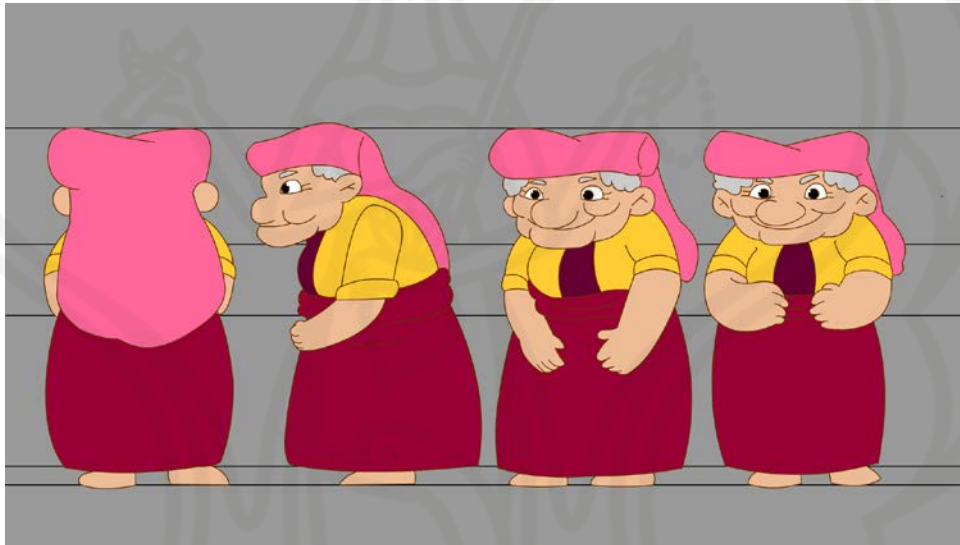


Warna dari pakaian Ihut merah di bagian lengan dan putih di perut dan punggung. Warna merah dipilih untuk memberikan kesan energic dan penuh semangat dan cocok untuk *skintone* Ihut yang sedikit gelap.

c. Ompung

Ompung adalah karakter pendukung namun berperan penting dalam cerita *Dapur Ompung* karena ia yang akhirnya memasak ikan dan bahan yang dibawa oleh Enok dan Ihut hingga menjadi Arsik.



Gambar 4.6 *Character Sheet* Ompung

Ciri khas dari Ompung adalah kain yang melilit di kepalanya, hal ini terinspirasi dari gaya berpakaian orang tua di Sumatera Utara, kain diatas kepala tersebut berfungsi sama seperti kerudung, yaitu untuk menutupi rambut dan bisa juga berfungsi untuk mengganjal bawaan berat. Umumnya wanita di Sumatera Utara terbiasa membawa benda seperti ember dan keranjang di kepala mereka.



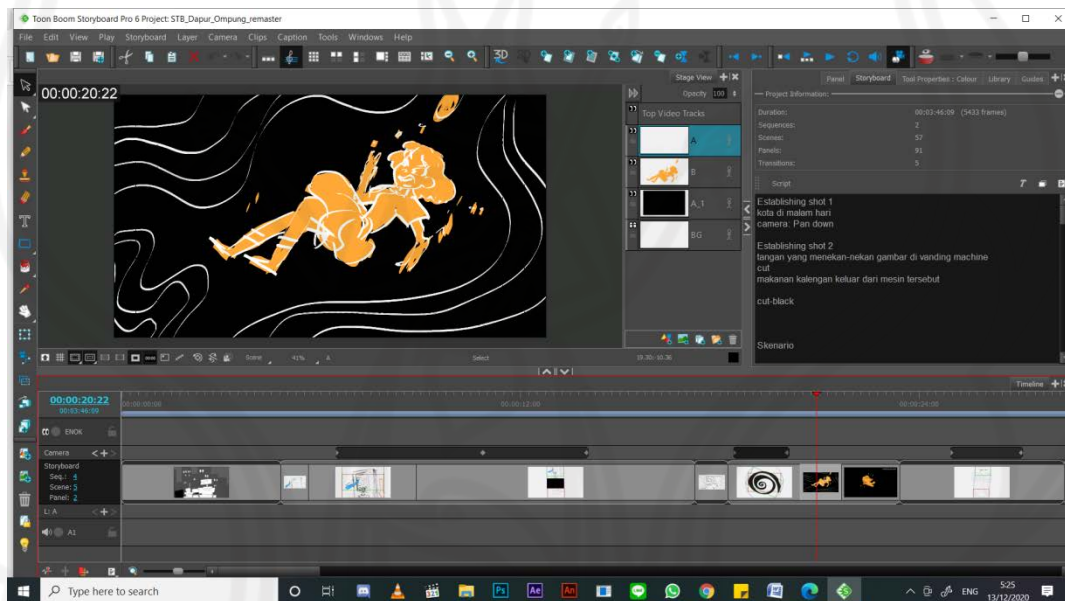
Gambar 4.7 Referensi kain di kepala Ompung
(Sumber: <http://www.daniphoto.com>)



Gambar 4.8 Referensi kedua kain di kepala Ompung
(Sumber: <http://www.wartagas.com/2017/09/humor-batak-terbaru-lapo-ni-namborunta.html>)

3. *Animatic*

Animatic digunakan saat proses pembuatan film Animasi *Dapur Ompung*. Untuk mempersingkat waktu, pengerjaannya dilakukan menggunakan Toonboom Storyboard Pro 6. Dalam *animatic* seluruh gerakan dan durasi animasi sudah ditentukan, karakter diberikan warna penanda, kuning untuk Enok, merah untuk Ihut dan putih untuk Ompung. Pergerakan kamera dan transisi sudah diatur dalam animatic.



