

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**FILM ANIMASI 2D BERJUDUL “DAPUR OMPUNG”
DENGAN KOMBINASI *BRUSH* BERTEKSTUR CAT AIR
DAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL PADA *BACKGROUND*
SERTA ASET-ASETNYA**



Ninda Diniya
NIM 1700202033

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

2021

**FILM ANIMASI 2D BERJUDUL “DAPUR OMPUNG”
DENGAN KOMBINASI *BRUSH* BERTEKSTUR CAT
AIR DAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL PADA
BACKGROUND SERTA ASET-ASETNYA**

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



Disusun oleh:
Ninda Diniya
NIM 1700202033

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

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

FILM ANIMASI 2D BERJUDUL “DAPUR OMPUNG” DENGAN KOMBINASI BRUSH BERTEKSTUR CAT AIR DAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL PADA BACKGROUND SERTA ASET-ASETNYA

diajukan oleh **Ninda Diniya**, NIM 1700202033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Cognate / Anggota Penguji



Agni Saraswati, S.Sn., M.A.

Ketua Program Studi Animasi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



Dean Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Ninda Diniya

No. Induk Mahasiswa : 1700202033

Judul Tugas Akhir : **FILM ANIMASI 2D BERJUDUL “DAPUR
OMPUNG” DENGAN KOMBINASI *BRUSH*
BERTEKSTUR CAT AIR DAN TEKNIK ANIMASI
DIGITAL PADA *BACKGROUND* SERTA ASET-
ASETNYA**

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, 18 Desember 2020

Yang menyatakan



Ninda Diniya
NIM 1700202033

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

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

Nama : Ninda Diniya

No. Induk Mahasiswa : 1700202033

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:

**FILM ANIMASI 2D BERJUDUL “DAPUR OMPUNG” dengan
KOMBINASI *BRUSH* BERTEKSTUR CAT AIR dan TEKNIK ANIMASI
DIGITAL pada *BACKGROUND* serta ASET-ASETNYA**

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, 18 Desember 2020

Yang menyatakan



Ninda Diniya

NIM 1700202033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “DAPUR OMPUNG” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyaknya proses perkuliahan, terciptalah karya ini yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “DAPUR OMPUNG” terinspirasi dari pengalaman penulis, kemudian cerita dikembangkan menjadi satu film yang utuh untuk mempromosikan salah satu kuliner dari Indonesia dan menyampaikan pesan yang terdapat pada film tersebut. Melalui film animasi merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita dan menyampaikan pesan. Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orangtua dan adik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, kasih sayang, dan dukungan materil;
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. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi D-3 Animasi;
8. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
9. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
10. Agni Saraswati, S.Sn., M.A. selaku Cognate;
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 17;

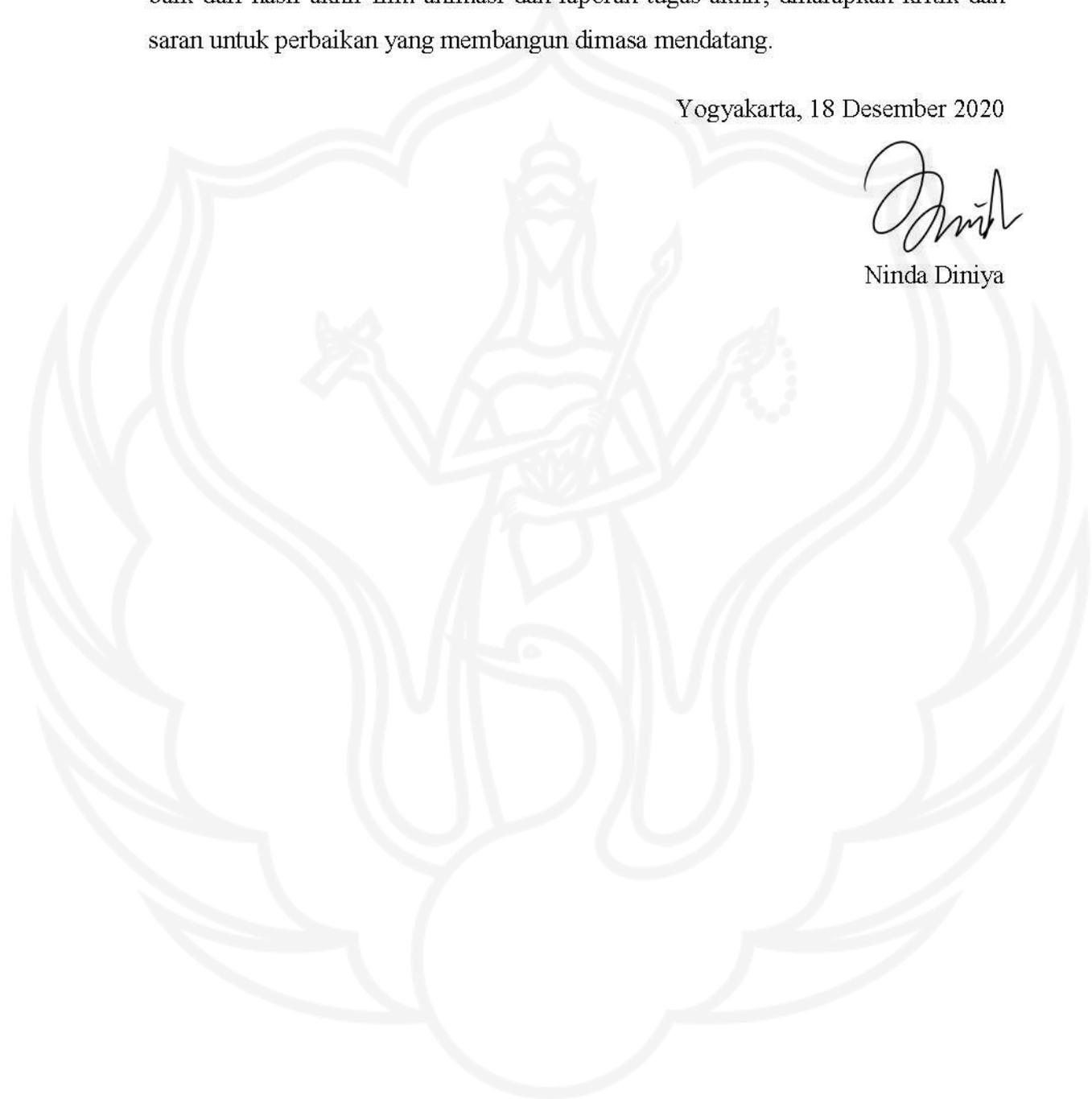
14. Teman-teman yang telah membantu saat proses produksi *animate*, *music*, *dubing*, dan *compositing*;

Semoga hasil akhir karya animasi “DAPUR OMPUNG” ini memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 18 Desember 2020



Ninda Diniya



ABSTRACT

A story about a little girl named Enok who wants to help Ihut carrying baskets full of vegetables for his grandmother. it's packaged in the form of animated film for entertaining and promoting one of North Sumatera culinary.

The technique used in the process of making "DAPUR OMPUNG" animation film is 2D animation, which is implemented in 3 stages, The first stage is preproduction (story writing, research, character design, and storyboarding), and the second one is production (background, dubbing, sound effect, key animating, inbetween, clean up, coloring, and scoring), and lastly is postproduction (compositing, editing, rendering, and mastering)

"DAPUR OMPUNG" 2D animated film has a duration of 4 minutes 12 second with HDTV 1920x1080 px 24 fps (frame per second) format. This animation applies 12 principles of animation (Squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in slow out, arcs, secondary action, timing and spacing, exaggeration, appeal, and solid drawing).

Keywords: Animation, Ompung, Sumatera.

INTISARI

Cerita tentang seorang anak bernama Enok yang ingin membantu Ihut membawa keranjang berisi sayuran menuju rumah Ompungnya. Cerita tersebut dikemas dalam bentuk film animasi untuk menghibur sekaligus mempromosikan salah satu kuliner dari Sumatera Utara.

Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan film animasi “DAPUR OMPUNG” adalah animasi 2D yang dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, desain karakter, dan *storyboard*), produksi (*background, dubbing, sound effect, key animation, inbetween, clean up, coloring, dan scoring*), dan pascaproduksi (*compositing, editing, render dan mastering*).

Film Animasi 2D “DAPUR OMPUNG” berdurasi 4 menit 12 detik. Jumlah *shot* mencapai 57 *shot* dengan format HDTV 1920x1080 px 24 frame fps (*frame per second*). Pada animasi ini meneraokan 12 prinsip animasi (*squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in slow out, arcs, secondary action, timing and spacing, exaggeration, appeal, dan solid drawing*).

Kata kunci : Animasi, Ompung, Sumatera.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
<i>ABSTRACT</i>	vii
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	3
D. Target Audien.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EKSPLORASI.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Karya.....	9
BAB III PERANCANGAN.	16
A. Cerita.....	16
B. Desain Karakter.....	29
C. <i>Storyboard</i>	35
D. Lingkungan	42
E. Software	43
F. <i>Timeline</i>	43
G. Biaya	45
BAB IV PERWUJUDAN	46
A. Pra Produksi	46

1. Konsep	46
2. Desain karakter.....	46
3. <i>Animatic</i>	52
B. Produksi	52
1. Background	52
2. Aset	56
3. <i>Animating</i>	59
4. <i>Dubbing</i>	61
5. <i>Scoring</i>	62
C. Pasca Produksi	63
1. Compositing	63
2. Editing.....	64
3. Mastering	64
BAB V PEMBAHASAN	65
A. Pembahasan Isi Film	65
1. Preposisi	65
2. Konflik.....	67
3. Resolusi	68
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi	70
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	83

