

ANALISIS UNSUR PEMBENTUK FILM ANIMASI *FATE/STAY NIGHT: HEAVEN'S FEEL*

Ayoung Rega Prayoga¹, Raya Nicholas Dewantoro Runturambi², I Gusti Ngurah Dharma Shadana³, Enjelita

Maria Petricia Yohandra Besin⁴, I Putu Arya Janottama⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Seni Indonesia Denpasar, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Prodi Animasi
Jl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia

e-mail: ayoungregaprayoga@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Received: July, 2023

Accepted: September, 2023

Publish: October, 2023

ABSTRACT

The Fate/Stay Night franchise and the original visual novels that are the source of the film's story. Fate/Stay Night is a media franchise developed by Type-Moon, a Japanese game development company. The franchise was first introduced through a visual novel released in 2004. This visual novel consists of three main routes, namely Fate, Unlimited Blade Works, and Heaven's Feel. Each route has a different story, with different characters and conflicts. This animation received the 2018 Crunchyroll Anime Award and received a rating of 8.18. I used two methods in this study, namely literature study and observation. The literature study method is carried out by studying book references, articles, and browsing the internet as well as reviewing literature related to system analysis. Analysis of these elements shows that the film has an interesting storyline, as well as presenting themes that can give a message to the audience.

Key words : visual novels, Fate/Stay Night: Heaven's Feel, plot

ABSTRAK

Film Waralaba Fate/Stay Night dan visual novel asli yang menjadi sumber cerita film ini. Fate/Stay Night adalah waralaba media yang dikembangkan oleh Type-Moon, sebuah perusahaan pengembang game asal Jepang. Franchise ini pertama kali diperkenalkan melalui visual novel yang dirilis pada tahun 2004. Visual novel ini terdiri dari tiga route utama, yaitu Fate, Unlimited Blade Works, dan Heaven's Feel. Masing-masing route memiliki cerita yang berbeda-beda, dengan karakter-karakter dan konflik yang berbeda pula. Animasi ini mendapatkan Penghargaan Anime Crunchyroll 2018 dan mendapatkan rating 8,18. Saya menggunakan dua metode dalam penelitian ini, yaitu studi pustaka dan observasi. Metode studi pustaka dilakukan dengan mempelajari referensi-referensi buku, artikel, dan browsing internet serta melakukan review terhadap literatur yang terkait dengan analisis sistem. Analisis terhadap unsur-unsur tersebut menunjukkan bahwa film ini memiliki alur cerita yang menarik, serta menyajikan tema-tema yang dapat memberikan pesan kepada penonton.

Kata Kunci: *visual novel, Fate/Stay Night: Heaven's Feel, cerita*

PENDAHULUAN

Film Franchise Fate/Stay Night adalah salah satu yang paling populer di dunia anime dan permainan video. Dikembangkan oleh perusahaan pengembang game asal Jepang, Type-Moon, Fate/Stay Night pertama kali muncul sebagai visual novel pada tahun 2004. Namun, kesuksesan franchise ini tidak berhenti di sana, karena diadaptasi ke berbagai jenis media lain, seperti anime, manga, film, dan permainan video.

Franchise ini pertama kali diperkenalkan melalui visual novel yang dirilis pada tahun 2004. Visual novel ini terdiri dari tiga route utama, yaitu Fate, Unlimited Blade Works, dan Heaven's Feel.

Masing-masing route memiliki cerita yang berbeda-beda, dengan karakter-karakter dan konflik yang berbeda pula. Dunia Heaven's Feel Fate/Stay Night penuh dengan keajaiban dan misteri.

Dalam peperangan Piala Suci, prajurit, roh-heroik yang dihidupkan kembali untuk berjuang memperebutkan hadiah cawan suci yang dapat mengabulkan segalanya. Tidak terduga kegembiraan dan ketegangan muncul dari konflik dan dinamika antara master dan servant. Selain itu, latar belakang ini berfungsi sebagai dasar untuk mengeksplorasi tema-tema yang mendalam seperti kekerasan, cinta, dan keputusan, menambahkan dimensi emosional yang kuat ke cerita.

