



PRINSIP DASAR TATA RUPA DALAM FILM ANIMASI “THE SECRET OF KELLS”

Wahju Tri Widadijo

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

E-mail: wahyutri@stsrdvisi.ac.id

ARTICLE INFO	ABSTRAK
Article history: Received: 16 Maret 2020 Revised: 24 Maret 2020 Accepted: 27 Maret 2020	<i>This article reviews the analysis of the application of the basic principles of visual arts and design in the animated movie “The Secret of Kells” (2009) directed by Tomm Moore. The pictures and illustrations used in this animation is very unique and very artistic. The pictures and illustrations are created with the ornamental style of the medieval art period. This study is based on the initial assumption, that is, one of the indicators of good animation is how the impression of every cut of the film is influenced by artistic elements applied within the composition, the layout, and the blocking. In the staging aspect, as one of the aspects of 12 principles of animation, it says that every visual asset in animation should be layouted properly to make a good and right composition. One of the strategies is by applying the basic principles of visual arts and design such as rhythm, unity, domination, balance, and proportion. The analytical process itself was using a descriptive qualitative method. The purpose of this analysis is to show the intensity of the use of the basic principles of visual arts and design in the animated movie “The Secret of Kells” (2009).</i>
Keywords: Principles of visual layout and compositions Principles of animation Staging The Secret of Kells	

1. PENDAHULUAN

Prinsip dasar tata rupa merupakan pondasi dalam proses penciptaan karya seni (rupa) dan desain (visual), dimana di dalamnya meliputi beberapa aspek seperti ritme, *unity*, dominasi, keseimbangan, proporsi, *simplicity*, *clarity*, harmoni, kontras dan lain-lain. Prinsip dasar ini biasa dijadikan pijakan oleh para perupa dan desainer dalam memunculkan nilai artistik dan estetik dalam karya mereka. Dengan kata lain fungsi dan tujuan dari penerapan prinsip dasar tata rupa adalah agar karya rupa dan desain yang diciptakan memiliki nilai praktis sekaligus artistik dan estetik untuk dilihat atau dinikmati.

Suatu karya yang menginginkan memiliki nilai keindahan, tentu membutuhkan ilmu tata rupa. Rupa, di sini artinya ujud atau visual, yaitu sesuatu yang nampak dapat dilihat mata. Ilmu tata rupa adalah ilmu yang mempelajari cara menata sesuatu yang tampak dilihat mata untuk

memperoleh susunan yang artistik atau bernilai keindahan (Sanyoto, 2005:3).

Sementara itu dalam produksi film animasi dikenal dengan kaidah 12 prinsip animasi. Prinsip animasi dijadikan pijakan para animator untuk menciptakan gambar-gambar dalam animasi agar mampu memunculkan kesan gerak yang natural dan lebih hidup. Salah satu kaidah yang dimaksud adalah prinsip *Staging*. Prinsip ini menyangkut teknik komposisi dan tata letak (*layout*). Prinsip ini menyatakan bahwa tiap elemen/aset visual dalam tiap potongan adegan (*cut*) dalam film animasi harus diatur tata letaknya sedemikian rupa sehingga membentuk komposisi yang tepat. Komposisi yang tepat mampu menampilkan tampilan yang artistik, *focal point* yang kuat dan *balance* yang tepat serta adegan dengan *blocking* yang menarik untuk dilihat.