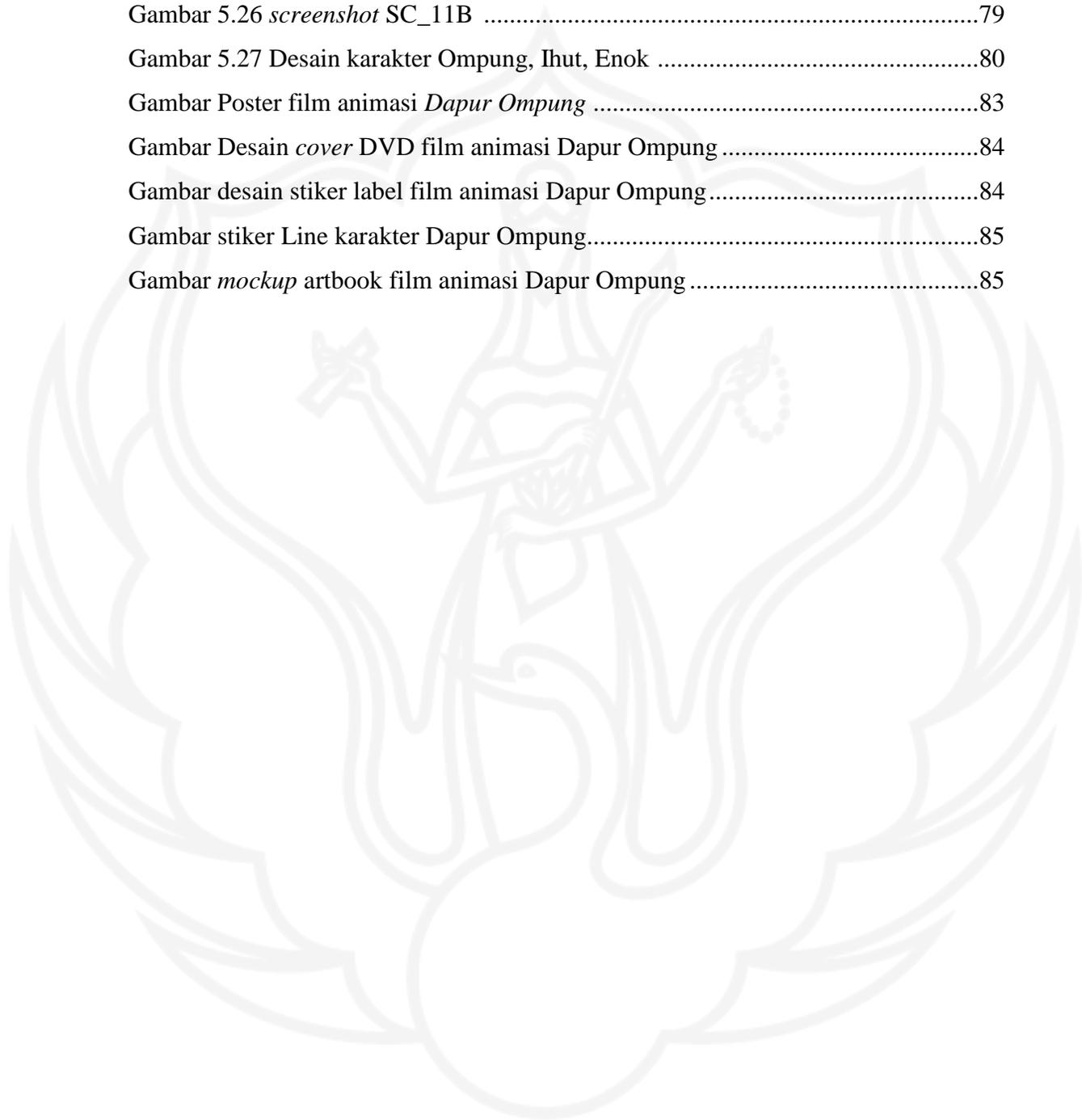
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> film animasi <i>Out of Sight</i>	10
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> miniseri <i>Mickey Go Local</i> episode <i>Our Floating Dreams</i> .	10
Gambar 2. 3 <i>Screenshot</i> serial Youtube <i>Atlas Boy Adventure</i>	11
Gambar 2. 4 Buku cerita bergambar <i>Miguel and The Grand Harmony</i>	12
Gambar 2.5 Panduan cat air dari Hayao Miyazaki	13
Gambar 2.6 Foto masakan <i>Arsik</i>	14
Gambar 2.7 <i>Screenshot</i> Film animasi <i>When Marnie Was There</i>	15
Gambar 3.1 Desain karakter <i>Dapur Ompung</i>	29
Gambar 3.2 Desain karakter <i>Enok Remaja</i>	30
Gambar 3.3 Desain karakter <i>Enok Kecil</i>	30
Gambar 3.4 Ekspresi <i>Enok</i>	31
Gambar 3.5 Tahap Perancangan karakter <i>Ihut</i>	32
Gambar 3.6 Desain pakaian dan warna <i>Ihut</i>	33
Gambar 3.7 Tahap perancangan karakter <i>Ompung</i>	34
Gambar 3.8 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 1	35
Gambar 3.9 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 2	36
Gambar 3.10 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 3	36
Gambar 3.11 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 4	37
Gambar 3.12 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 5	37
Gambar 3.13 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 6	38
Gambar 3.14 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 7	38
Gambar 3.15 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 8	39
Gambar 3.16 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 9	39
Gambar 3.17 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 10	40
Gambar 3.18 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 11	40
Gambar 3.16 <i>Storyboard Dapur Ompung</i> halaman 9	41
Gambar 3.17 <i>Background Portal</i>	42

Gambar 3.18 <i>Keyvisual</i> pedesaan saat Enok bertemu Ihut	42
Gambar 4.1 <i>Character sheet</i> Enok sebelum masuk portal, versi remaja	47
Gambar 4.2 <i>Character Sheet</i> Enok versi anak-anak	47
Gambar 4.3 <i>Character Sheet</i> Ihut	48
Gambar 4.4 Desain awal warna Ihut	49
Gambar 4.5 Variasi pakaian dan warna kulit Ihut.....	49
Gambar 4.6 <i>Character Sheet</i> Ompung.....	50
Gambar 4.7 Referensi kain di kepala Ompung	51
Gambar 4.8 Referensi kedua kain di kepala Ompung.....	51
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> Animatic Storyboard.....	52
Gambar 4.10 <i>Scan</i> konsep awal menggunakan cat air	53
Gambar 4.11 <i>Scan</i> konsep awal menggunakan cat air 2.....	53
Gambar 4.12 <i>swatch brush</i> Cerry Pectin watercolor	54
Gambar 4.13 <i>swatch brush</i> Ghibli watercolor	54
Gambar 4.14 <i>screenshot</i> proses pembuatan background di Photoshop	55
Gambar 4.15 <i>Background</i> film animasi <i>Dapur Ompung</i>	55
Gambar 4.15 Aset keranjang.....	56
Gambar 4.16 Tekstur aset keranjang.....	56
Gambar 4.17 Aset bola lampu.....	57
Gambar 4.18 Aset semak-semak.....	57
Gambar 4.19 Proses pemasangan tekstur dengan teknik <i>masking</i>	58
Gambar 4.20 Proses pemasangan tekstur pada animate yang sudah bergerak	58
Gambar 4.21 Pemasangan Aset menggunakan <i>pickframe tool</i>	59
Gambar 4.22 <i>Screenshot</i> proses animating film animasi <i>Dapur Ompung</i>	60
Gambar 4.23 <i>Screenshot</i> proses Inbetween	60
Gambar 4.24 <i>Screenshot</i> proses <i>Clean up</i>	61
Gambar 4.25 <i>Screenshot</i> proses <i>Colorig</i>	61
Gambar 4.26 <i>Screenshot</i> proses pemasangan <i>sound effect</i> dan musik suasana	62
Gambar 4.27 pembagian part music scoring di Cubase.....	62

Gambar 4.28 <i>screenshot</i> proses <i>compositing</i>	63
Gambar 4.22 <i>screenshot</i> proses pembuatan <i>vx</i> air	63
Gambar 5.1 pengenalan latar mesin portal di bawah tanah	65
Gambar 5.2 Enok berubah jadi kecil	66
Gambar 5.3 Enok mengintip dari semak-semak	66
Gambar 5.4 Enok berjalan mengikuti Ihut.....	67
Gambar 5.5 Enok dan Ihut saling tarik menarik keranjang	67
Gambar 5.6 Enok terjebur dan hanyut	68
Gambar 5.6 Enok mendapatkan ikan	68
Gambar 5.7 Ompung memasak Ikan menjadi menu Arsik	69
Gambar 5.8 Adegan penutup	69
Gambar 5.9 <i>Screenshot</i> SC_15	70
Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> Ihut yang melompat di SC_30.....	70
Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> SC_33	71
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> SC_11B.....	71
Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> SC 49	72
Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> <i>Pose to Pose</i> Ihut di SC_30	72
Gambar 5.14 <i>Screenshot</i> SC_27	73
Gambar 5.15 <i>Screenshot</i> SC_53	73
Gambar 5.16 <i>Screenshot</i> SC_45	74
Gambar 5.17 <i>Screenshot</i> SC_14	75
Gambar 5.18 <i>Screenshot</i> SC_15	75
Gambar 5.19 <i>Screenshot</i> SC_15B saat kamera zoom wajah enok <i>dipainting</i>	76
Gambar 5.20 <i>screenshot</i> SC_05 Enok <i>morphing</i> dari wujud remaja ke wujud anak-anak	76
Gambar 5.21 <i>screenshot</i> SC_11B.....	77
Gambar 5.22 <i>screenshot</i> SC_18	77
Gambar 5.23 <i>screenshot</i> SC_19 bintang dikepala Ihut bisa menunjuk	78
Gambar 5.24 <i>screenshot</i> SC_53 Enok berubah menjadi <i>mermaid</i>	78

Gambar 5.25 <i>screenshot</i> SC_54 Enok berkilauan.....	79
Gambar 5.26 <i>screenshot</i> SC_11B	79
Gambar 5.27 Desain karakter Ompung, Ihut, Enok	80
Gambar Poster film animasi <i>Dapur Ompung</i>	83
Gambar Desain <i>cover</i> DVD film animasi Dapur Ompung	84
Gambar desain stiker label film animasi Dapur Ompung.....	84
Gambar stiker Line karakter Dapur Ompung.....	85
Gambar <i>mockup</i> artbook film animasi Dapur Ompung	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era digital ini proses pembuatan animasi khususnya 2 dimensi menjadi semakin mudah dengan adanya dukungan dari berbagai software dan media yang tersedia. Gatot Prakoso menyatakan dalam bukunya bahwa “Animasi adalah karya Seni” (Prakoso, 2010:42). Kemudian dalam buku *Fundamental Illustration* karya Lawrence Zeegen ada bahasan tentang *mixmedia* yaitu membahas tentang penggabungan beberapa media dalam membuat karya dalam buku tersebut tertulis “Tanpa adanya batasan-batasan tertentu dalam media, Ilustrator dibebaskan untuk menjelajah dan bereksperimen dengan berbagai macam media, membuat gambar dari apapun dan dimanapun selama itu pantas” (Zeegen, 2005:72).

Dalam karya film *Dapur Opung* ini akan mengkombinasikan brush bertekstur cat air dan teknik animasi digital. Cat air adalah medium lukisan yang menggunakan media air dan memiliki warna yang transparan. Pewarnaan cat air dapat memberikan kesan klasik dan mendukung tampilan eksotisme dari visual *background* dan makanan. Kemudian ditambah sapuan brush bertekstur *dry brush* pada Photoshop bisa menampilkan tekstur yang memperkuat atmosphere tradisional dalam visual Film Animasi 2D *Dapur Ompung*. Oleh karena itu, pemilihan gaya cat air akan diterapkan pada *background, properties* dan visual makanan pada karya animasi 2D *Dapur Ompung*. Dalam produksi film animasi 2d berjudul *Dapur Ompung* cat air dan media digital akan digabungkan untuk menghasilkan suatu kombinasi visual yang indah.

“*Animation can explain whatever the mind of man can conceive*” (Thomas dan Jhonson, 1981:13). Artinya Animasi bisa menjelaskan apapun dalam angan-angan manusia. Animasi dapat menjadi media merepresentasikan imajinasi dari seseorang tentang suatu hal di sekitarnya.

Ide cerita bermula dari keinginan untuk mengangkat salah satu menu kuliner Sumatera Utara ke dalam karya animasi 2 dimensi. Bermula dari seorang anak yang ingin membantu anak laki-laki yang sedang mengantar bahan masakan untuk neneknya, tapi ia kemudian terjebur dan tidak sengaja menangkap seekor ikan yang akhirnya dimasak oleh neneknya menjadi hidangan bernama Arsik.

Dalam kamus bahasa Simalungun, Sebutan Ompung yang dibaca Opung yang artinya kakek atau nenek. Judul Dapur Ompung jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia adalah Dapur Nenek. Film *Dapur Ompung* bergenre komedi dan fiksi. Film ini mengadaptasi masakan olahan ikan dari provinsi Sumatera Utara bernama Arsik. Sumatera Utara dipilih sebagai latar tempat dalam film ini karena masih sedikit film animasi yang mengangkat Sumatera Utara. Garis besarnya adalah untuk menjaga eksistensi dari makanan daerah yang mulai tergeser oleh makanan asing dan mengangkat Sumatera Utara ke dalam karya film animasi *Dapur Ompung*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menggabungkan *brush* bertekstur cat air dan teknik animasi digital dalam produksi film animasi 2D berjudul *Dapur Ompung*
2. Bagaimana mempromosikan dan kuliner Arsik dalam film animasi 2D berjudul *Dapur Ompung*

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi *Dapur Ompung* antara lain:

1. Menghasilkan kombinasi brush bertekstur cat air dan teknik animasi digital film animasi 2D berjudul *Dapur Ompung*
2. Memproduksi film animasi 2D yang menghibur
3. Memperkenalkan tentang kuliner bernama Arsik kepada penonton

D. Target Audience

Target audien penciptaan karya film animasi 2D *Dapur Ompung* ini adalah :

1. Usia : 9 keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia dan Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

1. Pra produksi

a. Penulisan cerita

Cerita pada film *Dapur Ompung* ditulis secara bertahap mulai dari pencarian ide, premis, logline, sinopsis, 3 dimensi karakter, *treatment*, skenario, dan *master breakdown*.

b. Riset data yang diperlukan

Riset dalam produksi film *Dapur Ompung* akan membantu dalam membentuk konsep visual untuk membangun dunia dan karakter.

c. Karakter Desain

Dalam pembuatan desain karakter dimulai dari sketsa kasar. Karakter digambar dari berbagai sisi, yaitu depan, samping, belakang, dan $\frac{3}{4}$ tampak depan. Selanjutnya membuat beberapa ekspresi karakter untuk dijadikan acuan dalam proses produksi animasi.

d. Storyboard

Storyboard film *Dapur Ompung* dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Storyboard menggambarkan rancangan tiap adegan animasi yang akan dibuat, seperti teknik pengambilan gambar, *framing*, *setting*, karakter, dan durasi dari tiap-tiap *shot*, dan transisi.

e. Stillomatic

Rangkaian *shot* pada *storyboard* dalam bentuk video yang diurutkan dan sudah menunjukkan durasi tiap *shot*, musik, maupun efek suara tiap adegan. *Stillomatic* ini akan menjadi acuan dalam proses produksi animasi *Dapur Ompung*.