Secara keseluruhan, Fate/Stay Night: Heaven's Feel adalah film yang menarik, dengan cerita yang menarik, efek visual yang luar biasa, dan karakter yang berkembang dengan baik. Film ini berhasil menghasilkan pengalaman yang tak terlupakan bagi penontonnya dengan menggunakan elemen pendukung seperti narasi yang kuat dan sinematik yang efektif.

Film ini memiliki cerita yang menarik dan elemen pendukung penting seperti naratif dan sinematik.

Film Fate/Stay Night: Heaven's Feel telah mendapatkan banyak kesuksesan dan meraih banyak penghargaan. Film ini memenangkan Penghargaan Anime Crunchyroll pada tahun 2018 dan juga mendapatkan rating yang tinggi, 8,18. Ini menunjukkan bahwa penonton dan penggemar sangat menghargai kualitas animasi dan narasi film ini.

Selain itu animasi ini menggunakan unsur pendukung film yaitu unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif memperkuat pengalaman penonton dan menyampaikan cerita dengan jelas. Dalam Fate/Stay Night: Heaven's Feel, elemen naratif membantu menjelaskan latar belakang karakter, membangun hubungan antar karakter, dan

menggambarkan pertempuran epik yang terjadi dalam cerita.

Sementara itu, film ini menggunakan elemen sinematik untuk membuat pengalaman visual yang memukau bagi penonton. Ini termasuk pengaturan kamera yang dramatis, penggunaan warna yang menarik, dan pergerakan kamera yang dinamis untuk meningkatkan ketegangan dan intensitas adegan. Dengan menggunakan elemen-elemen ini, penonton dapat lebih terlibat dalam cerita dan merasakan emosi yang disampaikan oleh film ini. Penerapan unsur pendukung dalam film *fate/stay night: heaven's feel* dapat dijabarkan pada pembahasan berikut:

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Penelitian ini dilakukan melalui pengamatan film Fate/Stay Night: Heaven's Feel. Tujuan dari penelitian lapangan ini adalah untuk mempelajari dan mengungkap bagaimana estetika film Fate/Stay Night: Heaven's Feel dibentuk oleh elemen pembentuknya, salah satunya adalah unsur naratif.

Unsur Dalam film Fate/Stay Night: Heaven's Feel, naratif pembentuk terdiri dari tema, cerita, struktur cerita, dan tokoh. Setelah itu, dianalisis menggunakan teori film, Tujuannya adalah untuk menemukan dan menjawab secara menyeluruh unsur naratif yang ada dalam film.

Dalam artikel ini menggunakan dua metode dalam penelitian ini, yaitu studi pustaka dan observasi. Metode studi pustaka dilakukan dengan mempelajari referensi-referensi buku, artikel, dan browsing internet serta melakukan review terhadap literatur yang terkait dengan analisis sistem.

Sedangkan, metode observasi dilakukan dengan cara pengamatan. Saya mencari materi dan teori yang berkaitan dengan unsur-unsur naratif dan sinematik, mereview film animasi "Fate/Stay Night: Heaven's Feel", dan menggunakan daftar pustaka sebagai sumber pendukung untuk materi yang tertera dalam artikel.

PEMBAHASAN

A. Unsur Naratif

Unsur naratif adalah unsur yang terdiri dari rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan antara satu dengan lainnya dan berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya-lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Singkatnya unsur naratif ini dapat diartikan

sebagai bagaimana perlakuan *film-maker* kepada filmnya sendiri. Unsur naratif dapat dikembangkan ke dalam pola tiga babak yaitu Pendahuluan (tokoh, setting lokasi, dan cerita), Pertengahan (konflik dan klimaks), dan Penutup yang akan menjadi kesimpulan film. Tidak terlepas dari itu film animasi "FATE/STAY NIGHT HEAVEN'S FEEL" juga mempunyai unsur naratifnya sendiri. Pembentuk animasi "FATE/STAY NIGHT HEAVEN'S FEEL" dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tema

Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat suatu tulisan. Dalam film animasi Fate/Stay Night: Heaven's Feel tema yang di tampilkan: KEKERASAN, CINTA, KEPUTUSASAAN. tema yang muncul Tema-tema yang muncul dalam film animasi Fate/Stay Night: Heaven's Feel dapat ditemukan melalui simbolisme dan motif

2. Cerita

urutan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya). Shirou Emiya, seorang penyihir amatir, telah terseret ke dalam Perang Cawan Suci Kelima, pertarungan sampai mati antara tujuh penyihir dan Servant mereka, familiar yang merupakan tokoh legendaris dari semua era.