Film animasi 2D (*Cartoon*) “The Secret of Kells” (2009) yang disutradarai oleh Tomm Moore, diproduksi oleh tiga negara (Perancis, Belgia, Irlandia) dengan gaya visual seni dekoratif abad pertengahan (*Medieval Art*). Dimana gaya abad pertengahan tersebut banyak menampilkan ornamen-ornamen artistik yang unik dan khas (Pächt, 1986). Demikian film “The Secret of Kells” (2009) ini menjadi topik penelitian penulis, dimana dalam penelitian ini penulis mencoba untuk menganalisa penggunaan prinsip dasar tata rupa dalam film animasi “The Secret of Kells” (2009), khususnya terhadap aspek komposisi dan tata letak pada penerapan prinsip *staging* yang menjadi salah satu kaidah dalam 12 prinsip animasi. Penelitian ini dibatasi hanya pada penggunaan 5 prinsip dasar tata rupa yang utama, yaitu: (1) ritme, (2) *unity*, (3) dominasi, (4) keseimbangan, dan (5) proporsi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui intensitas penggunaan prinsip dasar tata rupa dalam film animasi “The Secret of Kells” (2009).



Gambar 1. Potongan adegan “The Secret of Kells” (2009)
(Sumber: dokumentasi penulis)

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mengidentifikasi data sampel kemudian mendeskripsikan penerapan prinsip dasar tata rupa dalam sampel film.



Gambar 6. Skema alur penelitian
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Sampel penelitian ini adalah film animasi “The Secret of Kells” (2009) yang berdurasi sekitar 72 menit. Adapun potongan adegan (cuts) yang dianalisa adalah potongan adegan dalam interval sekitar 60 detik, sehingga didapat 72 potongan adegan.

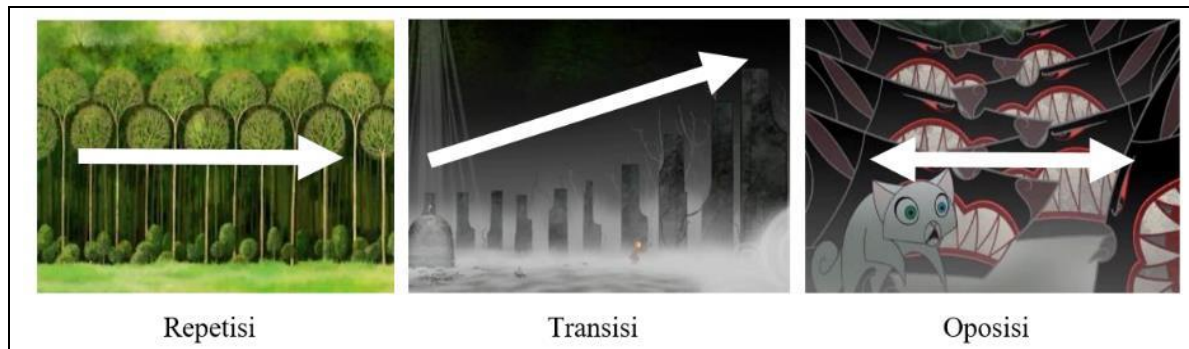
2.2 Tinjauan pustaka

2.2.1 Prinsip Dasar Tata Rupa

Prinsip dasar tata rupa memiliki tujuan untuk menghasilkan tampilan visual dengan tata letak dan komposisi yang tepat, nyaman dilihat, dan artistik. Prinsip dasar tata rupa kerap dipahami sebagai unsur-unsur dalam nirmana yakni bagian terkecil dari suatu objek atau komposisi. Dimana unsur-unsur tersebut terbagi menjadi unsur konseptual (titik, garis, bidang, dan volume), unsur visual (bentuk, ukuran, dan warna), unsur relasional (arah, posisi, ruang, dan gravitasi), dan unsur praktis (representasi, makna, dan fungsi) (Wong, 1995). Sedangkan yang termasuk dalam prinsip dasar tata rupa antara lain adalah irama, kesatuan, dominasi, keseimbangan, proporsi, kesederhanaan, kejelasan, harmoni, kontras, dan lain-lain (Sanyoto, 2005:114).

a. Prinsip Irama

Penggunaan prinsip irama atau ritme mampu menciptakan irama visual yang lirih, menghentak, atau datar. Irama visual ini bisa dibentuk dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan cara mengulang bentuk-bentuk visual yang sama (repetisi), mengulang bentuk visual dengan perubahan secara gradual (transisi), dan atau dengan cara mengulang bentuk visual sehingga membentuk kontras atau perlawanan namun tetap harmonis (oposisi).