2. Produksi

a. Background and properties

Pembuatan background atau latar belakang animasi dilakukan dengan menggambar sketsa terlebih dahulu, kemudian diberi warna dasar dan tekstur secara digital menggunakan software Adobe Photoshop

b. Dubing

Merekam suara atau dialog tiap karakter, tujuannya agar saat pembuatan keyframe animasi, animator dapat lebih menjiwai acting dan timing dari pergerakan karakter

c. Key Animation

Menggambar *keyframe* atau frame kunci menggunakan *software* animasi digital Adobe Animate CC tujuannya adalah mengunci setiap *keypose*

d. *Inbetween*

Menggambar beberapa frame diantara 2 keyframe agar gerakan animasi yang dihasilkan lebih halus

e. *Clean up and coloring*

Merapikan *lineart* dan memberikan warna pada setiap layer di frame sesuai dengan palet dari desain karakter

f. *Compositing*

Menggabungkan *image sequence* yang sudah di ekspor ke dalam format .PNG menggunakan software Adobe After Effect CS6. Dalam proses ini termasuk juga menggabungkan *image sequence* per shot dengan file background, middle ground dan foreground dan disusun sesuai storyboard. Dilanjutkan dengan menambahkan *visual effect* dan *color correction* dan *color grading*

g. *Music and sound effect*

Karya animasi *Dapur Ompung* memerlukan suara berupa *background music* sebagai salah satu pembangun suasana utama. Dalam produksi dibutuhkan pemusik yang memproduksi *background music* untuk menjadi *Original Soundtrack*. *Sound effect* akan menggunakan *sound effect* dengan lisensi terbuka untuk membangun interaksi antara karakter dan visual.

3. Pasca Produksi

a. *Editing*

Setelah semua komponen yang diperlukan dalam film animasi *Dapur Ompung* diatur, semuanya digabungkan dan diurutkan sesuai *stillomatic* agar menjadi kesatuan film animasi seperti yang tertulis dalam cerita. *Background Music* dan *sound effect* juga dimasukkan seperti yang dilakukan pada saat mengerjakan *stillomatic*.

b. Render and Mastering

Setelah semua komponen film animasi *Dapur Ompung* digabungkan dan tertata, dilakukan proses mengekspor file video dan audio menjadi satu file film dengan format .mp4. Kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD dan dimasukkan ke dalam wadahnya. Terakhir diberi *cover* ilustrasi dan poster film animasi *Dapur Ompung* guna diserahkan untuk kelengkapan ujian Tugas Akhir.

c. Display and Merchandising

Display karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandising*, poster, infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.

BAB II

EKSPLORASI

Dalam pembuatan film animasi 2D berjudul “Dapur Ompung” diperlukan dua tahapan eksplorasi, tahapan pertama ialah melakukan riset pustaka untuk memperkuat landasan teori tentang 12 prinsip animasi dalam animasi 2D setelah itu dilakukan eksplorasi visual dengan meninjau beberapa karya lain untuk dijadikan acuan gaya visual yang akan digunakan.

A. Landasan Teori

Dalam pembuatan Animasi *Dapur Ompung* di dalamnya menerapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh Animator *Disney, Ollie Jhonson* dan *Frank Thomas* dalam buku *The illusion of Life :Disney Animation (1995, 47-69)*,

Berikut adalah 12 Prinsip Animasi, diantaranya adalah :

1. Squash and Stretch

Prinsip ini adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figure sehingga seolah-olah memuai atau menyusut sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup.

2. Anticipation

Prinsip ini digunakan untuk sebagai persiapan kepada sebuah gerakan yang akan dilakukan.

3. Staging

Prinsip ini adalah mirip seperti di pementasan atau teater. Intinya, menegaskan posisi seorang aktor terhadap unsur – unsur seperti penempatan tokoh, penggunaan cahaya, dan sudut pandang kamera.

4. *Straight ahead dan Pose to Pose*

Kedua teknik ini adalah dua teknik animasi yang berbeda. Dalam *straight ahead*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.

Dalam teknik *pose to pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe* tertentu saja. Selanjutnya gambar *in-between animation* atau interval antar *keyframe* digambar / dilanjutkan oleh asisten / animator lain.

5. *Follow Through and Overlapping Action*

Teknik ini adalah menerangkan mengenai bagian tubuh tertentu yang masih tetap bergerak, meskipun gerakan utamanya telah terhenti. Contoh : Tikus yang berlari lalu berhenti. Sesaat setelah ia berhenti, maka ekornya masih bergerak mengikuti alur gerakan utama.

6. *Slow In and Slow Out*

Prinsip berpedoman pada gerakan manusia sebenarnya, yang tidak ada kecepatan yang konstan. Dalam setiap gerakan selalu ada akselerasi dan percepatan serta perlambatan. Terutama di akhir dan di awal.

7. *Arcs*

Dalam setiap gerakan manusia, setiap gerakannya selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut *Arcs*.

8. *Secondary Action*

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

9. *Timing & spacing*

Timing adalah perwaktuan yang menentukan cepat lambat pada gambar. Dan *spacing* adalah memberikan jeda di beberapa frame.

10. *Exaggeration*

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu dan biasanya digunakan untuk keperluan komedik.

11. *Solid Drawing*

Menggambar adalah kemampuan utama yang harus dikuasai oleh animator. Terutama dalam animasi klasik pemahaman dasar dari prinsip menggambar akan menghasilkan animasi yang lebih 'peka'.

12. *Appeal*

Appeal berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. *Style* dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas. Hal ini karena sebuah karya haruslah memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.

B. Tinjauan Karya

Adapun beberapa karya animasi yang menjadi referensi visual dalam pembuatan karya film animasi *Dapur Ompung* adalah sebagai berikut:

1. Film animasi *Out Of Sight*

Film *Out Of Sight* adalah karya tugas akhir yang di produksi oleh seorang mahasiswa dari Taiwan bernama Ya-Ting Yu. Menceritakan tentang seorang anak kecil buta yang kehilangan anjingnya, Gogo. Film ini menggabungkan gaya cat air dan teknik animasi 2d frame by frame dalam produksinya. Penulis menjadikan film *Out of sign* ini sebagai acuan untuk *background*, desain karakter, dan musik dan *compositing*.



Gambar 2.1 Screenshot film animasi *Out of Sight*
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=4qCbiCx Bd2M&t=16s>)

2. Film Serial Youtube *Mickey Go Local* episode *Our Floating Dreams*

Mini seri *Mickey Go Local* adalah mini series Mickey Mouse dari Disney Channel Asia yang mengangkat tema Asia Tenggara. *Mickey Go Local* memiliki cerita yang berbeda di tiap episodenya. Miniseri ini memiliki guyonan atau candaan yang tidak terduga. Komedi yang disajikan berkesinambungan dengan pergerakan tiap-tiap karakter. Film *Dapur Ompung* akan mengikuti formula komedi dan timing animasi karakter dari film serial *Mickey go Local*. Selain komedinya, film ini akan dijadikan referensi visual untuk background dan animasi *Dapur Ompung*.



Gambar 2.2 Screenshot miniseri "Mickey Go Local" episode *Our Floating Dream*

(sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=83sdwFOL1r8>)

3. Serial Youtube *Atlas Boy Adventure* produksi Aaska Production

Atlas Boy Adventure adalah miniseries yang diproduksi oleh Aaska Production, salah satu studio animasi yang berlokasi di Jakarta Selatan. Gaya visual yang bercirikan khas. Gaya visual dari animasi *Atlas Boy Adventure* memanfaatkan brush bertekstur *Dry-Brush* pada Photoshop. Film animasi 2D *Dapur Ompung* akan mengaplikasikan brush bertekstur *Dry-Brush* sebagai tahap *finishing* saat proses pembuatan Background. Selain itu, Atlas Boy



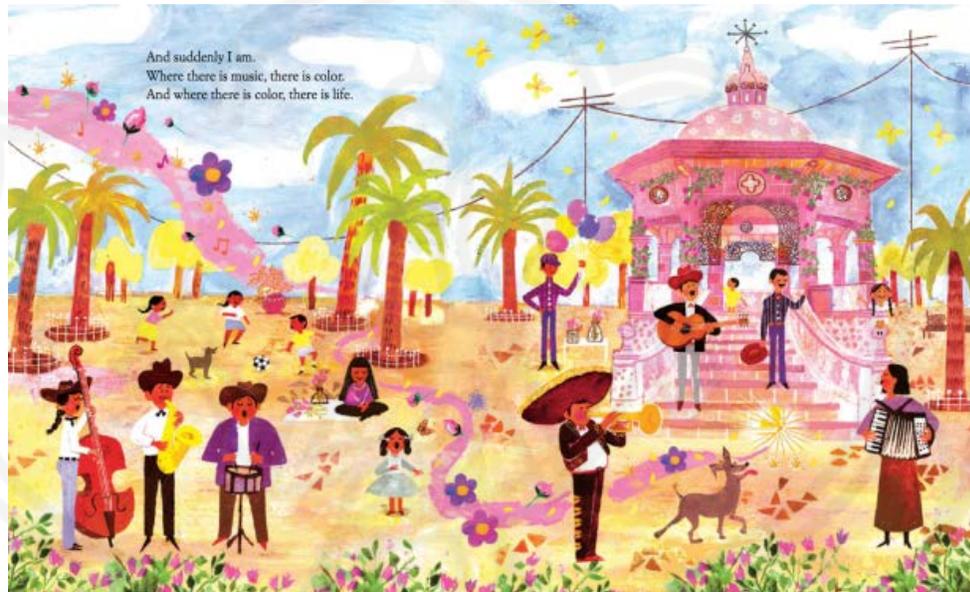
Gambar 2. 3 Screenshot serial Youtube *Atlas Boy Adventure*
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=OAomMAy7qro&t=23s>)

Adventure memiliki *Soundtrack* yang bagus dan mudah diingat. Hal ini juga akan diterapkan pada pembuatan music latar dari film *Dapur Ompung*.

4. Buku cerita ilustrasi “Miguel and the Grand Harmony” karya Matt de la Pena & Ana Ramirez

Buku cerita *Miguel and The Grand Harmony* karya Matt de la Pena dan Ana Ramirez yang akhirnya diangkat ke dalam Film animasi layar lebar dengan judul *Coco*. *Miguel and The Grand Harmony* berjumlah 45 halaman dan buku ini memiliki visual dan gaya bercerita yang singkat namun padat. Desain karakter Ompung dalam film *dapur Ompung* terinspirasi dari karakter Mama Coco dalam

buku ini. Pemilihan warna yang digunakan juga cukup menarik dan variatif. Sehingga akan dijadikan patokan dalam pemilihan palet warna pada film *Dapur Ompung*.