Gambar 4.9 Screenshot Animatic Storyboard

B. Produksi

1. *Background*

Background dibuat dengan menggambar sketsa dan warna *mood* diatas kertas dan dilakukan secara tradisional menggunakan kuas dan cat air. Hal ini dilakukan untuk mempelajari tekstur cat air terlebih dahulu sebelum akhirnya diterapkan di perangkat lunak digital menggunakan Photoshop.



Gambar 4.10 *Scan* konsep awal menggunakan cat air



Gambar 4.11 *Scan* konsep awal menggunakan cat air 2

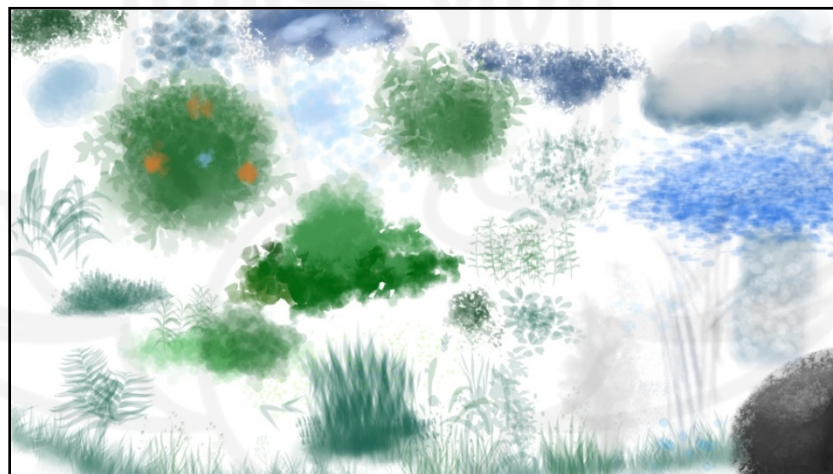
Dari tahapan ini disimpulkan bahwa cat air memiliki tekstur yang tansparan dan harus disapuh berkali-kali agar mengeluarkan warna yang jelas. Setelah

penulis menyadari hal ini, kemudian penulis bereksperimen pula menggunakan perangkat lunak digital yaitu Adobe Photoshop CC. dalam sekian banyak percobaan akhirnya penulis menemukan *Brush* yang memiliki tekstur yang sama dan mirip dengan cat air tradisional. Yaitu *brush* bernama Cerry Pectin dan brush Ghibli, *brush* ini adalah jenis *brush custom* yang bisa dibeli di laman <https://www.grutbrushes.com/> dan marketplace Artstation.



Gambar 4.12 *swatch brush* Cerry Pectin watercolor

Dan *brush* kedua adalah brush tanaman dari studio ghibli yang sudah berisikan asset berbentuk tanaman, bunga dan batu.



Gambar 4.13 *swatch brush* Ghibli watercolor

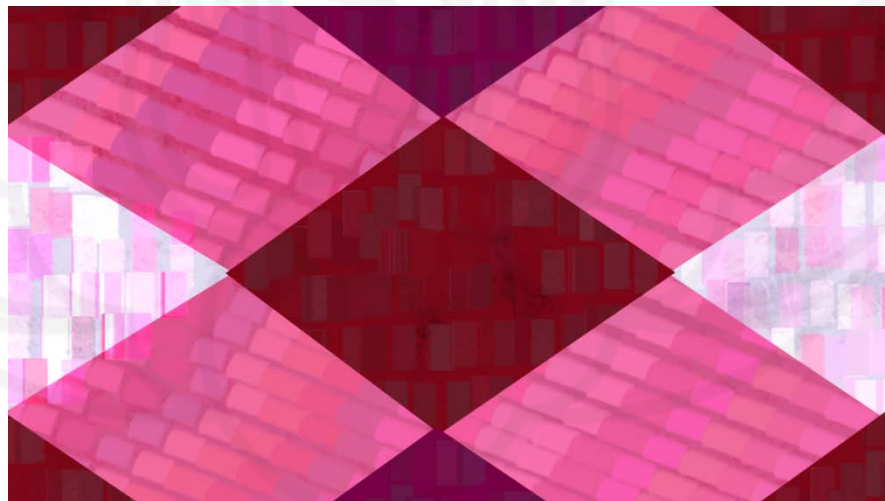
Dan untuk sentuhan terakhir menggunakan brush *default* dari Photoshop CC.

2. Aset

Aset adalah benda-benda yang dipegang oleh karakter. Beberapa benda ada yang dipasang tekstur untuk memperkuat detail dari material benda tersebut, dan ada juga yang tidak dipasang tekstur, alasannya karena teknis *layering*-nya yang terlalu rumit dan pertimbangan saat rendering yang akan memakan waktu jika terlalu banyak tekstur. Berikut adalah benda yang dipasang tektur.