Gambar 2. Prinsip Irama
(Sumber: Dokumentasi penulis)

b. Prinsip Kesatuan

Prinsip kesatuan (*unity*) digunakan untuk mengikat kesamaan dan atau kemiripan unsur visual seperti bentuk dan warna. Penggunaan pilihan nada warna adalah salah satu cara paling mudah untuk mengikat unsur visual tadi. Dalam animasi, pilihan nada warna pada desain *background* akan mampu menguatkan suasana dan atmosfir yang ingin diciptakan dalam tiap potong adegan. Suasana hangat, misalnya, dapat diciptakan dengan menyatukan aset visual yang ada dengan dominan warna kecoklatan. Suasana mencekam dengan dominan warna kelabu-hitam. Suasana cerah dengan dominan warna biru cerah.



Gambar 3. Prinsip Kesatuan dengan penggunaan nada warna
(Sumber: Dokumentasi penulis)

c. Prinsip Dominasi

Untuk menciptakan titik fokus (*focal point*) sebagai penguat dan memberi tekanan lebih pada satu bagian tampilan visual yang penting (*point of interest*) bisa diterapkan prinsip dominasi. Prinsip dominasi biasanya diterapkan bersama-sama dengan prinsip yang lain.



Gambar 4. Prinsip Dominasi
(Sumber: Dokumentasi penulis)

d. Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan (*balance*) sangat sering digunakan dalam komposisi visual. Penerapan prinsip keseimbangan sangat dipengaruhi oleh prinsip proporsi. Mungkin inilah salah satu kunci yang mampu menciptakan kesan sebuah tampilan visual terasa nyaman untuk dilihat atau dinikmati dan atau sebaliknya. Karya seni/desain harus memiliki keseimbangan, agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah, tidak menggelisahkan (Sanyoto, 2005:187). Keseimbangan dapat dibuat dengan cara:

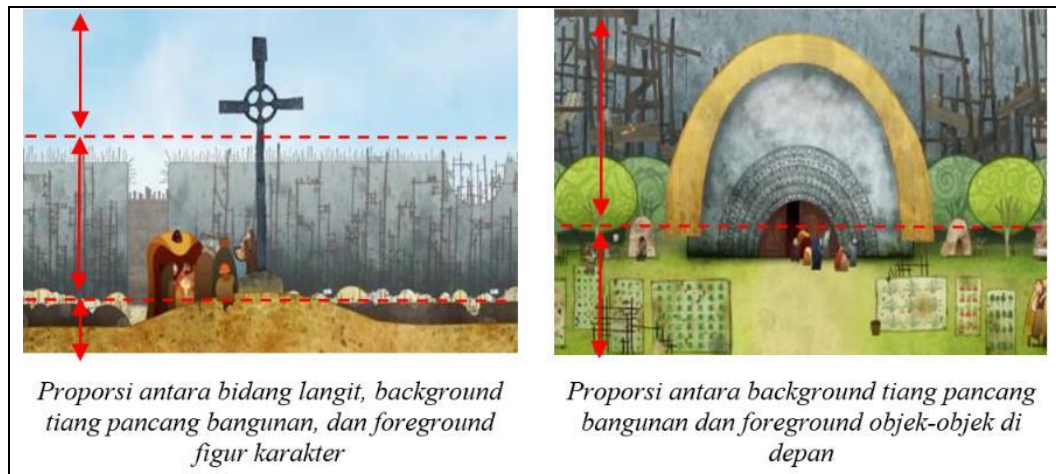
- (1) Simetris (*symmetrical balance*), di mana ruang bagian kiri dan kanan setara.
- (2) Memusat/memancar (*radial balance*), di mana ruang keseimbangan menyebar ke segala arah dengan pusat kesetimbangan berada di tengah.
- (3) Asimetris (*asymmetrical balance*), di mana terjadi perbedaan beban yang menggambarkan dinamika.
- (4) Keseimbangan sederhana (*obvious balance*), di mana terdapat bentuk yang berbeda pada ruang bagian kiri dan kanan yang menggambarkan dinamika.