Gambar 2. 4 Buku cerita bergambar *Miguel and The Grand Harmony*
(Sumber: <http://www.unleashingreaders.com/?p=14606>)

5. Panduan Cat Air dari Hayao Miyazaki

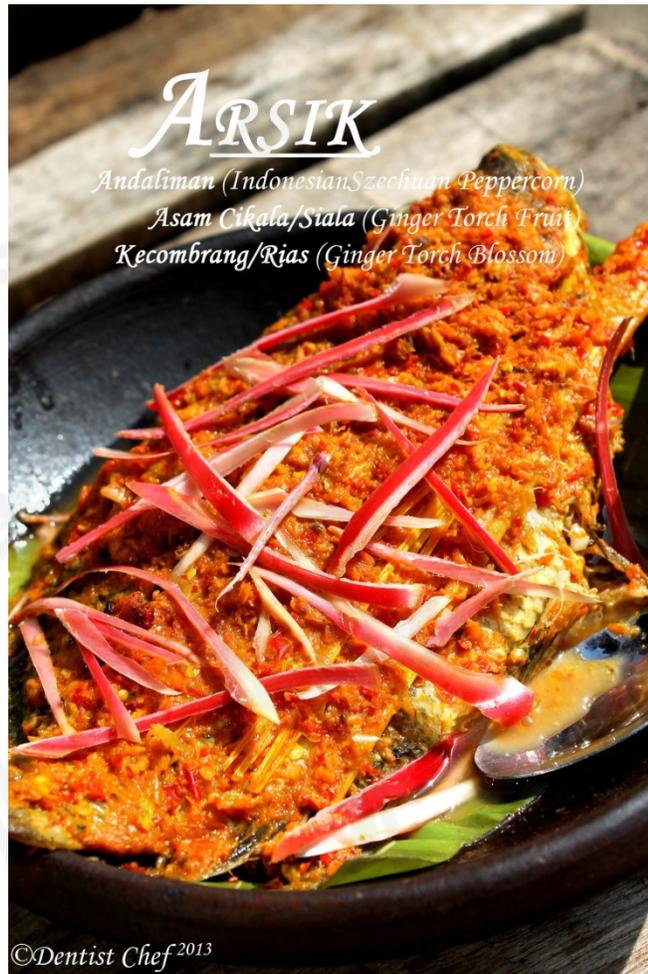
Hayao Miyazaki membuat panduan ini sebagai kolaborasi dengan salah satu brand cat air dari Jepang dan diperjual belikan secara resmi di Musium Ghibli di Jepang. Hayao Miyazaki menuliskan secara detail tentang teknik cara menggunakan cat air dari pemilihan warna dan tips menyapukan kuas dan penyampuran pigmen dengan. Panduan buatan Sutradara dan pendiri Studio Ghibli akan dijadikan panduan utama dalam penerapan teknik cat air dalam film *Dapur Ompung*.



Gambar 2.5 Panduan cat air dari Hayao Miyazaki
 (Sumber : <http://gurneyjourney.blogspot.com/2017/03/watercolor-tips-from-hayao-miyazaki.html>)

6. Fotografi Makanan *Autentic Indonesia Recipe: Arsik* oleh Dentist Chef

Arsik adalah hidangan yang berasal dari Tapanuli. Dikenal dengan ikan mas yang dibaluri dengan kuah kuning yang berasal dari paduan rempah-rempah khas Sumatera Utara yaitu Andaliman, kecombrang, dan asam cikala. Foto diatas berasal dari blog seorang chef bernama Dedy Oktavianus Pardede dikenal dengan sebutan Dentis Chef. Kumpulan fotografi makanan ini akan dijadikan acuan saat proses perancangan visual makanan arsik pada film animasi berjudul *Dapur Ompung*.



Gambar 2.6 Foto masakan Arsik

(Sumber : <https://dentistvschef.wordpress.com/2013/02/13/resep-arsik-ikan-indonesian-batakness-spiced-fish-with-ginger-torch-and-szechuan-peppercorn-ala-dentist-chef/>)

7. Film animasi 2D *When Marnie Was There* karya Studio Ghibli

Studio Ghibli terkenal dengan karya filmnya yang memvisualisasikan makanan-makanan secara detil dan indah. *When Marnie Was There* adalah film produksi Studio Ghibli yang dirilis pada tahun 2014. Dalam film tersebut menampilkan animasi karakter yang sedang memasak hingga penyajiannya. Visualisasi makanan pada karya film *When Marnie Was There* akan dijadikan acuan dalam perancangan visual makanan dalam film animasi 2D berjudul *Dapur Ompung*.



Gambar 2.7 Screenshot Film animasi When Marnie Was There
(Sumber: <https://knowyourmeme.com/photos/945233-studio-ghibli>)

BAB III

PERANCANGAN

A. Cerita

1. Latar Belakang Cerita

Cerita dalam film animasi *Dapur Ompung* ini terinspirasi dari pengalaman dan imajinasi. Film ini bercerita tentang nostalgia ke masa lalu dimana Kakek Enok (16) pernah bercerita bahwa dulu nenek buyutnya pernah memasak makanan yang lezat. Hal ini memotivasi Enok untuk kembali ke masa lalu.

Film *Dapur Ompung* mengadaptasi masakan daerah khas Sumatera Utara bernama Arsik. Sumatera Utara terkenal dengan danau terbesarnya yaitu danau Toba, maka kuliner yang ditawarkan adalah olahan masakan ikan air tawar. Menu masakan daerah andalan dari Sumatera Utara adalah Arsik ikan mas. Arsik adalah makanan yang cukup unik, dimana bahan-bahan yang digunakan dalam membuat Arsik hanya bisa didapat di Sumatera Utara. Rempah-rempah utama untuk membuat Arsik adalah Andaliman (*Zanthoxylum acanthopodium*), kecombrang (*Etlingera elatior*), Asam Cikala, dan Lokio (*Chives*). Karena rempah-rempah tersebut membuat Arsik memiliki perpaduan rasa asin, pedas, dan asam. Hal ini yang mendasari diangkatnya Arsik dalam karya film animasi 2D *Dapur Ompung*. Salah satu nilai pentingnya adalah mengembangkan potensi makanan daerah yang sepertinya sudah mulai tergeser dengan produk-produk makanan asing atau makanan yang berorientasi makanan asing.

2. Premis

Enok yang berniat membantu seorang anak laki-laki yang sedang membawa keranjang berisi sayuran, tetapi karena ulahnya ia malah terjebur dan hanyut ke sungai

3. Logline

Enok (16) memasuki portal dan berubah menjadi anak kecil, Enok bertemu dengan Ihut (14) yang sedang membawa keranjang berisi sayuran untuk Ompung, tetapi ditengah perjalanan mereka terlibat tarik menarik yang membuat Enok terjebur dan hanyut ke sungai. Tanpa sengaja, Enok menangkap seekor ikan untuk dimasak.

4. Sinopsis

Enok (16) mendengar cerita bahwa di masa lalu masakan Nenek buyutnya sangat lezat. Hal ini membuat Enok kembali ke masa lalu menggunakan mesin waktu. Mesin ciptaan Enok belum sempurna sehingga membuat tubuh Enok mengecil seperti anak-anak berusia 6 tahun. Enok langsung terhempas dan bertemu Ihut (14). Karena melihat Ihut kelelahan membawa keranjangnya, Enok menawarkan bantuan. Tetapi Ihut tidak mau. Enok sedikit memaksa dan menarik keranjang tersebut.

Ihut dan Enok saling tarik menarik keranjang. Sehingga Enok berhasil mendapatkan keranjang Ihut. Tetapi Enok tergelincir dan terjebur ke sungai. Enok hanyut terbawa arus sambil memegang keranjang. Ihut berlari di tepian mengejar Enok yang terbawa arus. Enok panik karena ia melihat ada air terjun di depannya. Enok berpegangan pada batu. Saat pegangannya hampir terlepas, Ihut datang berjalan di dekat Enok. Ternyata sungainya tidak dalam. Saat hanyut tadi Enok tidak sengaja mendapatkan ikan.

Mereka tiba di kediaman Ompung. Saat Ompung membukakan pintu, Ihut langsung menyerahkan keranjang berisikan sayuran, dan Enok menyerahkan ikan yang ia tangkap tadi, Ompung merasa gembira. Ompung dengan semangat memasak Ikan dari Enok menggunakan sayuran dari Ihut.

Masakan Ompung sudah matang. Ompung membawanya ke meja. Saat Ompung membuka tutup panci, asap keluar dari panci itu. Ompung memasak

Arsik Ikan Mas. Masakan Ompung terlihat sangat lezat. Ihut dan Enok tidak sabar ingin mencicipinya. Mereka mencoba masakan Ompung. Masakan Ompung terasa sangat lezat membuat mereka berdua terbawa ke alam hayalan, menghayak betapa lezatnya masakan Ompung. Ompung tersenyum yang melihat mereka berdua makan dengan lahap. Enok dengan cepat menghabiskan masakan Ompung dan mengedipkan mata ke layar.

5. *Treatment*

Judul Karya	: Dapur Ompung
Format	: 2 Dimensi
Genre	: Film komedi, Fiksi.
Durasi	: 3 Menit
Resolusi	: HDTV 1920x1080px
Aspec Ratio	: 16:9
Frame Rate	:24 fps
Render	: mp4

Scene	Adegan	Durasi
	Opening Logo Isi Logo Studio	10''
1	Int – Aula – malam Karakter : Enok dewasa Enok memasuki ruangan aula dengan portal mesin waktu yang sudah aktif. Enok teringat kata-kata kakeknya bahwa di masa lalu nenek buyutnya memasak makanan yang sangat lezat tiada dua. Hal ini memotivasi Enok kembali ke masa lalu. Enok meletakkan foto kakeknya Ihut di meja, ia berlari memasuki portal mesin waktu.	20''
2	Int – portal mesin waktu – malam Karakter Enok dewasa	10''

	mesin waktu Enok belum sempurna sehingga mengubahnya menjadi wujud anak-anak. Enok terserap semakin dalam ke dalam portal. Muncul judul Film <i>Dapur Ompung</i>	
3	Ext- Tepian Sungai – Siang Karakter : Ihut & Enok Ihut kelelahan membawa keranjang. Enok yang melihatnya langsung menawarkan bantuan. Tapi Ihut tidak mau, dan mereka saling tarik-menarik. Enok berhasil mendapatkan keranjangnya. Enok tidak sadar bahwa dia di atas sungai dan Enokpun terjatuh.	15”
4	Ext – Sungai – Siang Karakter : Enok Enok hanyut terbawa sungai sambil memegang keranjang Ihut.	7”
5	Ext – Tepi Sungai – Siang Karakter : Ihut Ihut berlari mengejar Enok yang hanyut.	10”
6	Ext – Sungai – Siang Karakter : Enok Enok melihat air terjun. Enok langsung berenang melawan arus dan berpegangan pada batu.	5”
7	Ext – Tepi Sungai – Siang Karakter : Ihut Ihut berlari dan loncat ke sungai.	5”
8	Ext – Sungai – Siang Karakter : Enok Enok masi berpegangan pada batu. Pegangannya hampir terlepas. Enok semakin panik. Dari belakang Enok, Ihut berjalan mendekati Enok. Ternyata sungai tersebut tidak dalam. Enok malu. Ihut mengangkat Enok. Kantung celana Enok bergerak-gerak, Ternyata ada seekor ikan yang cukup besar dari kantong celananya.	20”
9	Ext – Halaman Rumah Ompung – Sore Karakter : Ihut & Enok Mereka tiba di kediaman Ompung	7”
10	Int – Ruang Tengah Karakter : Ompung	15”

	Ompung yang mendengar ada yang mengetuk pintu rumahnya berjalan tertatih-tatih membukakan pintu. Ia melihat Ihut cucunya memberikan keranjang berisikan sayuran, dan Enok memberikan Ikan . Ompung merasa gembira	
11	Int- Dapur Ompung – Sore Ompung memasak bahan-bahan yang dibawa cucunya dengan semangat. Enok dan Ihut penasaran dan mengintip. Mereka kaget dengan Ompung yang sangat bersemangat.	20”
12	Int – Ruang makan – Sore Masakan Ompung sudah matang. Ompung meletakkan panci di atas meja. Membuka tutupnya. Ompung memasak Arsik. Ompung mempersilahkan Ihut dan Enok mencicipi Arsik buatannya. Arsik buatan Ompung terasa sangat lezat seakan-akan membuat mereka melayang-layang dan berubah jadi ikan berenang ke mulut Enok. Ompung yang melihat mereka makan dengan lahap tersenyum bahagia.	20”
	Credits Tittle Closing	15”

6. Skenario

1. Int - Aula - malam

Enok memasuki ruangan aula dengan portal mesin waktu yang sudah aktif.