Shirou bertekad untuk memenangkan Perang Cawan Suci untuk menyelamatkan dunia dan menjadi pahlawan keadilan, serta menjaga temannya, Sakura Matou, aman dari perang dan kakaknya yang kasar, Shinji Matou, dengan bantuan Pelayannya, Sabre, dan teman sekelasnya, Rin Tohsaka. Kejadian aneh mulai terjadi dalam perang, dan Sakura terserang penyakit misterius

3. Struktur Cerita

Struktur cerita dapat dibagi menjadi beberapa bagian di mulai dari:

Permulaan cerita, Shirou Emiya, seorang penyihir amatir, telah terseret ke dalam Perang Cawan Suci Kelima, pertarungan sampai mati antara tujuh penyihir dan Servant mereka, familiar yang merupakan tokoh legendaris dari semua era.

Shirou bertekad untuk memenangkan Perang Cawan Suci untuk menyelamatkan dunia dan menjadi pahlawan keadilan, serta menjaga temannya, Sakura Matou, aman dari perang dan kakaknya yang kasar, Shinji Matou, dengan bantuan Pelayannya, Sabre, dan teman sekelasnya, Rin Tohsaka. Kejadian aneh mulai terjadi dalam perang, dan Sakura terserang penyakit misterius.

Pertengahan cerita, Meskipun telah kalah perang dan Saber, Shirou mendapati dirinya tidak dapat berhenti berpartisipasi dalam Perang Cawan Suci. Karena Sakura adalah Shirou bertekad untuk menjaganya tetap aman. Saat Sakura mulai menyerah pada penyakit misteriusnya, dan bayangan misterius terus membunuh orang, Shirou dan Rin bertekad untuk menyelesaikan Perang Cawan Suci.

Penutupan cerita, Saat Sakura dirasuki oleh bayangan, Shirou mempertaruhkan tubuh dan pikirannya sendiri untuk menyelamatkannya dengan menghentikan Cawan Suci yang tercemar, menghadapi Saber Pelayannya yang sekarang rusak dalam prosesnya. Bersekutu dengan pendeta bandel Kirei Kotomine, sesama pesaing Illyasviel von Einzbern dan Servant Rider Sakura yang mengungsi, Shirou dan Rin berpacu dengan waktu untuk menyelamatkan Sakura dari kegilaan dan mengakhiri Perang Cawan Suci untuk selamanya - sebelum Cawan yang rusak dapat terjadi akhir dunia.

4. Tokoh/ Karakter

Tokoh adalah pelaku cerita. Setiap tokoh memiliki watak atau karakter. Watak atau karakter setiap tokoh berbeda-beda.

- Tokoh utama

Tokoh yang paling sering ditampilkan/ tokoh yang terlibat dalam semua kejadian dalam film sebagai pelaku utama.

- Tokoh pembantu/sampingan

Tokoh yang hadir sebagai pelengkap cerita dan penunjang tokoh

Dalam animasi "FATE/STAY NIGHT HEAVEN FEEL" karakter utama adalah bernama Shirou Emiya, karakter ini dibuat lebih menonjol dengan banyak dialog serta muncul hampir dalam semua scene, membuat dia memiliki alasan kuat menjadi karakter utama. Sedangkan untuk karakter sampingan Sakura Matou, Saber, Rin Tohsaka



Gambar 1. Karakter

[<https://www.peakpx.com/en/hd-wallpaper-desktop-nazrv>]

Karakter dalam diri seseorang terjadi melalui proses pembelajaran sepanjang hidupnya. Karakter adalah suatu pembawaan individu berupa sifat, kepribadian, watak serta tingkah laku yang diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari.

dengan kata lain karakter merupakan sifat yang diberikan oleh pengarang kepada tokohnya. Karakter dibagi menjadi karakter antagonis (jahat) dan protagonis (baik). Dalam film animasi "FATE/STAY NIGHT HEAVEN FEEL" tokoh antagonisnya adalah sakura matou. Sedangkan, karakter protagonis adalah shirou emiya, Rin Tohsaka, Saber.

B. Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah cara atau dengan menggunakan gaya apa sebuah film itu digarap. Sederhananya, sinematik sendiri memiliki arti pengambilan gambar sesuai dengan kaidah.

a) *Mise-En-Scene*

Mise en Scène sendiri meliputi beberapa aspek, antara lain: setting, aktor, bloking, kostum, dan lighting. Semua aspek itu tidak hanya berperan secara naratif, tetapi juga secara visual maupun puitis.

1) **Background/setting:**

Unsur dari mise en scene yang paling utama adalah setting. Setting merupakan tempat sebuah adegan dimainkan baik itu indoor maupun outdoor. Tujuannya untuk memberikan keterangan seputar lokasi dan waktu dalam film sesuai breakdown naskah yang sudah dibuat oleh script writer dan sutradara.

Dalam film animasi FATE/STAY NIGHT HEAVEN FEEL background yang di gunakan diluar ruangan (outdoor) dan dalam ruangan (indoor) dengan keterangan waktu dan tempat dengan jelas.

2) **Lighting:**

Lighting atau pencahayaan adalah komponen yang penting di dalam dunia fotografi dan perfilman, karena fungsinya lebih dari sekadar menerangi set. Setiap intensitas cahaya yang masuk dapat memengaruhi mood dan visual adegan.

Cahaya dapat memberi kesan volume pada karakter dan objek-objek disekitarnya.

Dalam animasi FATE/STAY NIGHT HEAVEN FEEL pencahayaan sudah diterapkan dengan baik disetiap scene nya, menampilkan volume karakter dengan baik serta objek disekitarnya agar tidak terkesan flat tapi berbentuk. Cahaya juga dapat digunakan sebagai penentu suasana dan mood dalam film.

Posisi Cahaya:

- ❖ Cahaya Depan

- ❖ Cahaya Samping
- ❖ Cahaya Belakang
- ❖ Cahaya atas

- Suasana

- Suasana yang sering di ditampilkan di animasi ini adalah suasana dingin mencekam/ menakutkan/misterius

3) **Gerak animasi**

Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi diatas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Beberapa prinsip animasi diantaranya:

1. Squash & Stretch
2. Timing
3. Anticipation
4. Arcs
5. Secondary Action
6. Pose to Pose
7. Appeal
8. Exaggeration

b) *Sinematografi*

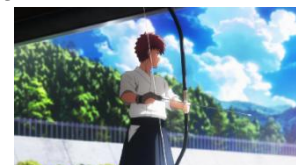
Sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita.

Komponen pendukung *sinematografi* diantaranya camera *angle*, *close-up*, *composition*, *continuity*, *cut*.

- Camera angle

Setiap bidikan membutuhkan penempatan kamera di tempat terbaik posisi untuk melihat pemain, setting, dan aksi pada momen tertentu dalam narasi disebut memposisikan kamera (camera angle).

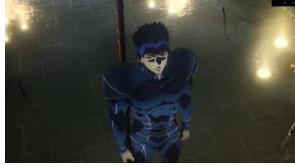
- Level Angle*



Gambar 2.

[https://fancaps.net/movies/MovieImages.php?name=Fate_Stay_Night_Heaven_s_Feel_I_Presage_Flower_2017&movieid=2666]

- *High Angle*



Gambar 3.

[https://fancaps.net/movies/MoviImages.php?name=Fate_Stay_Night_Heaven_s_Feel_I_Presage_Flower_2017&movieid=2666]

- *Low Angle*



Gambar 4.