Gambar 5. Prinsip Keseimbangan
(Sumber: Dokumentasi penulis)

e. Prinsip Proporsi

Prinsip proporsi sangat penting dalam membuat *layout* dan komposisi visual. Komposisi yang proporsional nyaman untuk dilihat, dan komposisi yang tidak / kurang proporsional adalah sebaliknya. Proporsi biasanya berkaitan dengan teknik pembagian ruang/bidang *layout* saat dikomposisikan.



Gambar 6. Prinsip Proporsi
(Sumber: Dokumentasi penulis)

2.2.2 Prinsip Animasi “*Staging*”

Prinsip *staging* merupakan bagian dari 12 prinsip animasi yang dikembangkan oleh dua animator Disney, Frank Thomas and Ollie Johnston. Prinsip ini kemudian dirumuskan lebih lanjut oleh John Lasseter (1987) menjadi apa yang dikenal sebagai 12 prinsip dasar animasi. Prinsip *staging* berkaitan dengan teknik komposisi dan tata letak (*layout*). Prinsip ini menyatakan bahwa tiap elemen/aset visual dalam tiap potongan adegan (*cut*) dalam film animasi harus diatur tata letaknya sedemikian sehingga membentuk komposisi yang tepat. Komposisi yang tepat mampu menampilkan tampilan yang artistik, *focal point* yang kuat dan *balance* yang tepat serta adegan dengan *blocking* yang menarik untuk dilihat.

2.2.3 Film “The Secret of Kells”

Film animasi *The Secret of Kells* (2009) mengambil set pada abad ke-9 di Irlandia. Film ini bercerita tentang petualangan Brendan kecil yang hidup di bawah pengawasan pamannya, Pendeta Abbot Cellach dan tinggal dalam kompleks biara di daerah Kells. Brendan tertarik dengan kedatangan pendeta Brother Aidan yang berhasil melarikan diri dari daerah Iona setelah dijarah oleh bangsa Viking. Brother Aidan dikenal sebagai salah seorang iluminator yang

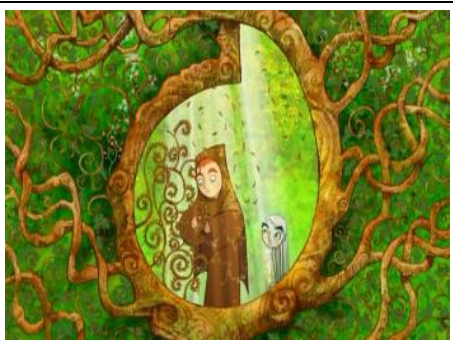
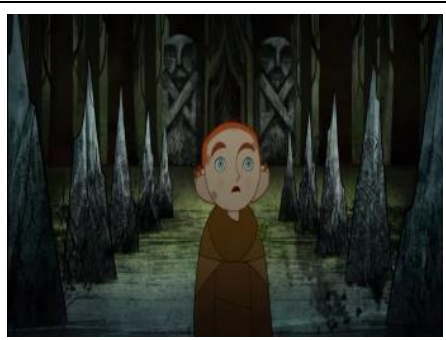
melegenda yang sedang menyelesaikan buku tentang Iona (*Book of Iona*) yang menurutnya mampu merubah kegelapan mejadi terang benderang. Brendan kemudian mengetahui bahwa buku tersebut tidak mampu diselesaikan oleh Brother Aidan. Di akhir cerita, Brendanlah yang pada akhirnya berhasil menyelesaikan buku tersebut.

