasis konservasi ini beserta pantangan yang harus dipatuhi disana.

Bumper judul diikuti dengan grafis animasi 2D yang memperlihatkan peta konservasi kepulauan Gita Nada di perairan sekotong. Dan disandingkan dengan *bumper* judul dalam grafis animasi 3D. Yang menayangkan letak geografis konservasi Gita Nada dari udara dengan grafis *text* untuk menjelaskan nama-nama pulau yang akan dikunjungi di dalam program *feature* ini.

Pengemasan grafis animasi ini dipisahkan dalam beberapa *sequence*. Hal ini dikarenakan grafis animasi ini bertujuan untuk memberikan informasi yang lebih detail. *Sequence* tersebut dibagi dalam lima adegan sebagai berikut:

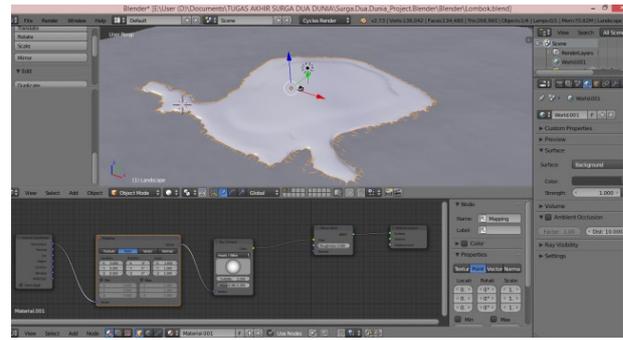
1. *Sequence* satu menceritakan tentang kesibukan dan hiruk pikuk keseharian di kota Nusa Tenggara Barat.

2. *Sequence* dua tentang perjalanan tim produksi program *feature* televisi ke daerah konservasi berbasis wisata di Gita Nada, Sekotong, Lombok Barat.
3. *Sequence* tiga berupa perjalanan ke Gili Kedis. Sebuah pulau karang kecil yang cantik di lokasi Gita Nada. Pada *sequence* ini juga disajikan *statement* tentang imbas perekonomian warga yang ditimbulkan dari aktivitas wisatawan.
4. *Sequence* empat berisi cerita tentang menelusuri karang-karang dan koral yang tumbuh di sekitar Gili Layan.
5. *Sequence* lima berupa cerita perjalanan meninggalkan lokasi konservasi berbasis pariwisata Gita Nada menuju Sekotong.

Dalam proses produksi *feature* televisi “Surga Dua Dunia” khususnya pada konsentrasi Grafis Animasi 2D, dan 3D. Melalui rentetan proses *Texturing*, *Modeling* dan penyambungan gambar atau *picture assembling* khusus untuk yang 2D dengan menggunakan *software Adobe After Effect CS6*. Berikut ini diperlihatkan proses perancangan bentuk model 3D menggunakan *software Blender 3D*.

1. Proses *Texturing* 3D

Gambar 1 menunjukkan salah satu proses *modeling* menggunakan *software Blender 3D*. Menggunakan *node editor*, *texture* yang sudah dibuat dengan presisi ditempatkan pada model.