[https://fancaps.net/movies/MoviImages.php?name=Fate_Stay_Night_Heaven_s_Feel_I_Presage_Flower_2017&movieid=2666]

- *Close-up*

Close-up adalah perangkat unik untuk gambar bergerak. Hanya gambar bergerak yang memungkinkan penggambaran sebagian aksi dalam skala besar. Wajah, objek kecil, aksi skala kecil, dapat dipilih dari keseluruhan adegan, dan ditampilkan layar penuh secara close-up

- *Over-The-Shoulder Close-Up*
- *Close-up*
- *Extreme Close Up*

- *Composition*

Komposisi yang baik adalah penataan elemen-elemen gambar menjadi satu kesatuan yang utuh dan harmonis. Seorang juru kamera membuat komposisi setiap kali dia memposisikan seorang pemain, sebuah perabot, atau penyangga. Di antaranya

1. *Rule of Thirds*
2. *Headroom*
3. *Nose room/Lookroom*
4. *Lead Room/Lead Space*
5. *Leading Lines*
6. *Diagonals*
7. *Figure to Ground*
8. *Pattern and Repetition*
9. *Balance*
10. *Frame Within a Frame*
11. *Static Composition*
12. *Dynamic Composition*
13. *Deep Space Composition*
14. *Shot Composition*
15. *Framing*

- *Contiunity*

Aliran logis dari gambar visual, dilengkapi dengan suara, yang menggambarkan peristiwa yang difilmkan secara koheren. Ini adalah aspek berkelanjutan dari sebuah film; Kontinuitaslah yang menentukan keberhasilan atau kegagalan produksi.

- *Cinematic Time & Space Time & Space Contiunity*

- *Time Contiunity*

Waktu sebenarnya hanya bergerak maju, secara kronologis. Kronologi film, bagaimanapun, dapat menyajikan cerita dalam gulungan-bukan real-time.

- *Space Contiunity*

Menceritakan kisah saat aksi bergerak dari satu tempat ke tempat lain melibatkan kontinuitas ruang.

- *Time and Space Contiunity*

Sebuah film yang mengambil tempat dalam satu latar mungkin diceritakan dengan kontinuitas waktu saja. Film yang bergerak terus-menerus yang menggambarkan perlombaan, perjalanan, atau pengejaran dapat diceritakan hanya dengan kesinambungan ruang. Kebanyakan cerita menggunakan kontinuitas waktu dan ruang secara bergantian

FILMING THE ACTION

- *CONTROLLED*

Syuting acara apa pun yang dapat diarahkan atau diatur oleh juru kamera dikenal sebagai tindakan terkontrol.

- *UNCONTROLLED*

Peristiwa yang tidak dapat dipentaskan untuk kamera merupakan tindakan yang tidak terkendali. Sebuah berita dari bencana alam atau buatan manusia, seperti angin topan atau kebakaran, direkam saat itu terjadi.

- *CUTTING*

Sebuah cerita film adalah sekumpulan bidikan aneh sampai, dipotong, dipoles, dan dipasang, sehingga keindahan yang melekat dapat dihargai sepenuhnya.(TYPES OF FILM EDITING)

- *Continuity Cutting*

Continuity cutting terdiri dari pemotongan yang cocok, di mana tindakan kontinu mengalir dari satu bidikan ke bidikan lainnya; dan cutaways, di mana aksi yang ditampilkan adalah sebagian dari bidikan sebelumnya.

- **Compilation Cutting**
 Gulungan berita dan film dokumenter-jenis survei, laporan, analisis, catatan, sejarah atau travelogs, umumnya menggunakan potongan kompilasi karena sifat snapshot animasi dari visual. Ini dihubungkan oleh narasi yang berkelanjutan.
- **Continuity and Compilation Cutting**
 Film cerita yang menggunakan pemotongan kontinuitas kadang-kadang juga menggunakan pemotongan kompilasi, seperti serangkaian pengambilan gambar panjang pengantar, urutan montase yang memadatkan waktu atau ruang, atau serangkaian pengambilan gambar yang terputus untuk menghadirkan kesan, daripada reproduksi suatu peristiwa.