Ihut Tua :

Saat kakek masi anak-anak, langit masi biru, rumput masi hijau. Nenek Buyutmu pernah memasak makanan yang sangat lezat. Andai kamu sudah lahir di saat itu, kamu pasti tidak ingin kembali.

Hal ini memotivasi Enok kembali ke masa lalu. Enok meletakkan foto kakeknya Ihut di meja, ia berlari memasuki portal mesin waktu.

CUT TO:

2. Int - Portal Mesin Waktu - Siang

Mesin waktu Enok belum sempurna, Enok malah berubah wujud menjadi anak-anak. Enok terserap kedalam portal yang semakin cepat berputar. Muncul tulisan judul Dapur Ompung.

DISSOLVE TO:

3. Ext - Tepi Sungai - Siang - continuous

Enok terhempas dan terjatuh di depan Ihut. Ihut heran melihat Enok. Tapi Enok langsung mengenali Ihut kakeknya. Enok mengikuti Ihut. Di tengah perjalanan Ihut kelelahan membawa keranjang. Enok yang melihatnya langsung menawarkan bantuan. Tapi Ihut tidak mau, dan mereka saling tarik-menarik. Enok berhasil mendapatkan keranjangnya. Enok tidak sadar bahwa dia di atas sungai dan Enokpun terjatuh.

CUT TO:

4. Ext - Sungai - Siang - continuous

Enok hanyut terbawa sungai sambil memegang keranjang Ihut.

CUT TO:

5. Ext - Tepi Sungai - Siang - continuous

Ihut berlari mengejar Enok yang hanyut.

CUT TO:

6. Ext - Sungai - Siang - continuous

Enok melihat air terjun. Enok langsung berenang melawan arus dan berpegangan pada batu.

CUT TO:

7. Ext - Tepi Sungai - continuous

Ihut berlari dan loncat ke sungai.

CUT TO:

8. Ext - Sungai - continuous

Enok masi berpegangan pada batu. Pegangannya hampir terlepas. Enok semakin panik. Dari belakang Enok, Ihut berjalan mendekati Enok. Ternyata sungai tersebut tidak dalam. Enok malu. Ihut mengangkat Enok. Kantung celana Enok bergerak-gerak, Ternyata ada seekor ikan yang cukup besar dari kantung celananya.

CUT TO:

9. Ext - Halaman Rumah Ompung - Sore - continuous

Mereka tiba di kediaman Ompung

CUT TO:

10. Int- Ruang Tengah - Sore - continuous

Ompung yang mendengar ada yang mengetuk pintu rumahnya berjalan tertatih-tatih membukakan pintu. Ia melihat Ihut cucunya memberikan keranjang berisikan sayuran, dan Enok memberikan Ikan . Ompung merasa gembira

CUT TO:

11. Int - Dapur Ompung - Sore - continuous

Ompung memasak bahan-bahan yang dibawa cucunya dengan semangat. Enok dan Ihut penasaran dan mengintip. Mereka kaget dengan Ompung yang sangat bersemangat

CUT TO:

12. InT - Ruang makan - Sore - continuous

Masakan Ompung sudah matang. Ompung meletakkan panci di atas meja. Membuka tutupnya. Ompung memasak Arsik. Ompung mempersilahkan Ihut dan Enok mencicipi Arsik buatannya.

FADE OUT:

13. Alam hayal

Arsik buatan Ompung terasa sangat lezat seakan-akan membuat mereka melayang-layang dan berubah jadi ikan berenang ke mulut Enok.

CUT TO

14. InT - Ruang Makan- sore - continuous

Ompung yang melihat mereka makan dengan lahap tersenyum bahagia.

FADE OUT

7. Master Breakdown

Scene	Adegan	Karakter	Waktu	Background	SFX	VFX
1	Enok memasuki ruangan aula dengan portal	Enok dewasa	Malam	Ruangan Aula yang disulap seperti laboratorium dengan banyak pipa-pipa yang terhubung ke mesin	Suara portal, gemuru mesin, dan dialog kakek (Ihut)	Portal mesin waktu

	mesin waktu yang sudah aktif.			waktu		
2	Enok berlari memasuki portal	Enok dewasa	malam	Portal		
3	Enok dengan Wujud anak-anak terjatuh di depan Ihut. Enok langsung mengenali wajah kakeknya. Ihut yang melihatnya heran, tapi Enok mengikuti Ihut.	Enok & Ihut	Siang	Jalan setapak dengan Pemandangan persawahan dan Ladang	Keki berjalan, Ambience persawahan.	
4	Ihut kelelahan membawa keranjang. Enok yang melihatnya langsung menawarkan bantuan. Tapi ihut tidak mau, dan mereka saling tarik-menarik.	Enok & Ihut	Siang	Tepian sungai	Suara aliran air, sfx lucu untuk adegan tarik tarikan	

	Enok berhasil mendapatkan keranjangnya. Enok tidak sadar bahwa dia di atas sungai dan Enokpun terjatuh					
5	Enok hanyut terbawa sungai sambil memegang keranjang Ihut.	Enok	Siang	Sungai	Aliran air sungai	
6	Ihut berlari mengejar Enok yang hanyut.	Ihut	Siang	Tepian Sungai		
7	Enok melihat air terjun. Enok langsung berenang melawan arus dan berpegangan pada batu.	Enok	Siang	Sungai	Suara aliran air sungai	
8	Enok masi berpegangan pada batu. Pegangannya hampir	Enok & Ihut	Siang	Sungai	Sfx berjalan di air.	

	<p>terlepas. Enok semakin panik. Dari belakang Enok, Ihut berjalan mendekati Enok. Ternyata sungai tersebut tidak dalam. Enok malu. Ihut mengangkat Enok. Kantung celana Enok bergerak-gerak, Ternyata ada seekor ikan yang cukup besar dari kantong celananya</p>					
9	<p>Mereka tiba di kediaman Ompung</p>	<p>Enok & Ihut</p>	<p>Sore</p>	<p>Rumah tradisional Sumatera utara, Rumah Bolon.</p>		
10	<p>Ompung yang mendengar ada yang mengetuk pintu rumahnya berjalan tertatih-</p>	<p>Ompung</p>	<p>Sore</p>	<p>Ruang tengah</p>	<p>Sfx: ketukan pintu dan pintu terbuka.</p>	

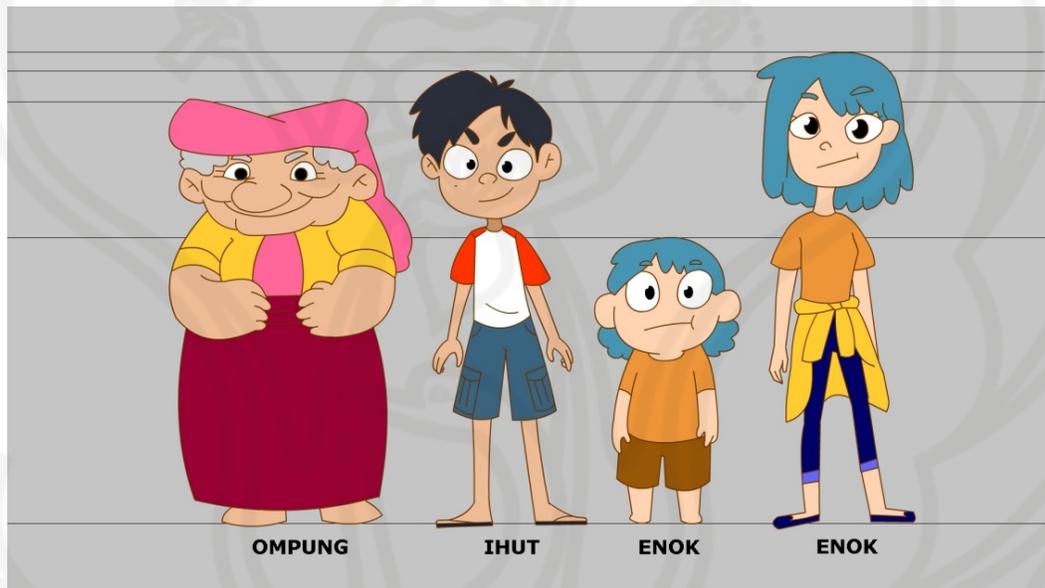
	<p>tatih membukakan pintu. Ia melihat Ihut cucunya memberikan keranjang berisikan sayuran, dan Enok memberikan Ikan . Ompung merasa gembira</p>					
11	<p>Ompung memasak bahan-bahan yang dibawa cucunya dengan semangat. Enok dan Ihut penasaran dan mengintip. Mereka kaget dengan Ompung yang sangat bersemangat</p>	<p>Ompung, Enok, Ihut</p>	<p>Siang</p>	<p>Dapur Ompung</p>	<p>Sfx : memotong-motong sayuran, menumis .</p>	
12	<p>Masakan Ompung sudah matang. Ompung</p>	<p>Ompung, Enok, Ihut.</p>	<p>Sore</p>	<p>Ruang makan</p>	<p>sfx : panci ditelakkan di meja,</p>	

	<p>meletakkan panci di atas meja. Membuka tutupnya. Ompung memasak Arsik. Ompung mempersiapkan Ihut dan Enok mencicipi Arsik buatannya.</p>				tutup anci terbuka.	
13	<p>Arsik buatan Ompung terasa sangat lezat seakan-akan membuat mereka melayang-layang dan berubah jadi ikan berenang ke mulut Enok.</p>	Enok, Ihut	Sore	Alam hayal Penuh kilauan /Sparkle	Sfx: sparkle.	Efek kilauam .
14	<p>Ompung yang melihat mereka makan dengan lahap tersenyum bahagia.</p>	Enok, Ihut, Ompung	Sore	Ruang makan	Sfx: suara mengunyah, suara sendok.	

15	Credit Tittle					
----	---------------	--	--	--	--	--

B. Desain Karakter

Ada 3 karakter yang akan berperan di dalam Film berjudul *Dapur Ompung*, mereka ialah Enok. Ihut dan Ompung.



Gambar 3.1 Desain karakter *Dapur Ompung*

1. Enok

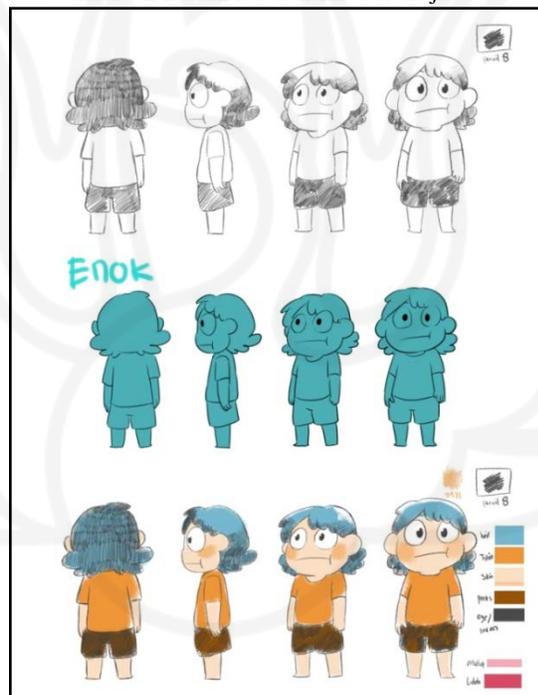
Enok adalah karakter yang sudah dibuat sejak 2017 dalam Lomba LKS SMK tingkat nasional tahun 2017 dan sudah diproduksi film berdurasi 8 detik berjudul *Falling Enok* yang menjadi nominasi di Hellofest 2018 kategori film animasi 8 detik. Enok juga sudah diproduksi stiker LINE-nya sejak 2017 sebanyak 3 seri, *Enok Paradise*, *Enok Daily Ekspresion*, & *Enok Sticker Sachet*. Karakter Enok diangkat menjadi karakter utama dalam film

animasi 2d berjudul *Dapur Ompung* sebagai bentuk kelanjutan dari proses *Development* karakter Enok.