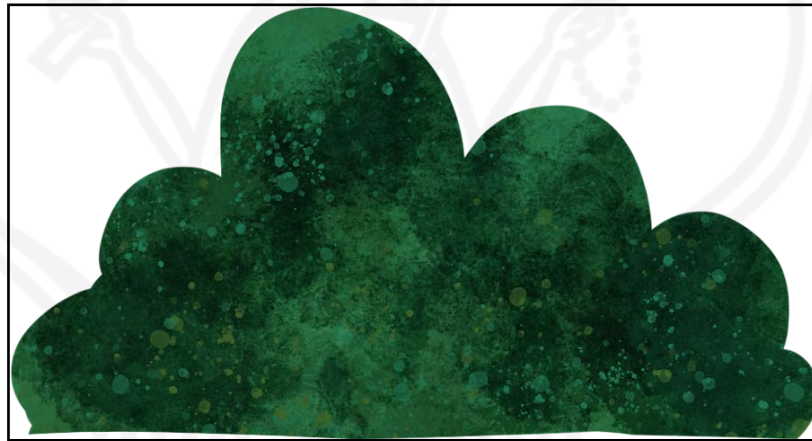
Gambar 4.15 Aset keranjang



Gambar 4.16 Tekstur aset keranjang

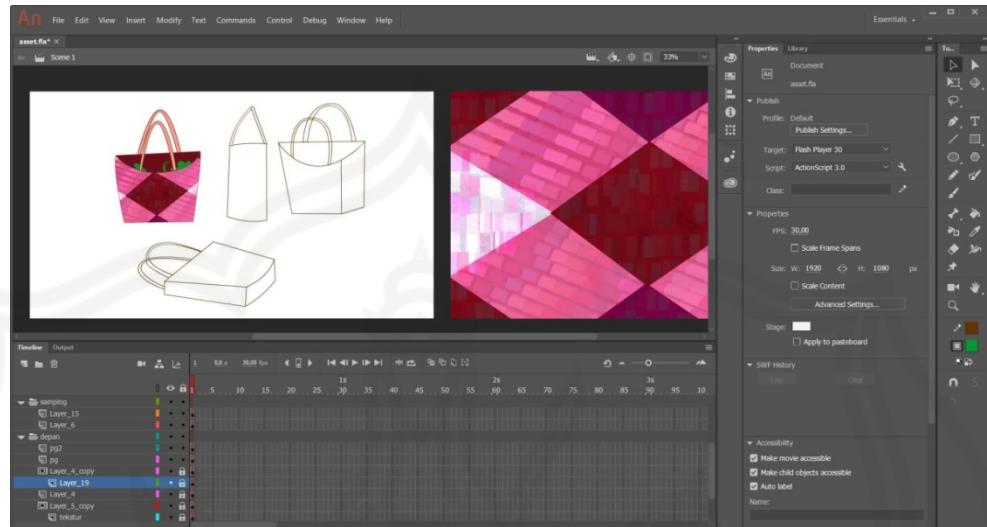


Gambar 4.17 Aset bola lampu



Gambar 4.18 Aset semak-semak

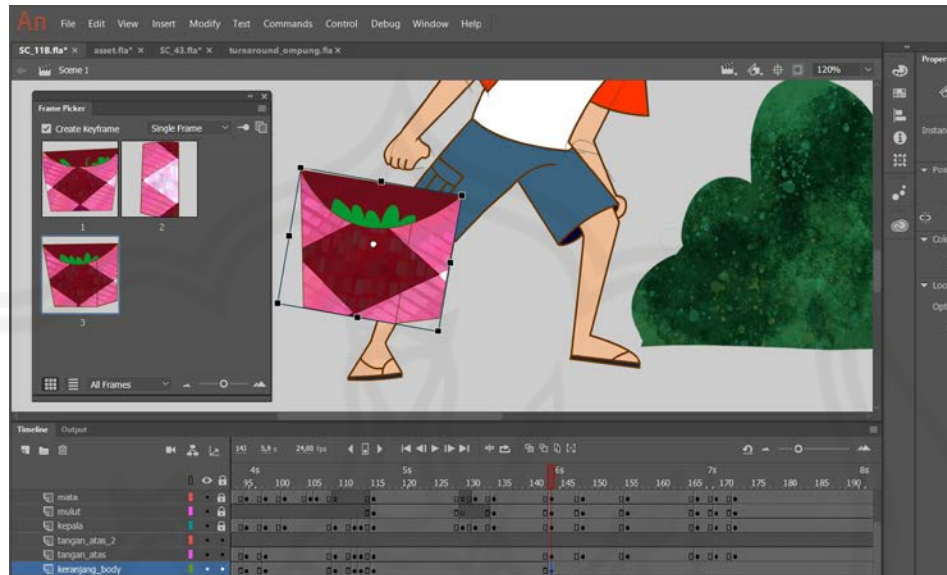
Pembuatan tekstur dikerjakan di Photoshop CC dan saat proses penganimasian yaitu pada tahap *cleap up* dan *coloring* dipasang menggunakan *software* Adobe Animate CC menggunakan teknik *masking*, yaitu dengan cara menaruh layer tekstur dibawah layer *shape* dan mengaktifkan *masking* pada layer *shapenya*. Secara otomatis tekstur akan terpasang pada benda tersebut. Selanjutnya, proses menggerakkan teksturnya menggunakan teknik *pickframe tool*. *Pick frame tool* akan otomatis aktif jika *keyframe* dari benda sudah dijadikan *symbol*.