c) Editing

Editing dapat didefinisikan sebagai tahapan dimana dilakukannya proses pemilihan serta penyambungan gambar yang telah diambil. Definisi editing setelah filmnya selesai atau siap untuk ditonton adalah teknik yang digunakan untuk menghubungkan setiap shot yang ada.

d) Suara

Tata Suara adalah suatu teknik pengaturan suara atau bunyi pada suatu film, pertunjukan, dan pertemuan. Tata Suara memainkan peranan penting dalam sebuah film, Tata Suara erat kaitannya dengan pengaturan penguatan suara agar bisa terdengar kencang tanpa mengabaikan kualitas dari suara-suara yang dikuatkan.

SIMPULAN

Setelah melakukan analisis terhadap film animasi Fate/Stay Night: Heaven's Feel, dapat disimpulkan bahwa film ini memiliki beberapa unsur pembentuk cerita yang penting, seperti karakter utama Shirou Emiya, Sakura Matou, dan Rin Tohsaka; plot cerita yang mengikuti pertarungan Holy Grail War; setting di kota Fuyuki, Jepang; tema-tema seperti kekerasan, cinta, dan keputusan; serta narasi personal yang mengikuti perspektif Shirou. Analisis terhadap unsur-unsur tersebut menunjukkan bahwa film ini memiliki alur cerita yang menarik dan menyajikan tema-tema yang memberikan pesan kepada penonton. Hal ini tidak heran jika film animasi ini berhasil meraih

Penghargaan Anime Crunchyroll 2018 dan mendapatkan rating 8,18.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] admin. 2022. Tema. (Wikipedia),[22 Desember 2022] Available from: URL:<https://id.wikipedia.org/wiki/Tema>
- [2] admin. 2021. unsur naratif dan sinematik. (epspro),[22 Desember 2022.] Available from: URL: <https://eps-production.com/unsurnaratif-dan-sinematik-dalam-film/>
- [3] TwoTwoHello. 2022. Fate/stay night heaven feel. (Wikipedia),[22 Desember 2022] Available from: URL: https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Fate/stay_night:_Heaven's_Feel?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sc
- [4] admin. 2022. pengertian tokoh. (temukan pengertian),[22 Desember 2022] Available from: URL:<https://www.temukanpengertian.com/2015/09/pengertian-tokoh.html>
- [5] Alfi Yuda. 2021. pengertian karakter. (bola.com),[22 Desember 2022] Available from: URL: <https://www.bola.com/ragam/read/4582039/pengertian-karakter-unsur-jenis-beserta-macam-macam-pembentukannya-yang-perlu-diketahui>
- [6] Yurista Andina. 2022. Mengenal Apa Itu Mise en Scene dalam Produksi Film. (kreativv),[22 Desember 2022] Available from: URL: <https://kreativv.com/mise-en-scene/>
- [7] Ayu Rifka Sitoresmi. 2021. Animasi Adalah Gambar Bergerak, Ketahui Fungsi dan Macam-Macamnya. (liputan6),[22 Desember 2022] Available from: URL: <https://hot.liputan6.com/read/4696950/animasi-adalah-gambar-bergerak-ketahui-fungsi-dan-macam-macamnya#:~:text=Liputan6.com%2C%20Jakarta%20Animasi%20adalah,manusia%2C%20hewan%2C%20maupun%20tulisan.>
- [8] Joseph V. Mascelli. 1998. The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques., Silman-James Press. Available from: URL:<https://www.pdfdrive.com/the-five-cs-of-cinematography-motion-picture-filming-techniques-e161830509.html>
- [9] admin. 2022. sinematografi. (wikipedia),[22 Desember 2022] Available from: URL: <https://id.wikipedia.org/wiki/Sinematografi>
- [10] Ingenious Star House. 2021. 12 PRINSIP ANIMASI. (linked in),[22 Desember 2022] Available from: URL: <https://id.linkedin.com/pulse/12-prinsip-animasi-yang-wajib-kamu-ketahui-istarhouse>