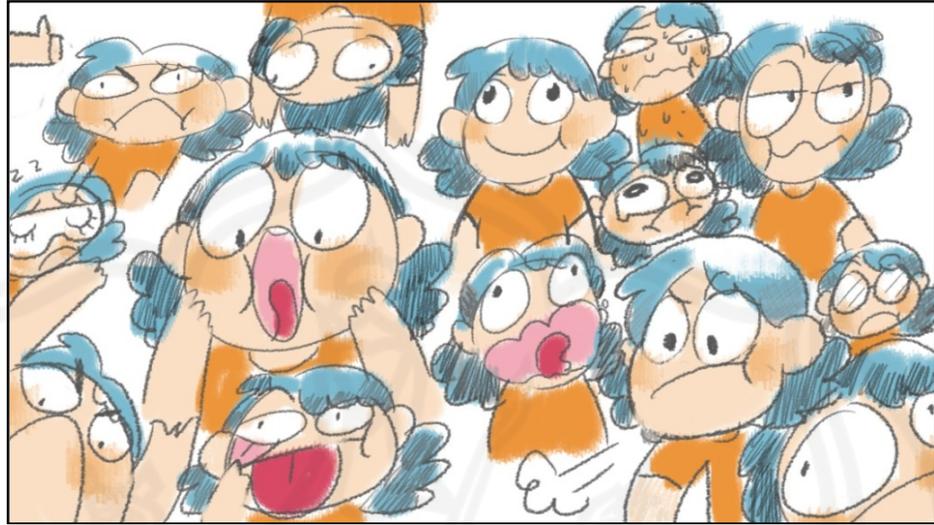
Pada film berjudul *Dapur Ompung* Enok berperan sebagai karakter utama yang mengalami perjalanan waktu ke masa lalu untuk bertemu kakek dan nenek buyutnya. Berikut adalah desain karakter Enok:



Gambar 3.2 Desain karakter Enok Remaja



Gambar 3.3 Desain karakter Enok Kecil



Gambar 3.4 Ekspresi Eno

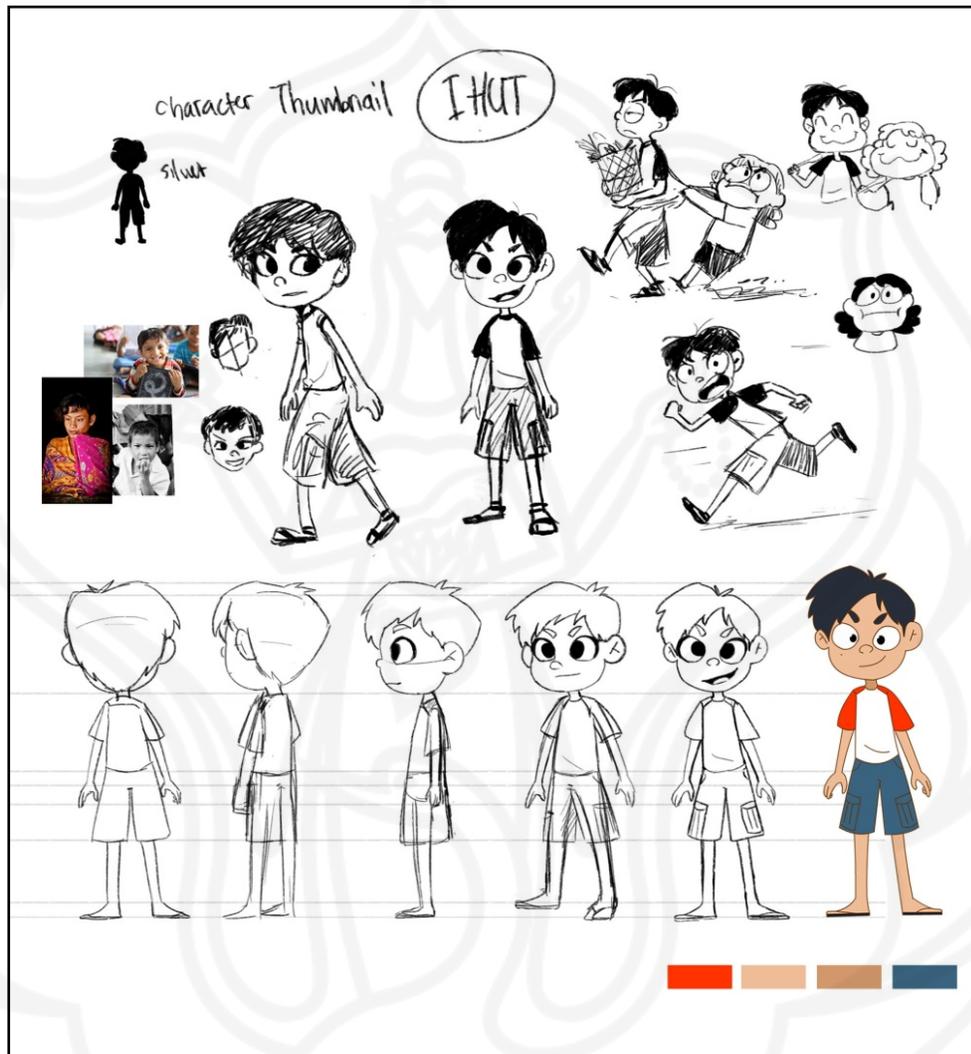
Fisiologis : Bertubuh gemuk, pendek, dan bermata besar. Punya tatapan mata yang khas. Eno awalnya adalah seseorang yang berusia 16 tahun, namun karena efek mesin waktu yang rusak membuatnya menjadi berwujud anak-anak

Sosiologis : Eno adalah jenius otodidak. Motivasi Eno menciptakan mesin waktu adalah karena untuk membuktikan ucapan kakeknya soal masakan Nenek Buyutnya yang sangat lezat. Eno adalah anak yang pendiam dan jarang berbicara, dia kerap mengeluarkan suara-suara lucu untuk berkomunikasi.

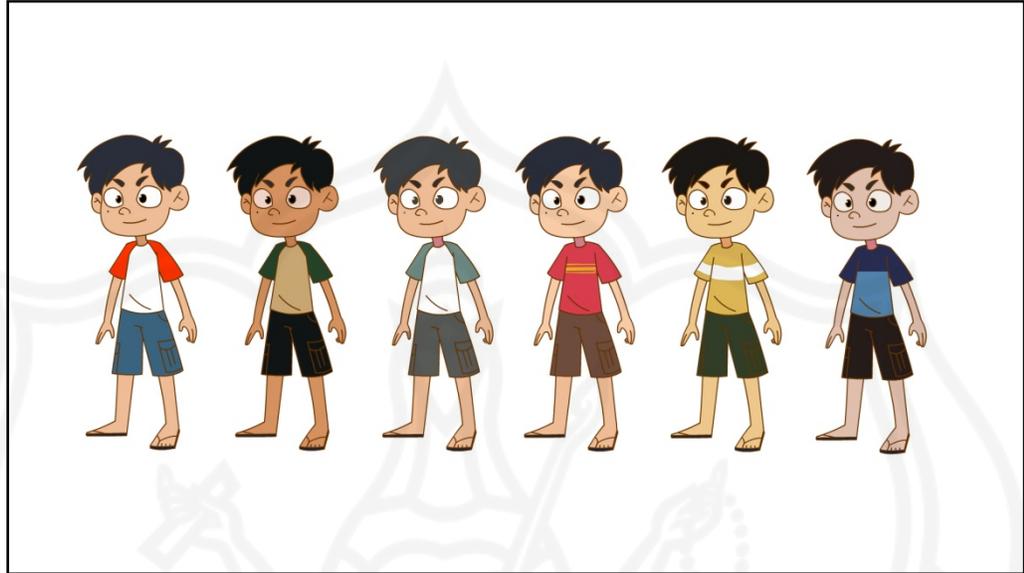
Psikologis : Eno penasaran terhadap suatu hal dan gampang emosi.

2. Ihut

Ihut adalah cucu laki-laki dari Ompung. Berikut adalah desain karakter Ihut.



Gambar 3.5 Tahap Perancangan karakter Ihut



Gambar 3.6 Desain pakaian dan warna Ihut

Fisiologis :anak laki-laki, berambut pendek berwarna hitam, memakai kaos lengan pendek dan celana pendek.

Sosiologis :Ihut tinggal di keluarga sederhana. Keluarga Ihut memiliki perkebunan sayur mayur. Setiap musim panen, Ihut selalu mengantar sayuran untuk Ompung.

Psikologis : ia sering dijahili Enok.

3. Ompung

Ompung alias Opung adalah nenek dari Ihut dan Nenek Buyut Enok. Berikut adalah desain karakter Ompung:



Gambar 3.7 Tahap perancangan karakter Ompung

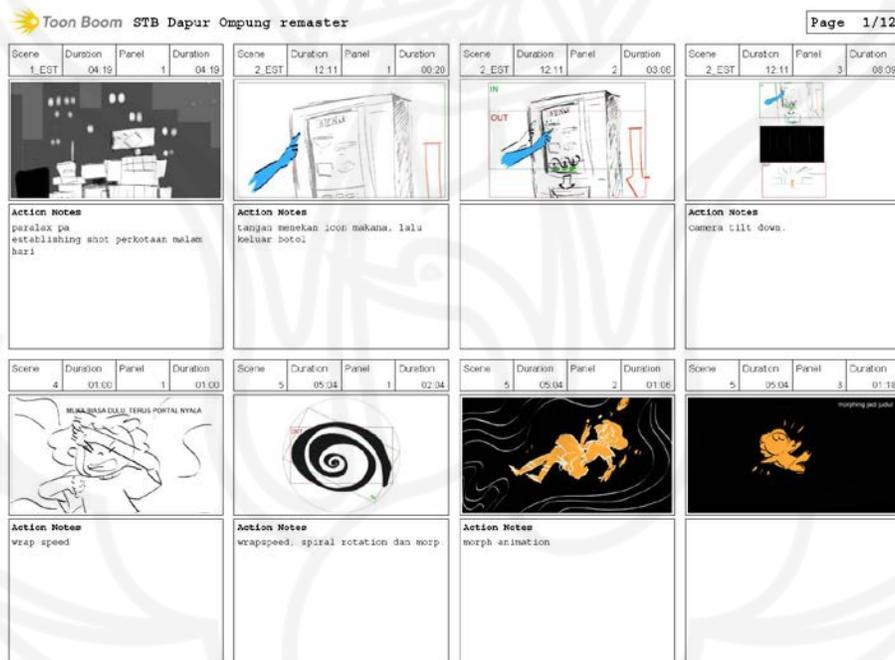
Fisiologis : wanita tua berusia 70 tahun, berambut putih, memakai kain di kepalanya, bermata kecil, bertubuh pendek dan bungkuk.

Sosiologis : Ompung suka memasak untuk cucunya. Masakan Ompung sangat lezat.

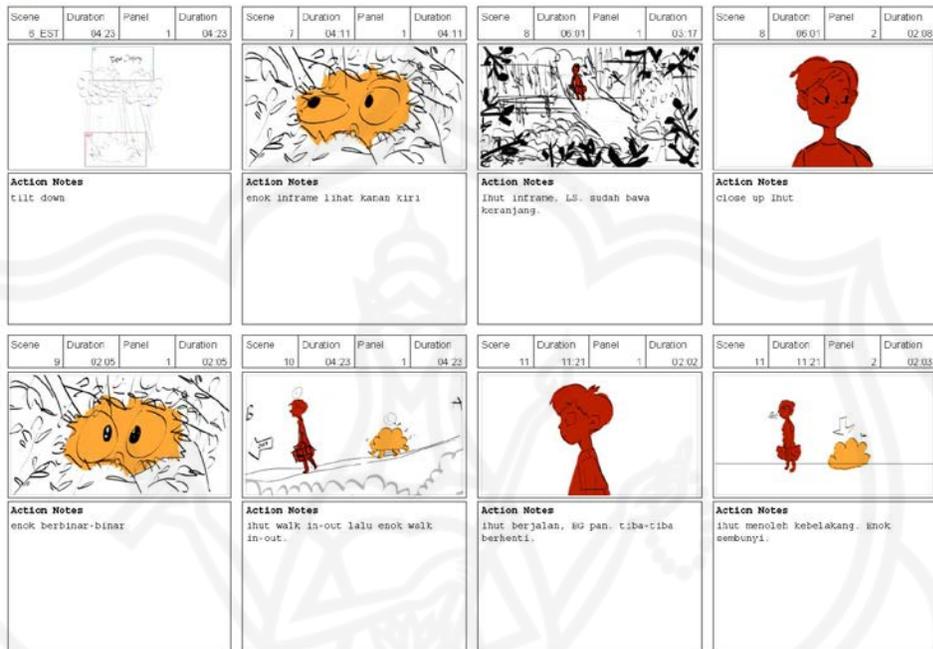
Psikologis : Baik hati, bersemangat saat memasak.