Gambar 4.19 Proses pemasangan tekstur dengan teknik *masking*



Gambar 4.20 Proses pemasangan tekstur pada animate yang sudah bergerak



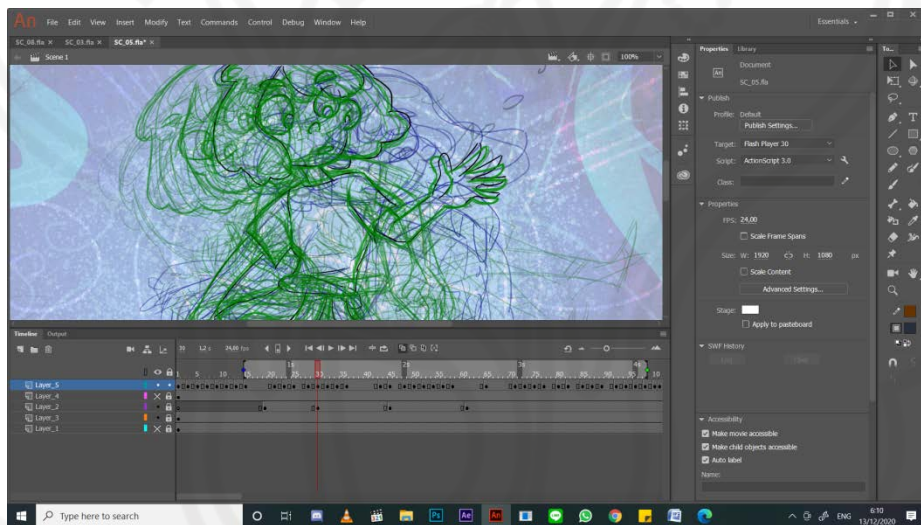
Gambar 4.21 Pemasangan Aset menggunakan *pickframe tool*

3. *Animating*

Proses pembuatan animasi film animasi *Dapur Ompung* menggunakan teknik animasi *frame by frame* digital menggunakan perangkat lunak Adobe Animate CC 2019. Terdapat 52 shot yang harus dianimate dan dikerjakan selama kurang lebih 2 bulan. Langkah pertama adalah pembuatan keyframe di Adobe Animate CC 2019 dan dilanjutkan membuat *inbetween* dan dilanjut ke proses *clean up* dan *coloring*.



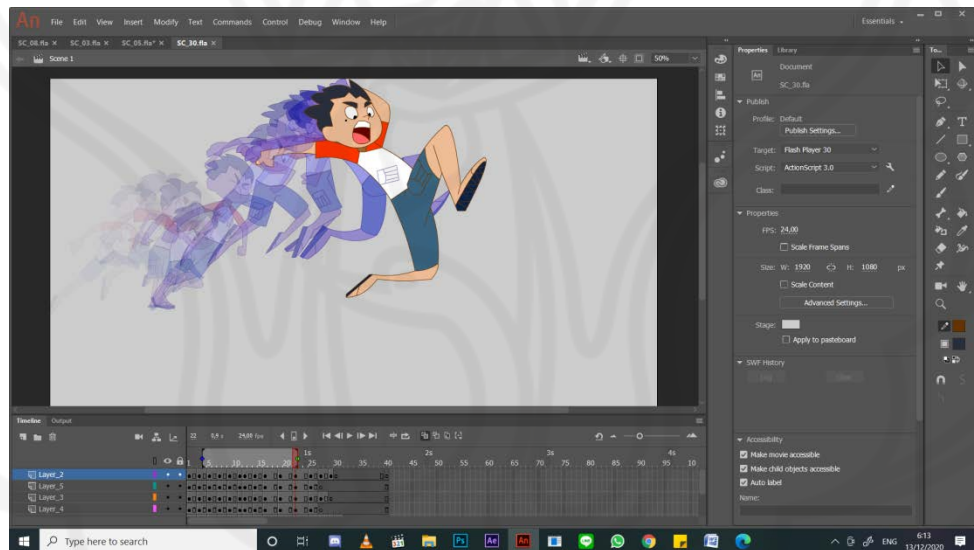
Gambar 4.22 Screenshot proses animating film animasi Dapur Ompung



Gambar 4.23 Screenshot proses Inbetween



Gambar 4.24 Screenshot proses *Clean up*



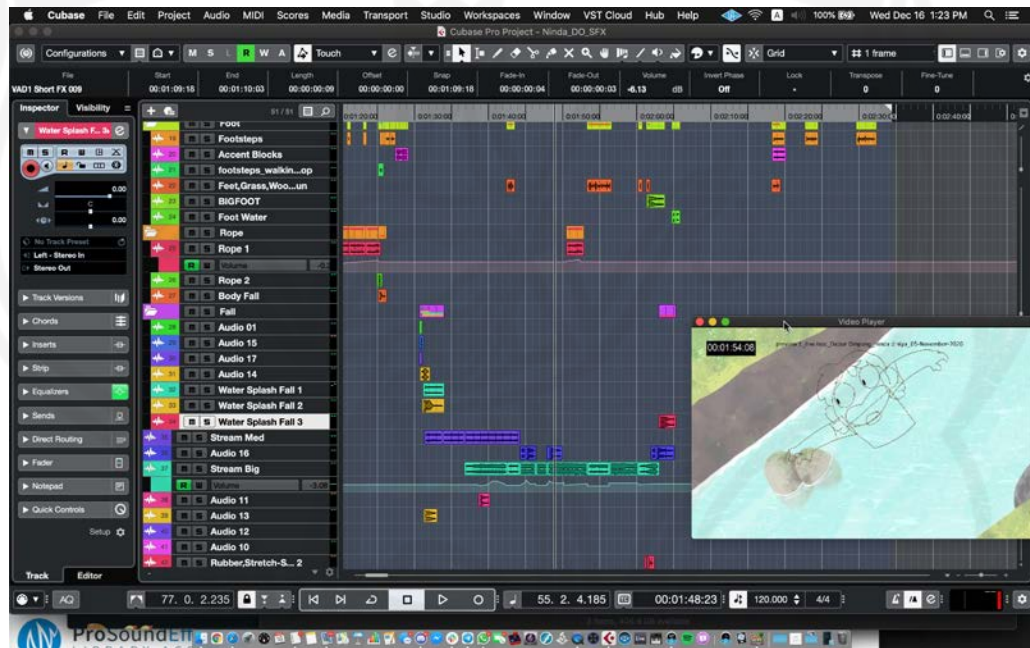
Gambar 4.25 Screenshot proses *Coloring*

4. *Dubing*

Dubing adalah proses merekam suara untuk karakter, dalam film animasi *Dapur Ompung* karakter mengeluarkan suara-suara ekspresi seperti tertawa, teriak dan suara-suara *cartoony* untuk menambah kesan situasi yang dihadapi karakter.