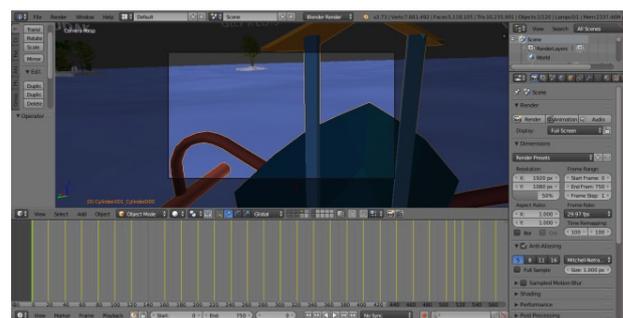


Gambar 1. Pembuatan model Pulau Lombok 3D

Sumber: Dokumentasi pribadi

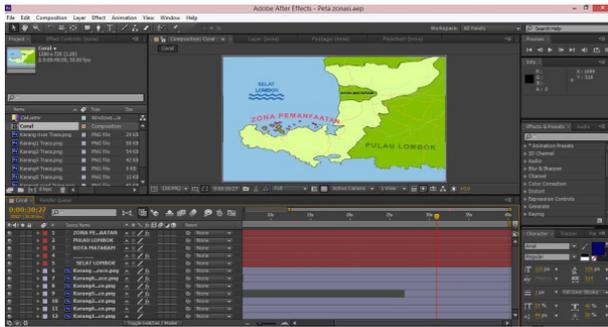
2. *Animating*

Animating adalah proses penggerakan gambar yang semula diam menjadi berpindah tempat. Proses *animating* pada pembuatan karya ini dilakukan dengan menggunakan Blender 3D. Gambar 2 menunjukkan salah satu gambar proses *animating* dengan software Blender 3D. Proses *animating* pada *scene* terakhir. Garis-garis kuning adalah *key frame* pada Blender 3D. *Animating* menggunakan Blender 3D adalah mudah, ringan, dan ramah *frame rate*.



Gambar 2. Proses animating dengan blender 3D

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3. *Assembling* dengan After Effect
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 5. *Mixing editing*
 Sumber: Dokumentasi pribadi

3. *Picture Assembling 2D*

Gambar 3 dan 4 merupakan beberapa proses yang dilakukan setelah gambar dibuat. Proses penyatuan menggunakan *Adobe After Effect CS6*. *Effect* transisi yang unik membuat grafis animasi berjalan halus. Pada tahap pasca produksi, pembuat karya berkerja sebagai *mixing editor*. Hal ini dilakukan dengan animasi 2D, 3D, dan video lainnya serta potongan yang tepat dan presisi sehingga nyaman untuk dilihat penonton saat pergantian gambar.



Gambar 4. *Assembling* dengan After Effect
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Keseluruhan kegiatan produksi ini menghasilkan berbagai rangkaian gambar dalam beberapa *sequence* yang berkesinambungan membentuk alur cerita yang menarik dan edukatif berbentuk program *feature* televisi. Program *feature* televisi ini memuat gambar-gambar animasi grafis di setiap *sequence* dengan penjelasan berikut:

a. *ID's Karya*

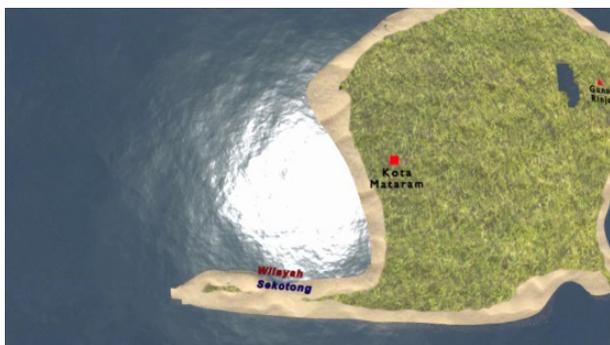
ID's karya program *feature* televisi "Surga Dua Dunia" ini menggunakan animasi grafis 3D yang dibuat dengan *software Blender 3D* dan menampilkan *solid background* berwarna biru yang merepresentasikan warna langit cerah di kepulauan tropis. Tulisan surga dua dunia yang berwarna kuning adalah warna yang berhubungan dengan pasir pantai. Letaknya yang berada ditengah antara permukaan dan lautan adalah simbol dari dua alam yaitu daratan dan air. Hal ini menunjukkan bahwa yang dimaksud surga dua dunia ini adalah sebuah tempat yang berada di antara darat dan perairan. Pergerakan yang dinamis dan detail membuat grafis animasi ini terkesan lincah dan merepresentasikan *real life*.



Gambar 6. *ID's Program*
Sumber: Dokumentasi pribadi

b. *Sequence 1*

Sequence 1 merupakan awal dimulainya program ini. Nilai-nilai edukasi dimasukkan, dimulai dari grafis animasi yang menunjukkan lokasi kegiatan hiruk-pikuk kota terjadi. Gambar 7 menunjukkan model grafis dari Pulau Lombok. Setelah grafis ini terdapat *scene* tentang padatnya dan kesibukan sehari-hari di kota. Pada grafis ini menunjukkan lokasi kegiatan hiruk-pikuk kota yang ditandai dengan tulisan berwarna merah dan biru. Pada *scene* ini air laut dibuat menjadi lebih biru pekat untuk mewakili lautan yang dalam dengan pergerakan yang halus, serta menggunakan kamera yang di-*setting* menyerupai lensa *wide* sehingga gambar terlihat bulat.