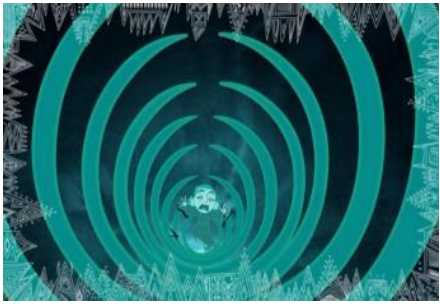
3. PEMBAHASAN

Berikut analisa prinsip dasar tata rupa dalam Film “The Secret of Kells”

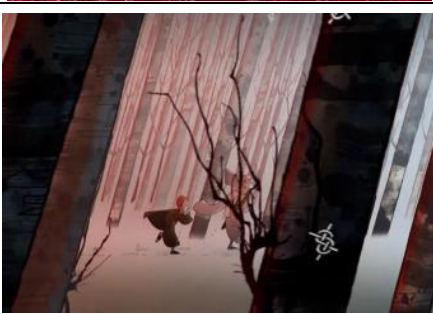
No Cut	Potongan Adegan / Cut	Potongan Adegan / Cut	Deskripsi Prinsip Dasar Tata Rupa
C01 & C02			(1) Ritme: transisi dan repetisi gambar daun (C01). (2) Unity: nada warna kebiruan (C01) dan kehijauan (C02). (3) Dominasi: <i>Focal Point</i> gambar mata (C01) dan gambar menara (C02) (4) Keseimbangan: komposisi memusat dan simetris (C01) dan (C02) (5) Proporsi: setara dan seimbang (C01 dan C02)
C03 & C04			(1) Ritme: repetisi gambar domba (C04). (2) Unity: nada warna kebiruan (C03) (3) Dominasi: <i>Focal Point</i> gambar menara (C03). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C03). (5) Proporsi: <i>white space</i> (C03)
C05 & C06			(1) Ritme: repetisi gambar <i>background</i> (C05 dan C06). (2) Unity: nada warna kelabu gambar <i>background</i> (C05 dan C06). (3) Dominasi: kontras warna <i>background</i> dan <i>foreground</i> (C06). (4) Keseimbangan: keseimbangan sederhana (C05). (5) Proporsi: proporsi ruang yang muncul dari pembagian <i>background – foreground</i> (C06).
C07 & C08			(1) Ritme: repetisi gambar garis cahaya (C07 dan 08). (2) Unity: nada warna kecoklatan (C07 dan C08). (3) Dominasi: <i>Focal Point</i> gambar pintu lengkung (C07). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C07). (5) Proporsi: : proporsi ruang yang muncul dari pembagian <i>background – foreground</i> (C07).

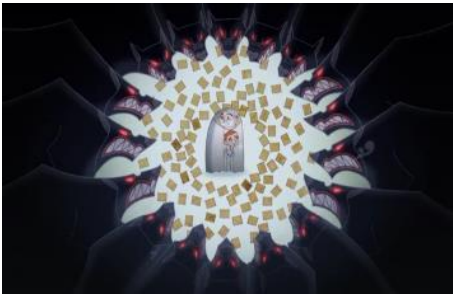
C09 & C10			(1) Ritme: repetisi bentuk <i>border</i> dan formasi melingkar (C09) dan gambar ombak (C10). (2) Unity: nada warna coklat muda (C09) dan dominan <i>maroon</i> (C10). (3) Dominasi: <i>Focal Point</i> gambar formasi melingkar (C09). (4) Keseimbangan: komposisi memusat dan simetris (C09). (5) Proporsi: : setara dan seimbang (C09_ serta proporsi ruang yang muncul dari pembagian <i>background</i> – <i>foreground</i> (C10).
C11 & C12			(1) Ritme: repetisi dan transisi gambar <i>background</i> (C12). (2) Unity: nada warna kelabu gambar tembok (C11). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> Brendan (C11) dan kontras warna <i>background</i> - <i>foreground</i> (C12). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C11). (5) Proporsi: proporsi ruang yang muncul dari pembagian <i>background</i> – <i>foreground</i> (C12).
C13 & C14			(1) Ritme: transisi dan oposisi gambar <i>background</i> (C14). (2) Unity: nada warna kecoklatan (C13) dan warna pastel (C14). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> gambar bangunan lengkung (C14). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C13 dan C14). (5) Proporsi: proporsi ruang yang muncul dari pembagian <i>background</i> – <i>foreground</i> (C14).
C15 & C16			(1) Ritme: oposisi dan transisi gambar <i>background</i> (C16). (2) Unity: nada warna kelabu-hitam (C15) dan kecoklatan (C16). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> ornamen lengkung (C16). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C16). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C15)
C17 & C18			(1) Ritme: oposisi dan transisi gambar <i>background</i> (C18). (2) Unity: nada warna kecoklatan (C17 dan C18). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> gambar buku (C17) dan ornamen lengkung (C18). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C18). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C17 dan C18).