5. Scoring

Scoring bertujuan untuk memperkuat mood dan suasana di film. Pembuatan music di film animai *Dapur Ompung* menggunakan teknik *mickeymousing*, yaitu proses scoring baru dilakukan setelah animasi selesai agar music menyesuaikan gerakan karakter dan timing animasi. Proses ini dikerjakan di perangkat lunak Cubase v.10.5



Gambar 4.26 Screenshot proses pemasangan *sound effect* dan musik suasana

	STATUS	CUE #	TITLE	CUE VERSION	SUB STATUS	IN	OUT	DUR
	To Write	1m01	Into the Portal + Title	-	+	1:00:00:00	1:00:22:00	0:22
	To Write	1m02	Forest	-	+	1:00:20:01	1:01:24:00	1:04
	To Write	1m03	Pull and Fall	-	+	1:01:24:07	1:01:39:17	0:15
	To Write	1m04	Carried Away By The Stream	-	+	1:01:39:17	1:02:08:20	0:29
	To Write	1m05	Found a Fish	-	+	1:02:09:23	1:02:19:00	0:09
	To Write	1m06	Cook with Grandma	-	+	1:02:19:06	1:03:20:06	1:01
	To Write	1m07	Dinner Continues, Big Fish, Credits	-	+	1:03:29:01	1:03:50:00	0:21

Gambar 4.27 pembagian *part music* scoring di Cubase

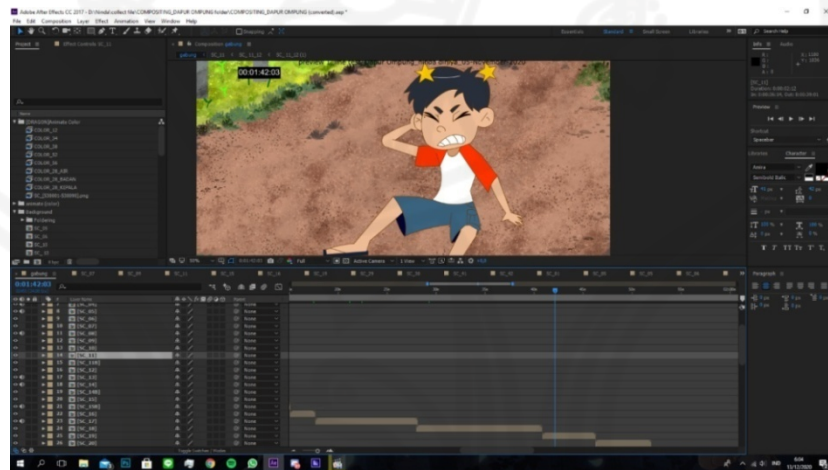
Total ada 8 musik yang menjadi original *soundtrack* dari film animasi *Dapur Ompung* yaitu “*Into The Portal*”, “*Forest*”, “*Pull and Fall*”, “*Carried Away by the Stream*”, “*Found a Fish*”, “*Cook With Grandma*”, “*Dinner Continues, Big*

"Fish" dan terakhir adalah musik untuk *credit title*. Semua musik tersebut ditulis oleh music composer dan pianist bernama Farhan Sarasin di Springfields, Amerika menggunakan Cubase.

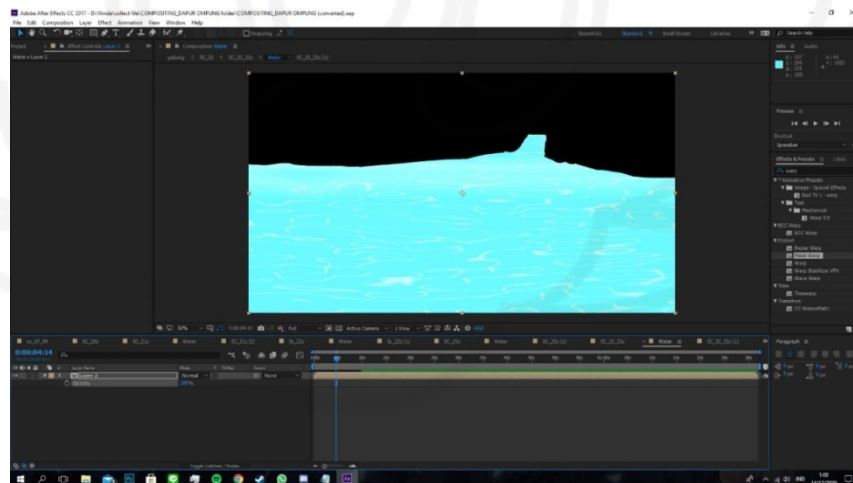
C. Pasca Produksi

1. Compositing

Compositing adalah proses penggabungan animasi dan background. Dikerjakan menggunakan *software* Adobe After Effect. Ukuran layar yang digunakan adalah HDTV 1920 x 1080 dengan frame rate 24 fps.



