

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “OU(R)”
UNTUK KAMPANYE PENYELAMATAN
ORANGUTAN**



Tifara Kumalasari
NIM 1600181033

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

2020

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “OU(R)”
UNTUK KAMPANYE PENYELAMATAN
ORANGUTAN**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

TIFARA KUMALASARI
NIM 1600181033

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

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “OU(R)” UNTUK KAMPANYE PENYELAMATAN ORANGUTAN

Disusun oleh:
Tifara Kumalasari
NIM 1600181033

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal. **03 AUG 2020**...

Pembimbing I / Ketua Penguji

Arif Sulistiyono, M.Sn
NIDN 0022047607

Pembimbing II / Anggota Penguji

Pandan Pareanom P., M.Kom
NIDN 0502018601

Cognate / Anggota Penguji

Dr. Irwandi, M.Sn.
NIDN 0027117702

Ketua Program Studi

Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP 19710611 199803 1 002



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Tifara Kumalasari
No. Induk Mahasiswa : 1600181033
Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “OU(R)”
UNTUK KAMPANYE PENYELAMATAN
ORANGUTAN**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 24 Juli 2020

Yang menyatakan

*

Tifara Kumalasari
NIM 1600181033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tifara Kumalasari

No. Induk Mahasiswa : 160181033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “OU(R)”
UNTUK KAMPANYE PENYELAMATAN
ORANGUTAN**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Juli 2020

Yang menyatakan

*

Tifara Kumalasari

NIM 1600181033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “*OU(R)!*” hingga selesai. Karya ini dibuat dalam rangka untuk memenuhi syarat dari kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya inilah yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Dari Penamaan judul film animasi 2D “*OU(R)!*” dijabarkan menjadi singkatan “OU” yaitu dari nama OrangUtan itu sendiri yang dari singkatan tersebut bila diberi huruf “R” akan terbaca menjadi “*OUR*” yang artinya kita. Jadi, arti keseluruhannya adalah kita untuk orangutan. Filosofi dari makna tersebut bahwa kita sebagai manusia harus ikut berperan dalam menjaga lingkungan alam Indonesia terlebih akan satwa liar yang sudah tercatat di *World Wide Fund for Nature (WWF)* hewan yang terancam punah dan salah satunya adalah orangutan. Dari kisah tersebut film pendek animasi 2D “*OU(R)!*” ini menceritakan tentang penyelamatan induk dan anak orangutan yang terjebak dalam kebakaran hutan. Serta dapat diharapkan setelah menonton film ini, penonton maupun masyarakat mampu lebih peduli akan keselamatan orangutan.

Karya tugas akhir ini tercipta dengan berbagai macam dukungan baik secara tenaga maupun pendanaan. Juga dukungan dari berbagai pihak dari dosen maupun teman-teman. Terima kasih disampaikan kepada :

1. Orang tua tersayang, Bapak Sunarno dan Ibu Apriyani
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn. Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Agnes Widiasmoro, S.Sn, M.A, selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi,
7. Arif Sulisty, M.Sn selaku dosen pembimbing I
8. Pandan Pearnom P, M. Kom, selaku dosen wali dan dosen pembimbing II

9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
10. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2016
11. Studio Musik OMINUNGLABS dan Tim
12. Teman-teman yang telah membantu produksi saat *Animate*, *Sound*, dan *Compositing*.

Semoga hasil akhir karya Film Animasi 2D “*OU(R)!*” dapat memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 24 Juli 2020



Tifara Kumalasari

ABSTRAK

Film animasi 2D “*OU(R)!*” bercerita mengenai dampak deforestasi dan berbagai ancaman bagi satwaliar yang diwakilkan oleh Orangutan Borneo (*Pongo pygmaeus*). Status Orangutan saat ini adalah hewan yang terancam punah, sampai saat ini masih banyak yang mengancam kelestarian satwa tersebut, bahkan populasi orangutan semakin menurun dari tahun ke tahun. Kegusaran yang dirasakan ini terciptalah karya Film animasi 2D “*OU(R)!*” sebagai bentuk upaya untuk mendukung pelestarian dan perlindungan orangutan. Film animasi ini diharap mampu menjadi sarana kampanye. Film ini memiliki durasi dua menit tiga puluh detik dengan konsep desain karakter yang dibuat simpel serta didukung oleh *background* dan musik latar yang menyesuaikan suasana tempat pada film animasi ini. Target audiens untuk film ini berusia 6 – 18 Tahun, dengan target anak anak ini mampu memberikan edukasi dan wawasan mengenai apa itu orangutan dan kenapa orangutan sangat penting kita lindungi. Melalui film ini anak anak juga diajak untuk ikut mendukung dalam pelestarian orangutan.