C. Storyboard

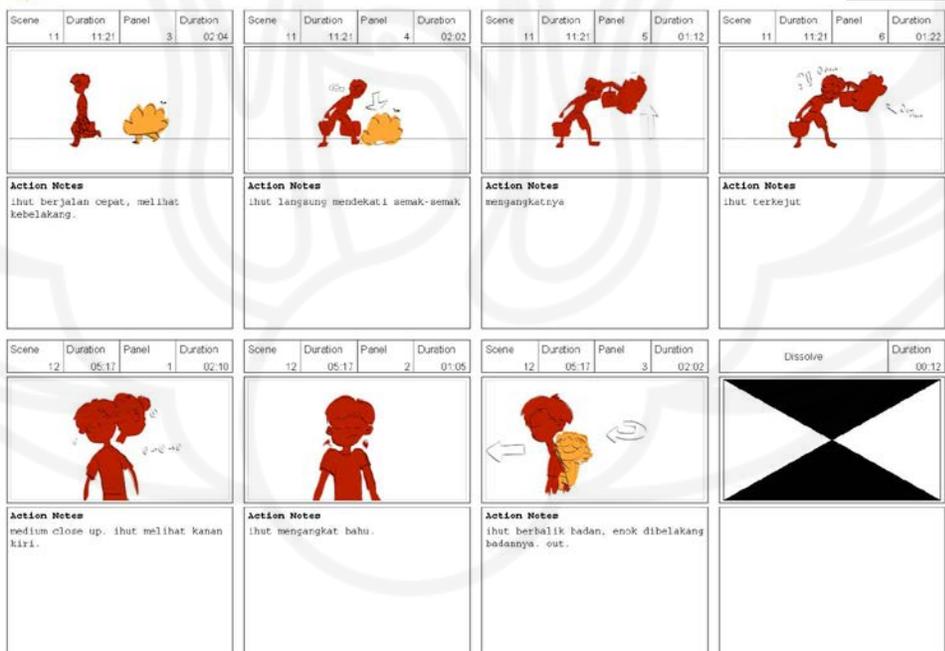
Berikut ini adalah *storyboard* yang menjadi acuan dalam pengerjaan animasi *Dapur Ompung*



Gambar 3.8 Storyboard Dapur Ompung halaman 1



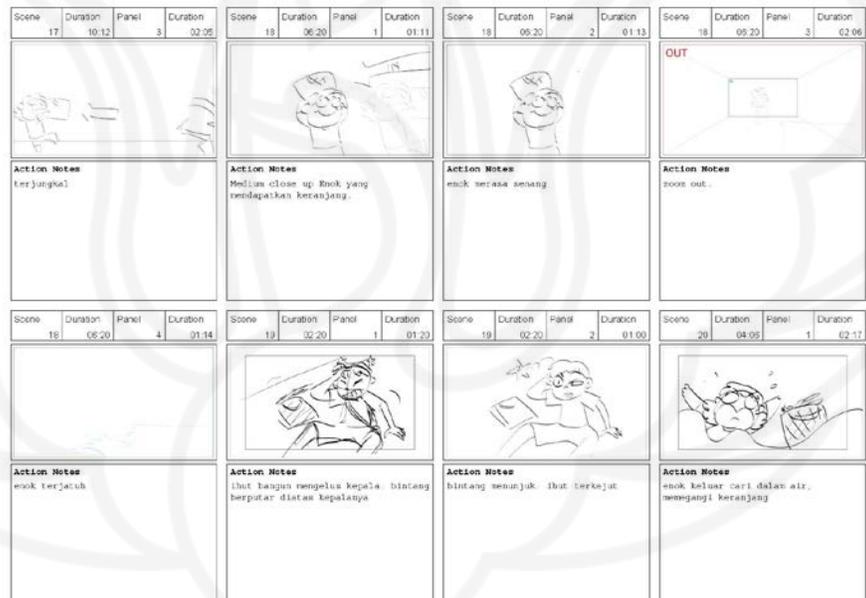
Gambar 3.9 Storyboard Dapur Ompung halaman 2



Gambar 3.10 Storyboard Dapur Ompung halaman 3



Gambar 3.11 Storyboard Dapur Ompung halaman 4



Gambar 3.12 Storyboard Dapur Ompung halaman 5

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
20	04:06	2	01:13	20_A	01:00	1	01:00	21	03:02	1	03:02	23	01:10	1	01:10
Action Notes enok cut from perlawanan				Action Notes thut inframe melibat enok hanyut				Action Notes camera follow enok				Action Notes spondline focus ke air terjun			
24	01:12	1	01:12	25	02:00	1	02:00	26	01:00	1	01:00	27	01:00	1	01:00
Action Notes enok panik, camera soon in ke amandel				Action Notes enok meraih batu				Action Notes tangan enok licin dan jarinya terlepas 1/1							

Gambar 3.13 Storyboard Dapur Ompung halaman 6

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
28	01:00	1	01:00	29	01:00	1	01:00	30	01:00	1	01:00	31	01:00	1	01:00
Action Notes enok panik, selanjutnya pingpong shot.															
32	02:00	1	01:00	32	02:00	2	01:00	32A	02:06	1	02:06	32B	00:12		
Action Notes antis, close up kaki ihut				Action Notes thut loacet				Action Notes cut to black, suara jebar:							

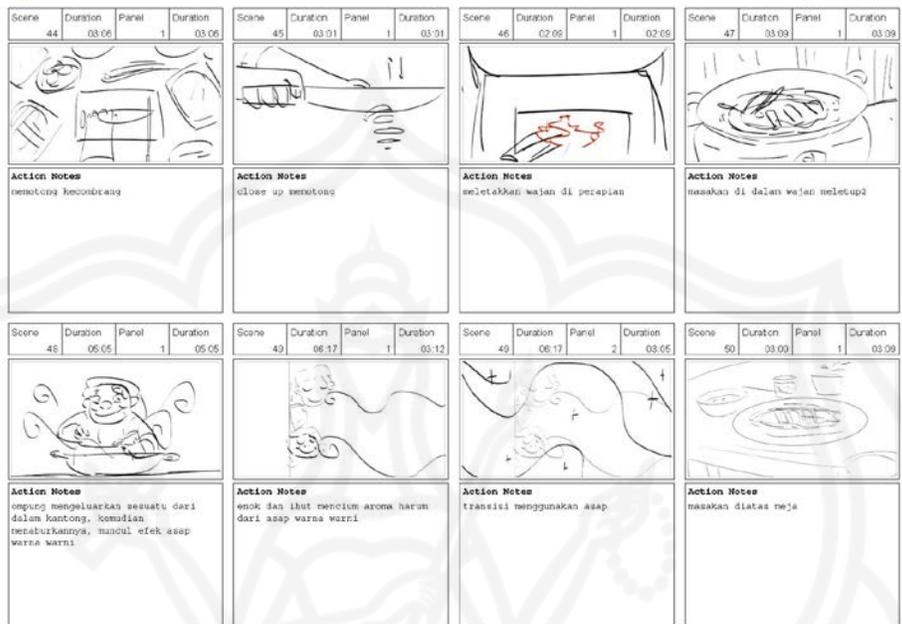
Gambar 3.14 Storyboard Dapur Ompung halaman 7

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
33	02:04	1	02:04	34	06:12	1	02:11	34	06:12	2	01:00	34	06:12	3	03:01
				Action Notes enok kecil-kecil dipak sendiri, dari belakang inframe sepasang kaki	Action Notes ihut mengayak enok dan keranjang.	Action Notes close up ke kantong enok yang bergoyang	Action Notes enok mengeluarkan ihut dari kantongnya								
Dissolve		Duration	03:12	34b	01:00	1	01:30	Dissolve		Duration	00:11	35	03:14	1	03:14
				Action Notes dissolve	Action Notes dissolve	Action Notes close up ke kantong enok yang bergoyang	Action Notes shot ahot, langit sore dengan pemandangan danau dan bukit								

Gambar 3.15 Storyboard Dapur Ompung halaman 8

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
36	03:07	1	03:07	37	01:05	1	01:08	38	02:13	1	02:13	39	02:07	1	02:07
				Action Notes ihut dan enok inframe dari belakang bukit	Action Notes shot rumah ompung	Action Notes inframe cepung, meraih gagang pintu	Action Notes pintu terbuka, enok dan ihut terkesan dan memberikan keranjang								
40	03:02	1	03:02	41	01:20	1	01:20	42	04:02	1	04:02	43	02:13	1	02:13
				Action Notes ompuu menerima keranjang, merasa senang, mendapatkan ide dan outframe. ada suara berisik	Action Notes enok melirik ihut, ihut mengayak bahu	Action Notes ihut dan enok mengutip. ihut muncul lebih dulu lalu enok	Action Notes ompuu menepi asyuran								

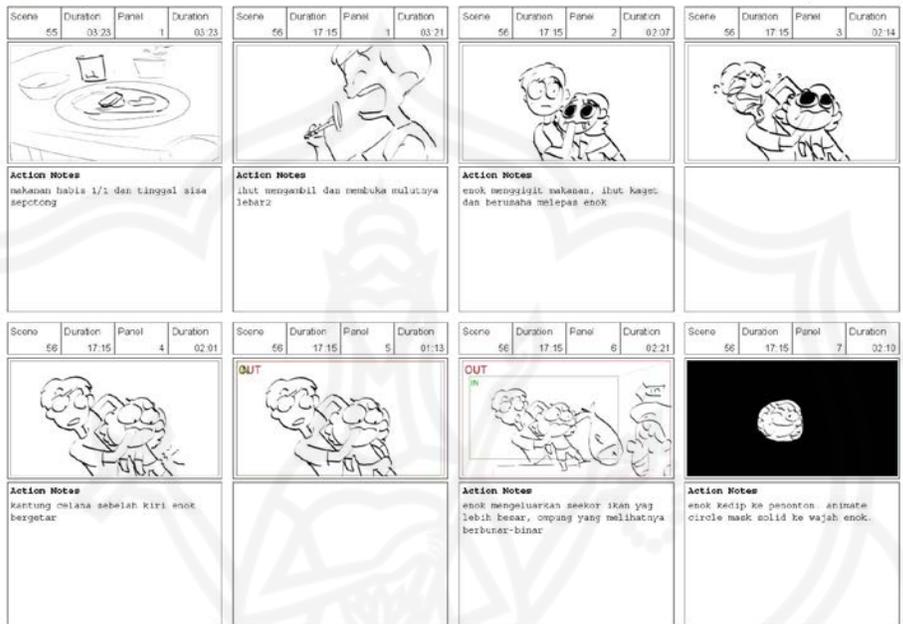
Gambar 3.16 Storyboard Dapur Ompung halaman 9



Gambar 3.17 Storyboard Dapur Ompung halaman 10



Gambar 3.18 Storyboard Dapur Ompung halaman 11



Gambar 3.16 Storyboard Dapur Ompung halaman 9

D. Lingkungan

Setting tempat pada film animasi 2D *Dapur Ompung* berlatar di Indonesia pada kota Pematang siantar pada masa modern 2030.



Gambar 3.17 *Background Portal*

dan saat Enok memasuki portal setting tempatnya berubah menjadi Simalungun 2020



Gambar 3.18 *Keyvisual* pedesaan saat Enok bertemu Ihut

E. Software

Software yang digunakan dalam produksi film animasi 2D *Dapur Ompung* adalah sebagai berikut:

1. Adobe Photoshop CC 2019

Digunakan untuk pembuatan *background*, dan *asset*

2. Adobe Animate CC 2019

Digunakan untuk proses *animating*

3. Adobe After Effect CS6

Digunakan untuk proses *compositing* dan *vfx*

4. Logic Pro

Digunakan untuk proses merekam *dubing* karakter

5. Cubase v 10.5

Digunakan untuk proses pembuatan *music*.