C19 & C20			(1) Ritme: oposisi gambar <i>background</i> (C19) dan transisi bentuk ruang bawah tanah (C20). (2) Unity: nada warna kecoklatan (C19). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter Brother Aidan (C19). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C19). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C19 dan C20).
C21 & C22			(1) Ritme: repetisi gambar pohon (C21) dan gambar rumput (C22) (2) Unity: nada warna kehijauan (C21 dan C22). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter Brendan (C21). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C21). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C21 dan C22).
C23 & C24			(1) Ritme: repetisi dan oposisi gambar kepala anjing (C23). (2) Unity: nada warna kelabu - hitam (C23 dan C 24). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter Brendan (C24). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C24). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C23 dan C24).
C25 & C26			(1) Ritme: transisi gambar <i>stone henge</i> (C25) dan repetisi gambar pohon (C26). (2) Unity: nada warna kelabu (C25). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter Brendan (C25). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C26). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C25 dan C26).
C27 & C28			(1) Ritme: repetisi sekaligus oposisi bentuk lengkung spiral gambar ranting pohon (C 27). (2) Unity: nada warna kehijauan (C28). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter Brendan (C27). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C27). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C27 dan C28).
C29 & C30			(1) Ritme: repetisi dan oposisi bentuk lengkung spiral gambar ranting pohon (C 29) dan deretan batu runcing (C30) (2) Unity: nada warna kehijauan (C29) dan kelabu -hitam (C30). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter Brendan (C29 dan C30). (4) Keseimbangan: komposisi keseimbangan tersembunyi (C29) dan simetris (C30). (5) Proporsi: proporsi setara dan

			seimbang (C29 dan C30).
C31 & C32			(1) Ritme: repetisi bentuk deretan batu runcing (C30) dan pohon di hutan (C32) (2) Unity: nada warna kelabu - hitam (C31). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter Brendan dan Aisling (C31) dan gambar menara (C32). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C31 dan C32). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C31 dan C32)
C33 & C34			(1) Ritme: transisi bentuk tiang pancang dermaga (C33). (2) Unity: nada warna kelabu-putih (C33) dan kecoklatan (C34). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter pembawa lonceng (C33) dan Brother Aidan (C34). (4) Keseimbangan: komposisi keseimbangan tersembunyi (C33 dan C 34). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C33 dan C 34).
C35 & C36			(1) Ritme: transisi bentuk spiral gambar kabut asap kehijauan (C35). (2) Unity: nada warna kehijauan (C35) dan kemerahan (C36). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter Brother Aidan (C35) dan orang berlari (C36). (4) Keseimbangan: komposisi keseimbangan tersembunyi (C35 dan C36). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C35 dan C36).
C37 & C38			(1) Ritme: transisi dan oposisi bentuk ornamen lengkung (C37 dan C38). (2) Unity: nada warna kecoklatan (C37) dan kebiruan (C38). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter Brother Aidan dan Brendan (C37) dan Brendan berlari (C38). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C37 dan C38). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C37 dan C38).
C39 & C40			(1) Ritme: transisi, repetisi, dan oposisi bentuk daun (C39) dan bentuk melingkar (C40). (2) Unity: nada warna hijau-kecoklatan (C39). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> bentuk gambar mata (C39) dan Brother Aidan (C40). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C39) dan menyebar (C40). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C39 dan C40).