Gambar 7. Model grafis pulau lombok
Sumber: Dokumentasi pribadi

c. *Sequence 2*

Gambar 8 menunjukkan aktifitas seorang *talent* yang sedang menyeberang menggunakan Perahu *Cadig* menuju Gili Nanggu, dan diikuti dengan *realshot* keadaan pesisir Gili Nanggu. *Environment* pada grafis animasi merepresentasikan keadaan cuaca pada saat pengambilan gambar.



Gambar 8. Perahu menuju Gili Nanggu
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 9 menunjukkan tata letak wilayah konservasi Perairan Gita Nada. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan kepada penonton secara detail tentang tata letak kepulauan di wilayah konservasi perairan tersebut, lalu diikuti dengan grafis animasi yang menjelaskan tentang keadaan Gili Nanggu. *Sequence* ini menjelaskan secara detail tentang keadaan Gili Nanggu.



Gambar 9. Penampang wilayah Gita Nada
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 10 merupakan gambaran pemetaan zonasi di wilayah Lombok barat. Animasi grafis yang menunjukkan peta zonasi ini bertujuan untuk memperjelas narasi yang diutarakan oleh Ir. H. A. Subandi dari Kepala Dinas Kelautan dan Perikanan Lombok Barat.



Gambar 10. Pemetaan Zonasi
Sumber: Dokumentasi pribadi

d. *Sequence 3*

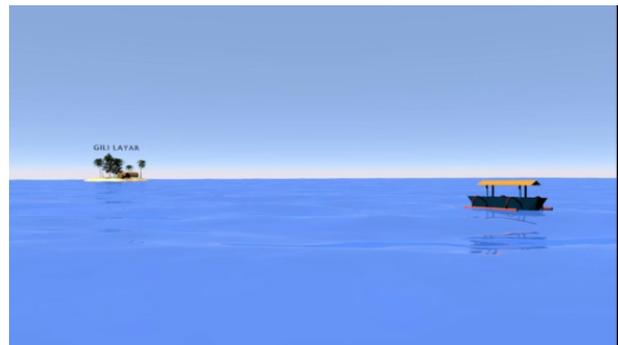
Gambar 11 menunjukkan perpindahan kapal menuju Gili Kedis dari Gili Nanggu. Animasi grafis ini mewakili perjalanan *talent* berpindah dari Gili Nanggu ke Gili Kedis. Posisi kapal yang menabrak ke pantai adalah cara *boatman* menyandarkan kapalnya. *Scene* ini dilanjutkan dengan turunnya *talent* dari atas kapal.



Gambar 11. Perahu bersandar di Gili Kedis
Sumber: Dokumentasi pribadi

e. *Sequence 4*

Gambar 12 adalah animasi grafis perpindahan kapal dari Gili Kedis menuju Gili yang paling jauh yaitu Gili Layar. Perjalanan memakan waktu kurang lebih satu jam dengan ombak yang tidak tinggi, tetapi cukup mengguncang perahu. Oleh karena hal itu, grafis animasi ombak laut pada *scene* ini dibuat agak tinggi. Gambar 13 menunjukkan kapal yang menyandar di tepi pantai Gili Layar. Pada *scene* ini, gambar animasi grafis dilihat dari udara atau dari atas dan ditambahkan *effect* awan-awan supaya terlihat lebih nyata. Tujuannya adalah untuk melihat bentuk Gili Layar dari atas seperti *scene* sebelumnya pada Gili-Gili yang lain.



Gambar 12. Perjalanan ke Gili Layar
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 13. Perahu bersandar di gili layar
Sumber: Dokumentasi pribadi

Penggambaran pada Gambar 14 adalah animasi grafis 2D yang menghimbau para wisatawan untuk senantiasa tidak mengotori pantai agar keindahan dan kenyamanan pantai tetap terjaga. Lalu dilanjutkan dengan animasi yang menghimbau kepada para *divers* atau *snorkler* untuk menjaga terumbu karang di laut, baik di tempat budidaya maupun di tempat terumbu karang tumbuh alami, seperti pada Gambar 15.