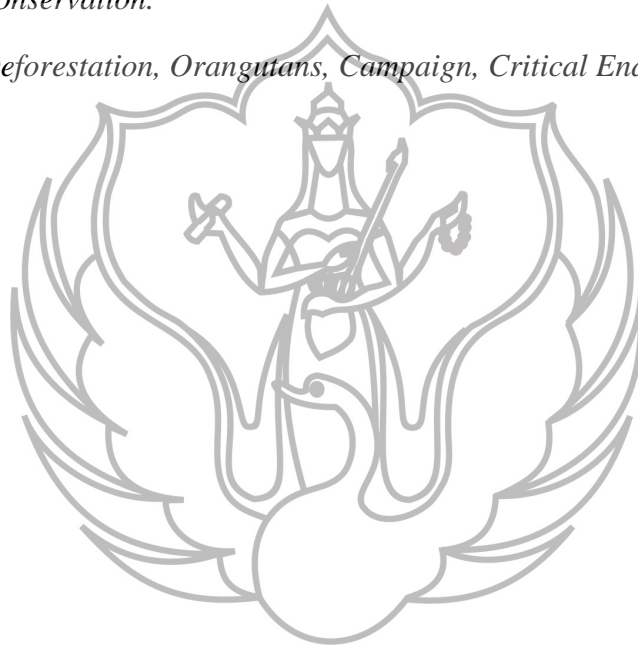
Kata kunci : Deforestasi, Orangutan, Kampanye, Terancam Punah, Animasi 2D



ABSTRACT

*The 2D animated film "OU(R)!" tells about the impact of deforestation and various threats to the wildlife represented by the Bornean Orangutan (*Pongo pygmaeus*). The current status of orangutans is a critical endangered, until now there are still many threaten the preservation of these animals, even the orangutan population is decreasing from year to year. Because of this feeling of anger, the 2D animated film "OU(R)!" Was created! as a form of an effort to support the preservation and protection of orangutans. This animated film is expected to be a campaign tool. This film has a duration of two minutes and thirty seconds with a character design concept that is made simple and is supported by background and music illustration that adjusts the atmosphere of the place in this animated film. The target audience for this film is 6-18 years old, With the target audience, children are expected to provide education and insight about what orangutans are and why we need to protect them. Through this film, children are also invited to support orangutan conservation.*

Keyword : Deforestation, Orangutans, Campaign, Critical Endangered, 2D Animation



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan.....	3
D. Target Audiens	4
E. Indikator Capaian Akhir	4
1. Pencapaian ide	4
2. Pra Produksi.....	4
3. Produksi	5
4. Pasca Produksi	7
BAB II EKPLORASI	
A. Landasan Teori	8
B. Tinjauan Karya	14
1. Film “Rang-Tan The Story Of Dirty Palm Oil”	14
2. Film “WILDFIRE – Gobelins 2015”	14
3. King Louie – Film “The Jungle Book (1967)”	15
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita	16
1. Tema	16
2. Sinopsis.....	16
3. <i>Treatment</i>	17
4. Naskah	18