C41 & C42			(1) Ritme: transisi lengkung (C41) (2) Unity: nada warna kecoklatan (C41) dan kebiruan (C42). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter Brother Aidan (C41) dan bentuk kristal bercahaya (C42). (4) Keseimbangan: komposisi simetris (C41) dan menyebar (C42). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C41 dan C42).
C43 & C44			(1) Ritme: transisi gambar <i>background</i> (C43) dan oposisi (C44). (2) Unity: nada warna kebiruan (C43) dan kemerahan (C44). (3) Dominasi: <i>Focal point</i> karakter Brendan (C43) dan karakter Brother Aidan dan Abbot Cellach (C44). (4) Keseimbangan: keseimbangan tersembunyi (C43) dan simetris (C44). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C43 dan C44).
C45 & C46			(1) Ritme: transisi, repetisi, dan oposisi gambar figur anjing (C45) (2) Unity: nada warna kelabu gelap (C45) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> figur anjing putih (C45) (4) Keseimbangan: keseimbangan simetris (C45) dan menyebar (C46). (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C45 dan C46).
C47 & C48			(1) Ritme: transisi, repetisi, dan oposisi bentuk batu runcing (C47) (2) Unity: nada warna kelabu gelap (C47 dan C48) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> Brendan (C47 dan 48) (4) Keseimbangan: keseimbangan simetris (C47 dan 49) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C47 dan C48).
C49 & C50			(1) Ritme: transisi bentuk ular geometris (C50) (2) Unity: nada warna kelabu gelap (C50) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> Brendan (C49) (4) Keseimbangan: keseimbangan tersembunyi (C49) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C49 dan C50).

C51 & C52			(1) Ritme: repetisi batang pohon dan oposisi arca (C51) (2) Unity: nada warna kebiruan (C51) dan kecoklatan (C52) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> bentuk kristal (C51) (4) Keseimbangan: keseimbangan simeteris (C52) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (51 dan 52).
C53 & C54			(1) Ritme: repetisi dan transisi bentuk mata (C53) (2) Unity: nada warna cerah (C53) dan kecoklatan (C54) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> bentuk mata (C53) dan 3 figur karakter (C54) (4) Keseimbangan: keseimbangan tersembunyi (C53 dan 54) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C53 dan 54).
C55 & C56			(1) Ritme: transisi dan repetisi, bentuk ornamen spiral dan lengkung (C55) (2) Unity: nada kecoklatan (C56) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> ornamen lengkung dean Brother Aidan (C55) (4) Keseimbangan: keseimbangan simeteris (C55) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C55 dan C56).
C57 & C58			(1) Ritme: transisi dan repetisi, bentuk tenda (C58) (2) Unity: nada warna kelabu gelap (C57) dan kelabu putih (C58) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> Abbot Cellach (C57) (4) Keseimbangan: keseimbangan tersembunyi (C57 dan C58) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C57 dan C58).
C59 & C60			(1) Ritme: transisi prespektif tangga kayu (C59) (2) Unity: nada warna kemerahan (C60) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> menara terbakar (C60) (4) Keseimbangan: keseimbangan tersembunyi (C59 dan C60) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C59 dan C60).
C61 & C62			(1) Ritme: transisi dan oposisi kumpulan figur karakter (C61) dan batang pohon miring (C62) (2) Unity: nada warna kelabu (C61) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> tiga pendeta (C61) dan Brendan berlari (C62) (4) Keseimbangan: keseimbangan tersembunyi (C61 dan C62) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C61 dan C62).