Music yang digunakan adalah music yang diproduksi sendiri oleh team music dengan teknik *mickeymousing* yaitu menyesuaikan irama dan ketukan nada dengan visual dari film.

F. Timeline

TAHAPAN		JANUARI				FEBRUARI			
		1	2	3	4	1	2	3	4
PRA- PRODUKSI	NASKAH & TREATMENT	■							
	DESAIN KARAKTER	■							
	STORYBOARD		■	■					
	STILLOMATIC				■	■	■		
	VOICE OVER							■	

TAHAPAN		SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
PRODUKSI	BG & ASET	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	KEYFRAME					■	■	■	■	■	■	■	■				
	INBETWEEN					■	■	■	■	■	■	■	■				
	CLEAN UP													■	■	■	
	COLORING													■	■	■	
PASCA PRODUKSI	COMPOSITING & EDITING													■	■	■	
	SCORING													■	■	■	
KSI	RENDER																■
	MERCHANDISE																■

Dapat disimpulkan bahwa waktu pengerjaan film animasi *Dapur Ompung* memakan waktu 6 bulan dengan 2 bulan pra produksi, 3 bulan produksi, dan 1 bulan Pasca Produksi. Produksi berhenti sejak akhir februari dan tidak berjalan dari maret-agustus dikarenakan sutradara film *Dapur Ompung* yaitu Ninda Diniya terllibat dalam produksi film series “DANCOW KIDS; Dongeng Anak Indonesia” sebagai 2D artist dan animator.

Produksi film animasi *Dapur Ompung* dilanjutkan kembali bulan september hingga desember.

G. Biaya

PRODUKSI			
No	Jobdesc	Jumlah shot/durasi	IDR
1	Animator I	15	IDR 600.000,00
	Animator 2	42	IDR 1.600.000,00
2	Clean Up artist	57	IDR 1.140.000,00
3	Coloring artist	57	IDR 1.140.000,00
4	Background Artist	44	IDR 6.600.000,00
5	Editor	57	IDR 600.000,00
6	Music Composer	4 menit 12 detik	IDR 1.000.000,00
TOTAL			IDR 12.080.000,00

TOOLS		
NO	ALAT	IDR
1	Laptop ASUS TUFfx	IDR 12.000.000,00
2	Akses Internet	IDR 600,000,00
3	Software Adobe Photoshop CC	Versi pelajar
4	Software Adobe Animate CC	Versi pelajar
5	Software Toonboom Storyboard	Versi pelajar
6	Software Adobe After effect	Versi pelajar
7	Cubase Pro v.10,5	IDR 8.511.500,00
TOTAL		IDR 21.111.500,00

Total semua biaya adalah IDR 33.191,500,00. Total pembiayaan diatas dihitung secara skala studio atau industry dijumlahkan biaya alat, jasa, dan software yang digunakan selama proses produksi.

BAB IV

PERWUJUDAN

A. Praproduksi

1. Konsep

Konsep Cerita dari pembuatan film animasi 2D *Dapur Ompung* terinspirasi dari latar belakang penulis yang berasal dari Sumatera Utara yang sedang rindu dengan kuliner kampung halamannya. Setelah melakukan riset , ternyata belum banyak karya animasi yang mengangkat tema kuliner Indonesia terutama dari Sumatera Utara. Maka dari itu, penulis mengambil salah satu kuliner asli Sumatera Utara bernama Arsik. Penulisan cerita untuk film animasi *Dapur Ompung* kemudian dilakukan dan tema yang diangkat adalah komedi yang menceritakan tentang Enok yang masuk ke portal dan bertemu dengan seorang anak laki-laki yang sedang mengantar sayuran untuk Ompung. Tetapi dalam perjalanan mereka berdua berebut keranjang karena salah paham, dan akhirnya membuat Enok hanyut ke sungai.

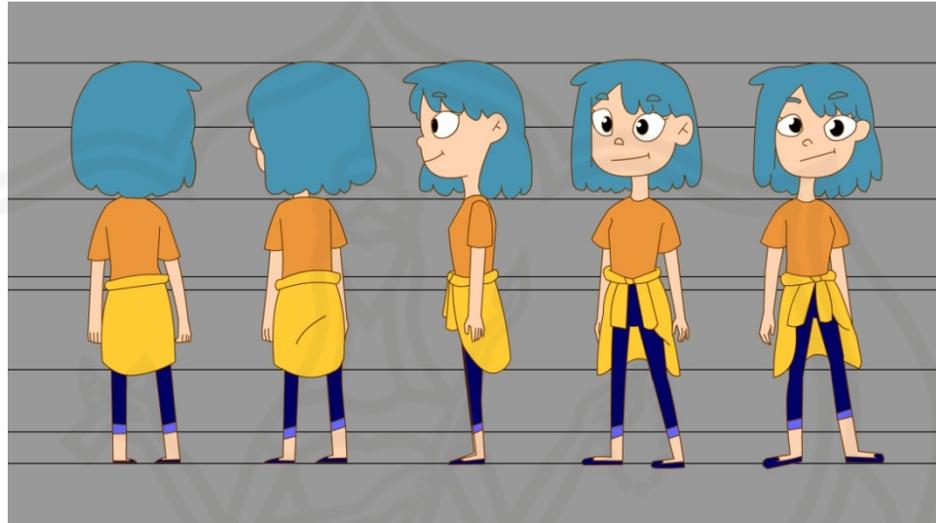
2. Desain Karakter

Film Animasi *Dapur Ompung* mengalami perubahan dalam pembuatan konsepnya terutama pada desain karakternya. Dalam desain yang pertama karakter Ihut adalah seorang anak perempuan, namun karena semua karakter adalah perempuan maka untuk memberikan keberagaman dan dengan tujuan mengeksplorasi prinsip *appeal* diganti menjadi laki-laki. Berikut penjelasan tiap karakter:

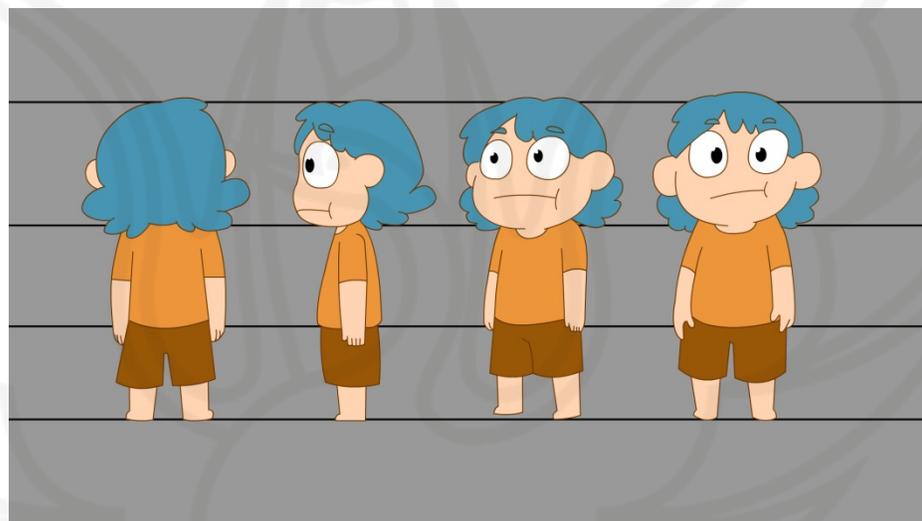
a. Enok

Enok adalah toko utama dalam film animasi *Dapur Ompung*, Enok bukan berasal dari timeline yang sama dengan Ihut dan Ompung, ia berasal dari masa depan. Namun karena efek samping portal Enok berubah menjadi

berwujud anak-anak. Motivasi Enok memasuki portal adalah untuk mencari kuliner tradisional yang sudah jarang ia temui di zamannya.



Gambar 4.1 *Character sheet* Enok sebelum masuk portal, versi remaja



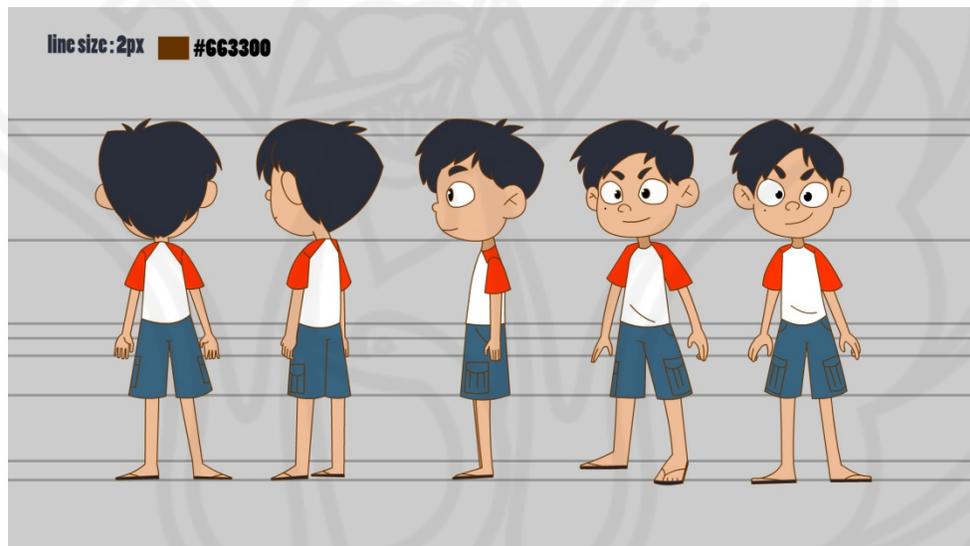
Gambar 4.2 *Character Sheet* Enok versi anak-anak

Ciri khas dari Enok di versi anak-anak adalah badannya yang pendek, pipinya yang gembul, mata yang bisa bergerak melawan arah, dan rambutnya yang berwarna biru dan sifatnya yang usil tapi lucu. Tubuh dan pipinya yang berisi itu untuk menggambarkan kalau ia suka sekali makan.

Pada desain Enok versi remaja masih memperlihatkan cirikhas bentuk pipi, mata dan rambut birunya, hanya saja ditambah jaket yang melilit di pinggangnya untuk member kesan bahwa Enok versi besar adalah seorang ilmuwan muda yang membuat sendiri mesin waktu yang akhirnya ia pakai.

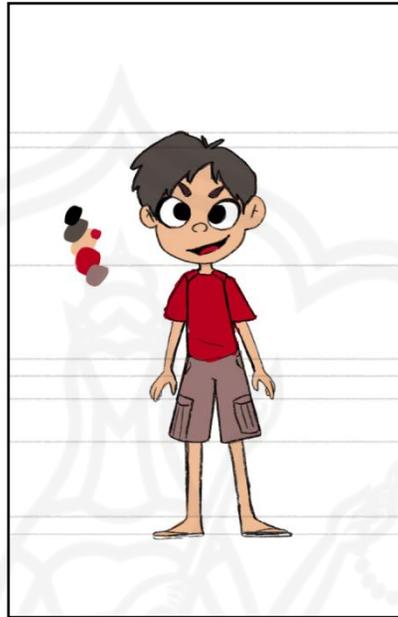
b. Ihut

Ihut adalah karakter pendukung yang secara tidak langsung menuntun Enok ke rumah Ompung. Ihut adalah seorang anak laki-laki yang di sela waktu luangnya mengantarkan bahan makanan untuk Ompung yang tinggal di bukit.



Gambar 4.3 *Character Sheet* Ihut

Desain pertama Ihut awalnya menggunakan sandal gunung dan kaos merah tetapi sandalnya diubah menjadi sandal jepit dan kaosnya berwarna merah dibagian bahu dan lengan serta putih dibagian perut dan punggung.



Gambar 4.4 Desain awal warna Ihut



Gambar 4.5 Variasi pakaian dan warna kulit Ihut

Karakter Ihut menggunakan pakaian yang santai, kaos raglan dan celana pendek berkantung yang umum dikenakan oleh anak laki-laki. Ciri khas dari Ihut adalah tahi lalat di pipi kanannya, tepatnya di bawah mata. bertujuan untuk member kesan manis dan karisma dari karakter Ihut yang energic.