B. Desain	23
1. Karakter Utama.....	23
2. Karakter Pendukung	25
3. <i>Storyboard</i>	28
C. Lingkungan.....	34
D. <i>Software</i>	35
E. <i>Background Music</i>	36
BAB IV PERWUJUDAN	
A. Praproduksi.....	37
1. Konsep Dasar.....	37
2. Desain Karakter	38
3. <i>Animatic Storyboard</i>	42
B. Produksi	44
1. <i>Background</i>	44
2. <i>Animating</i>	46
3. <i>Clean Up</i>	49
4. <i>Coloring</i>	50
5. <i>Dubbing</i>	51
6. <i>Compositing</i>	53
7. <i>Music Scoring</i>	54
C. Pascaproduksi	56
1. <i>Editing</i>	56
2. <i>Mastering</i>	59
D. <i>Merchandising</i>	60
E. Evaluasi	61
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pembahasan Isi Film	62
1. Preposisi.....	62
2. Konflik.....	64
3. Resolusi	67
B. Penerapan 12 prinsip animasi	68
1. <i>Squash and Stretch</i>	68
2. <i>Anticipation</i>	69
3. <i>Staging</i>	70

4. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	70
5. <i>Follow Trough and Overlepping Action</i>	71
6. <i>Slow In and Slow Out</i>	71
7. <i>Arcs</i>	72
8. <i>Secondary action</i>	72
9. <i>Timing</i>	73
10. <i>Exagerration</i>	73
11. <i>Solid Drawing</i>	74
12. <i>Appeal</i>	74
C. Analisis Biaya Produksi	75
1. Biaya tenaga kerja	75
2. Biaya tidak langsung	76
3. Biaya <i>Mastering</i> Film.....	77
4. Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran	77
5. Total Biaya	77
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film “Rang-Tan The Story Of Dirty Palm Oil”	14
Gambar 2.2 Film “Wildfire – Gobelins 2015”	15
Gambar 2.3 King Louie – Film “The Jungle Book (1967)”	15
Gambar 3.1 Visualisasi tokoh Monyo	23
Gambar 3.2 <i>Character Sheet</i> tokoh Monyo	24
Gambar 3.3 Visualisasi tokoh Ibu Monyo	24
Gambar 3.4 <i>Character Sheet</i> tokoh Ibu Monyo	25
Gambar 3.5 <i>Character Sheet</i> pemburu hewan satwaliar	26
Gambar 3.6 Sketsa rancangan Burung Enggang	26
Gambar 3.7 Sketsa Polisi Hutan	27
Gambar 3.8 <i>Storyboard Film Page 1</i>	28
Gambar 3.9 <i>Storyboard Film Page 2</i>	29
Gambar 3.10 <i>Storyboard Film Page 3</i>	30
Gambar 3.11 <i>Storyboard Film Page 4</i>	31
Gambar 3.12 <i>Storyboard Film Page 5</i>	32
Gambar 3.13 <i>Storyboard Film Page 6</i>	33
Gambar 3.14 Konsep hutan dari atas	34
Gambar 3.15 Konsep hutan disekitar area perkebunan	34
Gambar 3.16 Konsep hutan pasca terbakar	35
Gambar 3.17 Konsep hutan pasca penebangan pohon	35
Gambar 4.1 <i>Character Sheet</i> tokoh Ibu Monyo	38
Gambar 4.2 Ekspresi tokoh Ibu Monyo	38
Gambar 4.3 <i>Character Sheet</i> Tokoh Monyo	39
Gambar 4.4 Ekspresi tokoh Monyo	39
Gambar 4.5 <i>Character Sheet</i> Pemburu	40
Gambar 4.6 Karakter Burung Enggang	40
Gambar 4.7 <i>Character Sheet</i> tokoh Polisi Hutan	41
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> sketsa <i>Animatic Storyboard</i>	42
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> <i>layering animatic</i> tiap <i>shot</i>	42