C63 & C64			(1) Ritme: transisi dan oposisi kumpulan figur anjing (C63) dan pohon (C64) (2) Unity: nada warna kelabu (C64) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> Brother Aidan dan Brendan (C63) (4) Keseimbangan: keseimbangan menyebar (C63) dan simetris (C64) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C63 dan 64).
C65 & C66			(1) Ritme: transisi dan repetisi bentuk 3 frame lengkung (C65 dan C66) (2) Unity: bentuk 3 frame lengkung (C65 dan C66) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> Brendan berlari (C65 dan C66) (4) Keseimbangan: keseimbangan simetris (C65 dan C66) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C65 dan C66).
C67 & C68			(1) Ritme: transisi dan repetisi bentuk pohon (C67) (2) Unity: nada warna kelabu (C67 dan C68) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> Brendan (C67) dan Abbot Cellach (C68) (4) Keseimbangan: keseimbangan tersembunyi (C67 dan C68) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C67 dan C68).
C69 & C70			(1) Ritme: transisi dan oposisi ornamen dinding (C69 dan C70) (2) Unity: nada warna kehijauan (C69) dan pastel (C70) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> Abbot Cellach (C69 dan C70) (4) Keseimbangan: keseimbangan simetris (C69 dan C70) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C69 dan C70).
C71 & C72			(1) Ritme: transisi dan oposisi ornamen bergaya <i>medieval</i> (C71 dan C72) (2) Unity: ornamen bergaya <i>medieval</i> (C71 dan C72) (3) Dominasi: <i>Focal point</i> ornamen bergaya <i>medieval</i> (C71 dan C72) (4) Keseimbangan: keseimbangan tersembunyi (C71 dan C72) (5) Proporsi: proporsi setara dan seimbang (C71 dan C72).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan prinsip dasar tata rupa (ritme, *unity*, dominasi, keseimbangan, dan proporsi) dalam film animasi “The Secret of Kells” (2009) adalah sangat kental. Penggunaan prinsip dasar tata rupa terlihat hampir pada tiap potong adegan dari awal hingga akhir film. Hal ini membuat film ini cukup unik secara visual dan berhasil menampilkan visualisasi gambar bergerak yang indah dan artistik dalam bentuk ilustrasi yang ornamental bergaya seni visual dekoratif abad pertengahan (*medieval arts*).

Film animasi “The Secret of Kells” (2009) dapat dijadikan salah satu contoh dan referensi yang bagus berkaitan dengan penerapan prinsip dasar tata rupa dalam film animasi untuk menghasilkan tampilan yang artistik. Penggunaan prinsip irama (*rhythm*) muncul baik dalam bentuk pengulangan/repetisi, transisi, maupun oposisi serta penggunaan prinsip proporsi berhasil membuat tampilan tiap potong adegan terlihat artistik dan nyaman dilihat. Penggunaan prinsip kesatuan (*unity*) dalam film ini cukup berhasil mendukung plot cerita dengan menguatkan suasana dan atmosfir adegan. Adapun prinsip proporsi, dominasi, dan prinsip keseimbangan (*balance*) digunakan untuk menciptakan titik fokus (*focal point*) yang berhasil tampil cukup kuat untuk mempermudah penonton menangkap bagian penting dan pesan utama pada tiap potong adegan.

DAFTAR PUSTAKA

- Lasseter, J. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. *ACM SIGGRAPH on Computer Graphics, Volume 21*. London: Thames & Hudson.
- Pächt, O. (1986). *Book Illumination in the Middle Ages*. London: Harvey Miller.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Wong, W. (1995). *Beberapa Asas Merancang Dwimatra* (A. Sakri (ed.); Cetakan 2). Bandung: ITB.