Gambar 4.28 *screenshot* proses *compositing*



Gambar 4.22 *screenshot* proses pembuatan *vfx* air

2. *Editing*

Editing adalah proses menyusun seluruh shot mulai dari awal hingga akhir sesuai dengan animatic, memasukan dan mengatur *dubing*, *sound effect* dan transisi juga ada dalam proses editing, yang dilakukan di software Adobe After Effect. Setelah proses editing selesai maka dilakukan rendering final dengan format HDTV 1980x1080 dalam bentuk video H264

3. *Mastering*

Karya yang telah selesai dibuat kemudian di-burn ke dalam piringan DVD dengan packaging DVD case berwarna transparan sebanyak tiga *copy*

BAB V

PEMBAHASAN

Film Animasi *Dapur Ompung* secara tidak langsung mempromosikan kuliner Indonesia dari Sumatera Utara. Secara teknis, 12 prinsip animasi diterapkan dalam penciptaan gerakan animasi pada film animasi ini, mulai dari *solid drawing, timing, squash and stretch, anticipation, slow in and slow out, arc, secondary action, follow through, and overlapping action, straight ahead, pose to pose, staging, appeal, dan exaggeration.*

A. Pembahasan Isi Film

1. Preposisi

Pada fase preposisi dibuka dengan *established shot* gedung dengan pergerakan kamera kebawah lalu menunjukkan portal yang ada di bawah tanah, kemudian ada Enok yang sudah berdiri di depan portal yang sedang menyala. Dilanjut dengan adegan Enok yang masuk ke dalam portal lalu berubah menjadi kecil seperti pada gambar 5.2



Gambar 5.1 pengenalan latar mesin portal di bawah tanah



Gambar 5.2 Enok berubah jadi kecil

Adegan selanjutnya adalah Enok yang mengintip Ihut dari balik semak kemudian mengikutinya, Ihut yang merasa diikuti oleh sesuatu kemudian merasa kesal dari sini menandakan awal mulai konflik antara Enok dan Ihut



Gambar 5.3 Enok mengintip dari semak-semak



Gambar 5.4 Enok berjalan mengikuti Ihut

2. Konflik

Konflik dimulai saat Ihut tidak sadar kalau Enok sudah ada di punggungnya, hal ini membuat Ihut lelah dan berhenti sejenak. Enok dengan polosnya mengira bahwa Ihut kelelahan membawa keranjang akhirnya ia berniat membantu Ihut membawa salah satu keranjangnya, tapi Ihut langsung kaget dan mengira Enok akan mencuri keranjangnya. kemudian terjadi tarik menarik keranjang yang akhirnya menyebabkan Enok terjebur ke sungai dan hanyut.



Gambar 5.5 Enok dan Ihut saling tarik menarik keranjang



Gambar 5.6 Enok terjebur dan hanyut

3. Resolusi

Ihut akhirnya berhasil menyelamatkan Enok yang hanyut ke sungai yang sebenarnya tidak dalam. Dalam peristiwa tersebut secara tidak sengaja Enok berhasil menangkap Ikan dan akhirnya mereka berikan ke Ompung. Ompung dengan senang hati memasak Ikan tersebut untuk Enok dan Ihut. Mereka memakannya dengan lahap.



Gambar 5.6 Enok mendapatkan ikan



Gambar 5.7 Ompung memasak Ikan menjadi menu Arsik

Belum selesai, saat Enok dan Ihut berebut suapan terakhir, ternyata masi ada Ikan lagi di saku Enok yang lain. Hal ini membuat Ompung gembira



Gambar 5.8 Adegan penutup

B. Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. *Squash and Stretch*

Pada gambar 5.9 terlihat saat Enok melangkah kakinya melar seperti karet. Prinsip Squash and Stretch diterapkan pada shot ini agar memberikan kesan gerakan Enok yang lucu dan dinamis.



Gambar 5.9 Screenshot SC_15

2. *Anticipation*

Sebelum melompat ke sungai, Ihut mengambil ancang-ancang dengan merendahkan badannya lalu di frame selanjutnya ia berhasil memberikan hentakan dan melakukan tolakan sehingga bisa meloncat lebih tinggi.



Gambar 5.10 Screenshot Ihut yang melompat di SC_30

3. *Staging*

Pada gambar 5.11 dan 5.12 saat Enok dan Ihut berada dalam 1 *frame*, terlihat pose dari tangan karakter yang berjarak, tidak mengapit dan tidak masuk ke *shape* dari karakter tersebut. Hal ini bertujuan untuk membuat siluet dari karakter tetap *clear* dan tidak ambigu.



Gambar 5.11 Screenshot SC_33



Gambar 5.12 Screenshot SC_11B

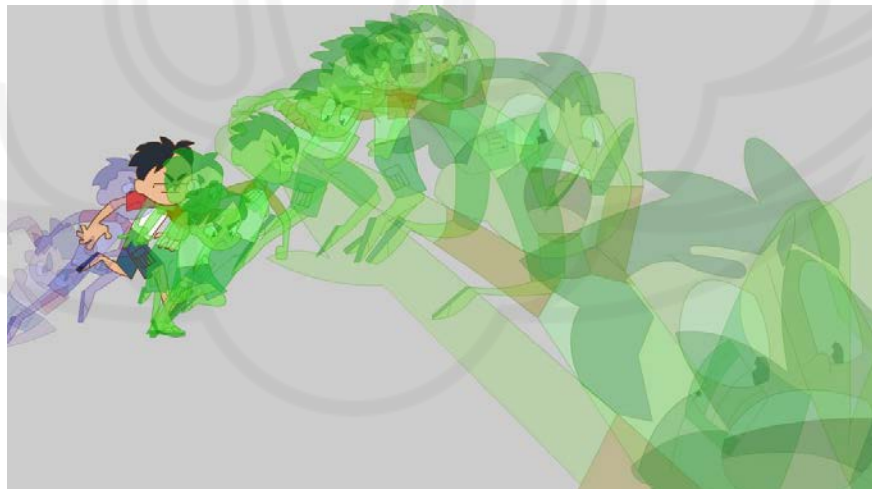
4. *Straight Ahead And Pose To Pose*

Pembuatan *effect* aroma pada gambar 5.13 dikerjakan dengan menerapkan prinsip *Straight Ahead*, yaitu dengan menggambar *frame* dari awal hingga akhir tanpa perlu menggambar *keyframe*-nya. Hal ini ditunjukkan karena gerakan aroma adalah object yang tidak solid dan agar gerakannya lebih bebas.