Gambar 4.10 <i>Screenshot ekspor files ke .png/.jpeg</i>	43
Gambar 4.11 <i>Screenshot import files sketsa animatic</i>	43
Gambar 4.12 <i>Screenshot compositing files animatic</i>	44
Gambar 4.13 <i>Scene background tepi hutan</i>	45
Gambar 4.14 <i>Screenshot proses scene background tepi hutan</i>	45
Gambar 4.15 <i>Proses layering pada pembuatan background</i>	46
Gambar 4.16 <i>Screenshot keyframe scene 2 shot 8 di PaintTool SAI</i>	46
Gambar 4.17 <i>Screenshot popup import file keyframe di TVPaint 10 Pro</i>	47
Gambar 4.18 <i>Screenshot keyframe scene 2 shot 8 di TVPaint 10 Pro</i>	47
Gambar 4.19 <i>Screenshot inbetween scene 2 shot 8 di TVPaint 10 Pro</i>	48
Gambar 4.20 <i>Screenshot inbetween scene 2 shot 8 di TVPaint 10 Pro</i>	48
Gambar 4.21 <i>Screenshot proses clean up scene 2 Shot 8</i>	49
Gambar 4.22 <i>Screenshot tool brush untuk clean up</i>	49
Gambar 4.23 <i>Screenshot proses coloring di TVPaint 10 Pro</i>	50
Gambar 4.24 <i>Screenshot proses coloring di TVPaint 10 Pro</i>	50
Gambar 4.25 <i>Screenshot proses exporting file coloring di TVPaint 10 Pro</i>	51
Gambar 4.26 <i>Mic dynamic SHURE SM57</i>	51
Gambar 4.27 <i>SPL CREON & AUDIENT iD44</i>	52
Gambar 4.28 <i>Headphone Audio ATH M50X</i>	52
Gambar 4.29 <i>Screenshot Software StudioOne</i>	53
Gambar 4.30 <i>Screenshot proses compositing per-shot</i>	53
Gambar 4.31 <i>Screenshot proses exporting file</i>	54
Gambar 4.32 <i>Screenshot Software StudioOne</i>	54
Gambar 4.33 <i>Screenshot proses music scoring</i>	55
Gambar 4.34 <i>Screenshot proses music scoring</i>	55
Gambar 4.35 <i>Screenshot pengaturan files di Software StudiOne</i>	56
Gambar 4.36 <i>Screenshot proses importing file di Adobe After Effect</i>	57
Gambar 4.37 <i>Screenshot proses editing tiap shot</i>	57
Gambar 4.38 <i>Screenshot proses add to render</i>	58
Gambar 4.39 <i>Screenshot proses compositing dan render</i>	58
Gambar 4.40 <i>Screenshot proses compressing file di Adobe Encoder</i>	59

Gambar 4.41 Kaos <i>OU(R)!</i>	60
Gambar 4.42 <i>Totebag OU(R)!</i>	60
Gambar 4.43 <i>Sticker OU(R)!</i>	61
Gambar 5.1 <i>Scene 1 Shot 1</i>	62
Gambar 5.2 <i>Scene 2 Shot 1</i>	63
Gambar 5.3 <i>Scene 2 Shot 3</i>	63
Gambar 5.4 <i>Scene 2 Shot 4</i>	64
Gambar 5.5 <i>Scene 2 Shot 4</i>	64
Gambar 5.6 <i>Scene 2 Shot 5</i>	65
Gambar 5.7 <i>Scene 2 Shot 7</i>	65
Gambar 5.8 <i>Scene 2 Shot 8</i>	66
Gambar 5.9 <i>Scene 3 Shot 1</i>	66
Gambar 5.10 <i>Scene 3 Shot 5</i>	66
Gambar 5.11 <i>Scene 3 Shot 7</i>	67
Gambar 5.12 <i>Scene 3 Shot 8</i>	67
Gambar 5.13 <i>Scene 4 Shot 1</i>	68
Gambar 5.14 <i>Scene 4 Shot 2</i>	68
Gambar 5.15 <i>Squash and Stretch</i> pada <i>Scene 2 Shot 3</i>	69
Gambar 5.16 <i>Anticipation</i> pada <i>Scene 2 shot 1</i>	69
Gambar 5.17 <i>Staging</i> pada <i>Scene 2 shot 8</i>	70
Gambar 5.18 <i>Screenshot Scene 2 Shot 2</i>	70
Gambar 5.19 <i>Follow Through</i> pada <i>Scene 2 Shot 5</i>	71
Gambar 5.20 <i>Screenshot Slow-in and Slow-out</i> pada <i>Scene 1 Shot 1</i>	71
Gambar 5.21 <i>Screenshot</i> pada <i>Scene 2 shot 4</i> menunjukkan <i>Arc</i>	72
Gambar 5.22 <i>Screenshot</i> proses <i>Secondary Action</i> Pada <i>Scene 2 Shot 8</i>	72
Gambar 5.23 <i>Screenshot timing</i> pada <i>Scene 2 Shot 4</i>	73
Gambar 5.24 <i>Screenshot scene exagerration</i> pada <i>Scene 2 Shot 5</i>	73
Gambar 5.25 <i>Screenshot</i> proses <i>solid drawing</i> pada <i>Scene 2 Shot 8</i>	74
Gambar 5.26 <i>Appeal</i> pada tokoh <i>Monyo</i> dan <i>Ibu Monyo</i>	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Treatment "OU(R)!"</i>	15
Tabel 2.1 Biaya tenaga kerja tahap pengembangan film.....	75
Tabel 2.2 Biaya tenaga kerja pra produksi film " <i>OU(R)!"</i>	75
Tabel 2.3 Biaya tenaga kerja tahap produksi film " <i>OU(R)!"</i>	76
Tabel 2.4 Biaya pasca produksi film " <i>OU(R)!"</i>	76
Tabel 2.5 Biaya tidak langsung film " <i>OU(R)!"</i>	76
Tabel 2.6 Biaya Mastering film " <i>OU(R)!"</i>	77
Tabel 2.7 Biaya <i>Merchandise</i> dan perlengkapan pameran.....	77
Tabel 2.8 Total Biaya Pembuatan Film " <i>OU(R)!"</i>	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bumi memiliki banyak sumber daya alam hayati yang tersimpan didalamnya, seperti sumber daya alam flora dan fauna, semua ini adalah komponen - komponen pembentuk kekayaan alam yang diciptakan oleh Tuhan untuk mengisi kehidupan. Semua makhluk hidup di alam semesta ini telah dijadikan Tuhan untuk hidup saling berdampingan dan saling berkontribusi satu sama lain. Memberikan timbal balik diantara belah pihak.