Gambar 16 adalah animasi himbauan untuk para penangkap ikan secara ilegal. Di kawasan konservasi tidak diperbolehkan melakukan aktivitas penangkapan ikan secara ilegal. Penangkapan ikan secara ilegal juga sering merusak terumbu karang yang ada di sekitarnya. Para nelayan ilegal dengan seenaknya melemparkan sauh ke berbagai tempat yang dikehendaki dan tidak berpikir akan dampak yang ditimbulkan dari sauh-sauh yang mereka lempar. Nelayan ilegal juga sering menangkap ikan-ikan langka untuk diperjual-belian.



Gambar 14. Kebersihan pantai



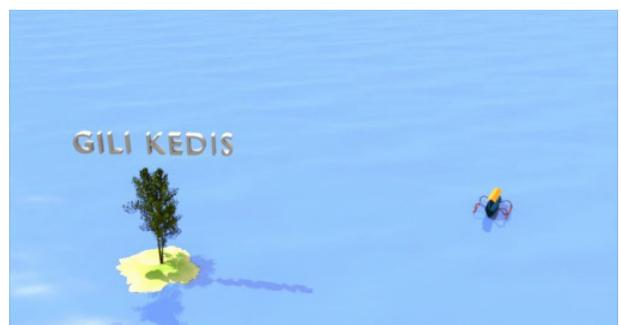
Gambar 15. Rusaknya habitat koral karena aktifitas *divers*



Gambar 16. Penangkapan ikan ilegal
Sumber: Dokumentasi pribadi

f. *Sequence 5*

Sequence 5 adalah *sequence* terakhir dari program *feature* ini. Grafis animasi pada *sequence* ini menggunakan model 3D. Gambar 17 adalah grafis animasi yang menunjukkan perjalanan kembali perahu ke Sekotong. Kembali ke Sekotong melewati batas wilayah konservasi Gita Nada yang terdekat dengan Sekotong yaitu Gili Kedis.



Gambar 17. Perahu berpulang ke Sekotong melewati Gili Kedis
Sumber: Dokumentasi pribadi

KESIMPULAN

Pada karya ini, penulis menunjukkan suatu tempat terpencil yang belum banyak diketahui orang. Animo mengunjungi tempat ini masih sangat rendah. Penyampaian informasi secara detail dengan grafis animasi yang *colorful* dan *eyecatching* kepada pemirsa sangat bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Desney, Roy. 2006. *Animation from pencil to pixel*. Oxford: Focal Press
- Hakim, Rusman dan Sediadi, Eka. 2006. *Komunikasi Grafis Arsitektur dan Lanskap*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Macda, Firman., Krisna, Panji., & Syukri, Jamiel. 2010. *Motion by Design*. Retrieved 21 Oktober 2015
- Permadi, Doddy Indrajaya. 2010. *Buku Pintar Televisi: Proses Pemahaman Perselevisian Bagi Pemula*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Riduawan. 2004. *Metode Riset*. Jakarta: Rineka Cipta
- Robert L., Harris. 1999. *Jurnalistik Grafis*. Jakarta
- Septiawan, Santana, Kurnia. 2015. *Jurnalisme Kontemporer*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Stanley, Baran. 2008. *Introduction to Mass Communicatio*. Boston: Media Literacy and Culture.
- Wibowo, Fred. 2009. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus book publisher.
- Yuliantanti, Ana. 2008. *Bekerja sebagai Desainer Grafis*. Jakarta: Esensi Erlangga Group

WEBTOGRAFI

- Dielfa, Sayadi. 2013. *Animasi 2D & 3D*. Retrieved April 27, 2015, from <http://achmadsayadielfa.blospot.com/2013/04/animasi-2d-3d.html>
- Lestari, Dewanti. 2015. *Garis pantai indonesia kedua terpanjang di dunia*. Antar News. Retrieved Oktober 10, 2015, <http://www.antaranews.com>
- Larson, Kris. 2009. *How to become an Animator*. Retrieved April 2015, animationmentor.com
- UNAIR. 2015. *Animasi*. Retrieved Oktober 10, 2015 from http://kristio-m--fst08.Web.unair.ac.id/artkel_detail-24315-Umum-Animasi.html