Gambar 5.13 Screenshot SC 49

Sedangkan *Pose To Pose*, proses pengerjaannya dimulai dengan menggambar *keyframe* kemudian dilanjutkan dengan menggambar *inbetween* diantara *keyframe*. Tujuan *Pose To Pose* adalah untuk menjaga konsistensi ukuran dari karakter dari *frame* awal hingga akhir.



Gambar 5.13 Screenshot *Pose to Pose* Ihut di SC_30

5. *Follow Through And Overlapping Action*

Prinsip *overlapping action* diterapkan pada *runcycle* Ihut, terlihat saat ia berlari gerakan tangan dan kakinya saling silang. Lalu pada gerakan rambut dan lengannya diterapkan prinsip *Follow Through*, sebagai efek sebab akibat dari gerakan berlarnya Ihut.



Gambar 5.14 Screenshot SC_27

6. *Slow in and Slow Out*

Dalam gerakan selalu ada percepatan dan perlambatan, pada gambar 5.15 ada asset berbentuk ombak yang bergerak *inframe* satu per satu dan melambat di akhir.



Gambar 5.15 Screenshot SC_53

7. *Arcs*

Pada dasarnya setiap gerakan memiliki pola. Terlihat dari gambar 5.16 yaitu saat Ompung memotong-motong menggunakan pisaunya, gerakan pisaunya menerapkan prinsip arcs yang membuat pola seperti huruf “U” hal ini bertujuan agar gerakan pisau terlihat sealami mungkin.



Gambar 5.16 Screenshot SC_45

8. *Secondary Action*

Secondary action adalah gerakan tambahan untuk memperkuat gerakan utama, pada gambar 5.17 ada 2 gerakan yang dilakukan Enok yaitu berfikir dengan mengerak-gerakan jari telunjuknya dan menggerakkan kedua bola matanya ke kanan dan kekiri. Hal ini bertujuan untuk lebih memperkuat *acting* karakter Enok yang sedang berusaha berfikir.



Gambar 5.17 Screenshot SC_14

9. *Timing & Spacing*

Prinsip *timing* adalah prinsip yang menentukan cepat atau lambatnya suatu gerakan, dan *spacing* adalah memberikan jeda . Saat Enok *inframe* di depan Ihut, gerakan Enok sangat cepat dan membuat Ihut kaget. Sebelum Ihut kaget dengan kemunculan Enok di depannya ada jeda beberapa frames terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk memperjelas gerakan dari Enok dan Ihut agar tidak terburu-buru.



Gambar 5.18 Screenshot SC_15

10. *Exageration*

Exageration adalah upaya mendramatisir adegan dengan memberikan efek hiperbola. Karena film animasi *Dapur Ompung* bergendre komedi maka prinsip *exageration* banyak ditemui di banyak adegan. Tujuannya adalah untuk memperkuat *punchline* dalam cerita.



Gambar 5.19 Screenshot SC_15B saat kamera zoom wajah Enok dipainting



Gambar 5.20 screenshot SC_05 Enok *morphing* dari wujud remaja ke wujud anak-anak



Gambar 5.21 *screenshot* SC_11B keranjang yang ditarik Enok dan Ihut dibuat melar



Gambar 5.22 *screenshot* SC_18 Enok belum terjatuh sebelum ia melihat ke bawah



Gambar 5.23 *screenshot* SC_19 bintang dikepala Ihut bisa menunjuk



Gambar 5.24 *screenshot* SC_53 Enok berubah menjadi mermaid saat mencicipi masakan Ompung



Gambar 5.25 screenshot SC_54 Enok berkilauan

11. *Solid Drawing*

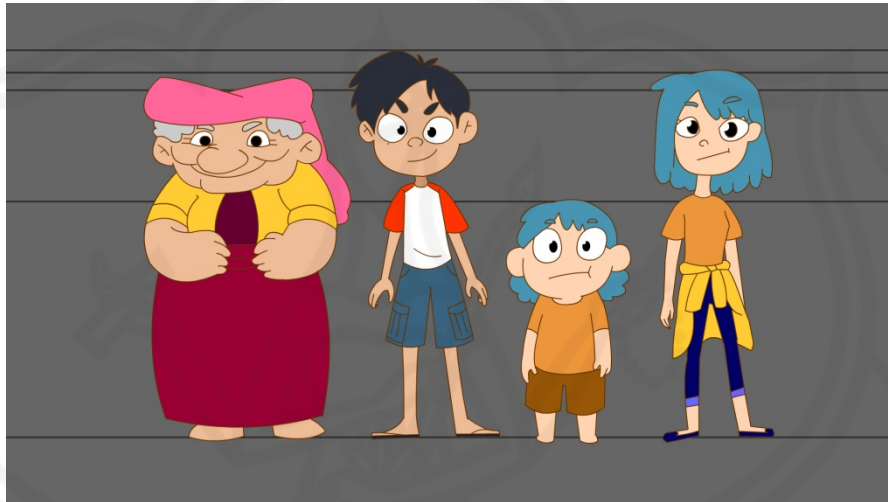
Solid drawing adalah prinsip yang membuat gambar lebih bervolume, pada gambar 5.26 terlihat ada ruang di lengan kaos, celana, dan keranjang dan palet warnanya lebih gelap dari warna dasarnya. Kerapihan dari *lineart* karakter juga dijaga dengan menggunakan *pen tool* saat proses clean up, hal ini agar garis lebih rapih.