Bangsa Indonesia sendiri memiliki beragam kekayaan sumber daya alam flora dan fauna. Kekayaan sumber daya alam hayati tersebut tersebar dari Sabang sampai Merauke, menunjukkan bahwa wilayah Indonesia merupakan ciri suatu pulau yang didiami berbagai macam sumber daya alam karena ekosistem didalamnya mendukung akan perkembangbiakan flora maupun fauna.

Mengutip langsung dari Dewi, N.P.S.P. 2015 dalam Tugas Ekologi yang berjudul Konservasi Orangutan Di Taman Nasional Tanjung Puting Kalimantan Tengah "Kondisi kekayaan sumber daya alam di Indonesia sendiri semakin mengalami perubahan akibat aktifitas "peradaban" manusia untuk semakin memanfaatkan hutan dan lingkungan. Semakin diperparah ketika populasi manusia, terutama Indonesia semakin meningkat. Pada abad 21 penduduk Indonesia sudah mencapai 200 juta lebih. Kebutuhan akan tempat dan lahan sebagai tempat hidup dan tempat tinggal menjadi semakin tinggi. Berbagai program dijalankan termasuk membuat perumahan transmigrasi dengan membuka lahan belantara di Kalimantan dan Sumatera. Segala jenis kayu dalam hutan ditebang untuk membuka lahan sebagai dua tempat perkebunan monokultur dalam skala besar. Keseimbangan alam pun mulai terganggu. Tidak ada lagi ketenangan dan kedamaian di hutan rimba Indonesia khususnya di dua pulau besar Indonesia, Sumatera dan Kalimantan yang diyakini pakar biologi dunia sebagai surga keanekaragaman hayati dunia. Secara perlahan (bahkan belakangan sangat cepat), segala kekayaan

keanekaragaman hayati kini sebagian masih bertahan. Namun sebagian besar lainnya terisngkir, bahkan kini musnah dan hilang. (Jacob M., 1988). “

Salah satu yang paling terancam punah adalah Orangutan. Bahkan status mereka saat ini termasuk satwa langka di dunia. Berdasarkan Fakta World Wide Fund for Nature (WWF) mengenai orangutan dalam situsnya https://www.wwf.or.id/cara_anda_membantu/bertindak_sekarang_juga/sahabat_orangutan/ menyatakan bahwa orangutan merupakan kera besar yang masih hidup dan memiliki kesamaan DNA 97% dengan manusia. Orangutan hanya terdapat di Indonesia, kini tersebar hanya di Pulau Sumatera dan Kalimantan. Ada dua jenis orangutan di dunia, yaitu Orangutan Borneo (*Pongo pygmaeus*) dan Orangutan Sumatra (*Pongo abelii*). Berdasarkan data dari Borneo Orangutan Survival Foundation (BOS) dalam lamannya <http://orangutan.or.id/id/fakta-orangutan/> Untuk Populasi Orangutan Borneo (*Pongo pygmaeus*) untuk saat ini diperkirakan mencapai 57,350 orangutan, sedangkan untuk Orangutan Sumatera (*Pongo Abelii*) 14,470 Orangutan. Masing masing berstatus terancam punah.

Menurut *World Wide Fund for Nature (WWF)* dalam situsnya https://www.wwf.or.id/cara_anda_membantu/bertindak_sekarang_juga/sahabat_orangutan/ “Ancaman Orangutan sendiri paling banyak adalah perubahan fungsi hutan menjadi ladang, perkebunan besar, pertambangan dan diambil kayunya. Hutan semakin sempit dan rusak. Ketersediaan makanan menjadi kurang akibatnya orangutan banyak memasuki ladang warga bahkan perkebunan kelapa sawit. Disamping itu orangutan juga terancam oleh perburuan liar. Orangutan ditangkap dan dijadikan binatang peliharaan. Memelihara orangutan dirumah bukan lah tindakan yang tepat, Karena habitat asli orangutan ada di hutan. Alasan lain, karena DNA manusia dengan Orangutan memiliki 97% kemiripan, memiliki potensi untuk bisa saling tertular penyakit.”

Berdasarkan paparan beberapa konflik yang dialami oleh orangutan tersebut. Pentingnya melindungi dan menyelamatkan orangutan adalah alasan film ini diciptakan. Memperkenalkan konflik yang sering dialami orangutan kepada anak anak dengan pengemasan alur cerita dan visual yang sedemikian

rupa diharapkan menimbulkan rasa kepedulian kepada anak-anak terhadap orangutan untuk mendukung perlindungan dan penyelamatan orangutan. Anak-anak diajak untuk mendukung kampanye penyelamatan orangutan, karena penanaman pengetahuan tentang orangutan sejak dini sangatlah penting. Satu sisi kita memperkenalkan orangutan sebagai salah satu satwaliar unik yang hanya terdapat di Indonesia yang sekarang berstatus terancam punah dan satu sisi lainnya dari status orangutan tersebut diketahui keberadaan mereka sangatlah terancam dan patut untuk dilindungi, dua hal tersebut patut diperkenalkan kepada anak-anak sebagai sarana edukasi dan penanaman rasa empati terhadap satwaliar yang dilindungi. Kemudian hal tersebut akan dikampanyekan, karena kampanye adalah suatu gerakan yang efektif dimana kita memberikan pesan kepada khalayak yang bertujuan untuk menimbulkan dampak agar tergerak mendukung pesan yang kita sampaikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan bagaimana permasalahan yang dialami orangutan dan bagaimana upaya untuk mendukung pentingnya menyelamatkan orangutan akan diceritakan dalam penciptaan film animasi 2D "*OU(R)!*".

C. Tujuan

Memperkenalkan kepada anak-anak bahwa keberadaan satwaliar salah satunya orangutan statusnya sangat terancam punah dan patut kita jaga kelestariannya. Karena dengan menjaga orangutan juga menjaga hutan di Indonesia.