Gambar 5.26 screenshot SC_11B

12. Appeal

Karakter dari sebuah film animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihat sekilas. Untuk itu dalam film animasi *Dapur Ompung* terlihat perbedaan tinggi badan, bentuk badan, bentuk wajah, dan warna yang cukup bervariasi.



Gambar 5.27 Desain karakter Ompung, Ihut, Enok versi kecil dan Enok versi besar

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan laporan yang dibuat berikut kesimpulan yang didapat dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir film animasi *Dapur Ompung*.

1. Film animasi *Dapur Ompung* telah selesai dengan durasi 4 menit 12 detik
2. Jumlah *shot* mencapai 57 dengan total 5,760 *frame* format HDTV 1920 x 1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*)
3. Penciptaan film animasi *Dapur Ompung* menerapkan 12 prinsip animasi (*squash and stretch, anticipation, staging, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal*).

B. Saran

Berbagai proses penciptaan film Animasi *Dapur Ompung* telah dilalui, ada beberapa hal yang bisa menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain:

1. Sebelum memulai karya pahami dan lakukan riset sesuai masalah yang akan diangkat agar karya dapat dipertanggung jawabkan dengan benar
2. Mengatur jadwal pengerjaan karya dari praproduksi, produksi dan pasca produksi agar karya selesai tepat waktu dan tidak lupa melakukan *backup* data secara rutin.
3. Selalu menjaga kesehatan tubuh saat mengerjakan tugas akhir

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Prakoso, Gatot. 2010. *Animasi :Pengetahuan Dasar Film Animasi*. Jakarta, Fakultas Film dan Televisi IKJ.

Thomas, Frank & Ollie Jhonson. 1980. *The Illusion of Life : Disney Animation*. United States. Abbeville Press.

William, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, And Internet Animators*. United States: Faber and Faber.

Zeegen, Lawrence. 2005. *The Fundamental of Illustration*. Switzerland. AVA Book

Pustaka Laman

<https://www.youtube.com/watch?v=83sdwFOL1r8> diakses pada 20 Desember 2019 pukul 22:00 WIB

<https://www.youtube.com/watch?v=4qCbiCx Bd2M&t=16s> diakses pada 20 Desember 2019 pukul 23:00 WIB

<https://www.youtube.com/watch?v=OAomMAy7qro&t=23s> diakses pada 20 Desember 2019 pukul 23:30 WIB

<http://www.unleashingreaders.com/?p=14606> diakses pada 20 Desember 2019 pukul 23:45 WIB

<http://gurneyjourney.blogspot.com/2017/03/watercolor-tips-from-hayao-miyazaki.html> diakses pada 21 Desember 2019 pukul 00:10 WIB

<https://docplayer.info/306066-Rencana-pengembangan-kuliner-nasional-2015-2019.html>

<https://food.detik.com/info-kuliner/d-2852237/mustika-rasa-satu-satunya-buku-masak-resmi-yang-diterbitkan-pemerintah-indonesia> diakses pada 22 Desember 2019 pukul 18:27 WIB

LAMPIRAN

A. Desain poster “DAPUR OMPUNG”



Gambar poster film animasi *Dapur Ompung*

B. Cover DVD dan label DVD



Gambar desain cover DVD film animasi Dapur Ompung



Gambar desain stiker label film animasi Dapur Ompung

C. Merchandise

1. Stiker *Line*

Dapat diunduh di Line Store



Gambar stiker Line karakter Dapur Ompung

2. *Artbook*



Gambar *mockup* artbook film animasi Dapur Ompung

D. CV

	EDUCATION <hr/>
	2017-Now Institut Seni Indonesia Yogyakarta Animation and Film
	2015 SMK Negeri 1 Kedawung Multimedia
	INTERNSHIP <hr/>
	2019 PT Aaska Kreasi Indonesia (Aaska Production) storyboard artist & 2D Animator
	2016 Cimahi Creative Association (CCA) 2D animator & ilustrator
	CERTIFICATION <hr/>
	2018 Police Movie festival 3rd Winner, team as 2D animator
	Bengbeng TVC competition 2nd winner, team as storyboard artist
	2017 LKS SMK 2017, West Java 1st Winner Animation category
	National LKS SMK 2017 National LKS 2017, 2D Animation category
	SOFTWARE <hr/>
	Adobe Photoshop Toonboom Storyboard Adobe Animate Adobe After Effect Office
	HOBBY <hr/>
	Profesional food tester and cat mom

WHO

My name is Ninda. I am an animator and illustrator. I can use 2d animation softwares like adobe animate and after effect, toonboom storyboard ad photoshop. I also love watching movies!

WHERE

Whatsapp 0882-6020-9826
Email Nindanema777@gmail.com
Address Pematangsiantar, Sumatera Utara

YOU CAN FIND ME HERE

 Ninda Diniya
 @Nindaaahe
 www.artstation.com/nindahe
 www.deviantart.com/ndaaahe