D. Target Audiens

Target Audiens menurut demografis film animasi ini adalah :

1. Geografis : Indonesia
2. Demografis : -
 - Usia : 6 – 18 tahun
 - Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - Pendidikan : Sekolah Dasar s/d Sekolah Menengah Atas
 - Status sosial : Seluruh Status Sosial Masyarakat

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film animasi dengan teknik Dua Dimensi ini memiliki indikator-indikator tahapan sebagai berikut:

1. Penciptaan ide

Ide penciptaan karya ini terinspirasi dari Status Orangutan yang sekarang ini masuk dalam satwa liar yang terancam punah, dan menjadi perhatian khusus untuk terus mengkampanyekan agar habitat Orangutan selamat dari kepunahan.

2. Pra Produksi :

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

a. Penulisan Cerita

“*OU(R)!*” ini berasal dari kamus bahasa Inggris yang berarti kita, dengan tanda kurung di huruf “R” sebagai pemisah makna OU yang berarti singkatan Orangutan. Animasi 2D ini menceritakan serangkaian masalah ancaman hutan saat ini, dari mulai penebangan hutan, kebakaran hingga perdagangan satwaliar ilegal, dengan tetap

menyantumkan penyelamat satwaliar ini yaitu lembaga konservasi.

b. Riset dan *Concept film*

Pembuatan film animasi 2D ini melakukan Riset terhadap perilaku Orangutan, Karakteristik Orangutan dan Riset Kejadian Lapangan mengenai Akibat kerusakan dan kebakaran hutan. Metode riset yang digunakan berupa studi pustaka serta *riset* dari berbagai artikel dan jurnal *online*. Hal tersebutlah yang menjadi salah satu dasar pembuatan konsep film animasi 2D “*OU(R)!*” ini termasuk pembuatan konsep desain karakter orangutan dan konsep latar belakang Tempat dan Suasana didalam film animasi 2D “*OU(R)!*” ini.

c. *Design character*

Proses pembuatan desain karakter dilakukan dengan berbagai macam tahap seperti membuat konsep dasar, sketsa, dan kemudian merancangnya mulai dari *model sheet* dan *expression sheet* sebagai acuan dalam proses *animating*.

d. *Storyboard*

Storyboard dibuat dengan teknik digital guna mempercepat proses praproduksi film agar langsung bisa dibuat *keyframe* dan *In between* dengan *software* TVPaint Animatio 10 Pro.

3. 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

Pembuatan *background* langsung menggunakan teknik digital dari sketsa hingga pewarnaan dan kemudian akan disatukan dengan *animatic* lewat *Software* Adobe After Effect Cc 2018.

b. Dubbing

Proses merekam suara tokoh utama dalam animasi ini yaitu orangutan ini dilakukan dengan merekam suara manusia yang menirukan suara orangutan serta beberapa suara tokoh pendukung diantaranya seperti burung enggang pada film animasi ini untuk mendukung sebuah nuansa dalam film.

c. Sound Effect

Sound effect sendiri menggunakan beberapa efek yang tergambar dalam situasi kebakaran hutan, seperti suara batang pohon yang terbakar, suara tembakan, suara suasana hutan tropis, dll dengan proses merekam secara natural secara mandiri atau biasa kita sebut dengan *foley*.

d. Key Animation

Untuk pembuatan *key animation* atau *keyframe* sendiri adalah bentuk pengembangan dari *animatic* yang telah dibuat, dan menjadi gerakan kunci dalam membuat gerakan di film animasi.

e. In Between

Gerakan yang dibuat diantara gerakan kunci, dalam proses pembuatan *in between* menggunakan *software* *TV Paint Animation* dengan *frame rate* 24fps.

4. Pasca Produksi :

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

a. *Editing*

Proses *editing* merupakan penggabungan antara *shot* animasi yang telah dibuat ditahap sebelumnya, proses ini juga merupakan penggabungan antara *music scoring*, *dubbing*, dan *sound effect/folley*.

b. *Mastering and Render*

Tahap terakhir dalam pembuatan film animasi ini yaitu meng-*exportfiles* video dan audio yang telah disatukan ke dalam bentuk film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, dan kemudian dikemas dan diberi sampul.

c. *Display dan Merchandising*

Display karya dilakukan setelah film animasi selesai dibuat, dan *merchandising* mencakup media pengenalan dan promosi seperti poster, stiker, dan media lainnya dan *merchandising* juga sebagai pelengkap untuk keperluan *display* nantinya.