

PUBLIKASI ILMIAH
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

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Tanto Harthoko, M.Sn.

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

2021

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

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

Disusun oleh:

Ninda Diniya
NIM 1700202033

Publikasi Ilmiah Tguas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446). Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 5 Januari 2021.

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Mengetahui
Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016200501 1 001

**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
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

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.

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.

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*.

1. 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*

2. 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

3. Target Audien

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

4. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini hingga benar-benar menjadi sebuah karya animasi yang utuh dengan tahapan sebagai berikut :

1. Praproduksi

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. Pascaproduksi

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.

B. 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 *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight ahead dan Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow In and Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing & spacing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, *Appeal*.

C. 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*.



Out of Sight

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*.



Mickey Go Local

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



Atlas Boy Adventure

4. 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*.



When Marnie Was There

D. PERANCANGAN

1. 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

2. 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.

3. 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 berisi 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.

4. 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

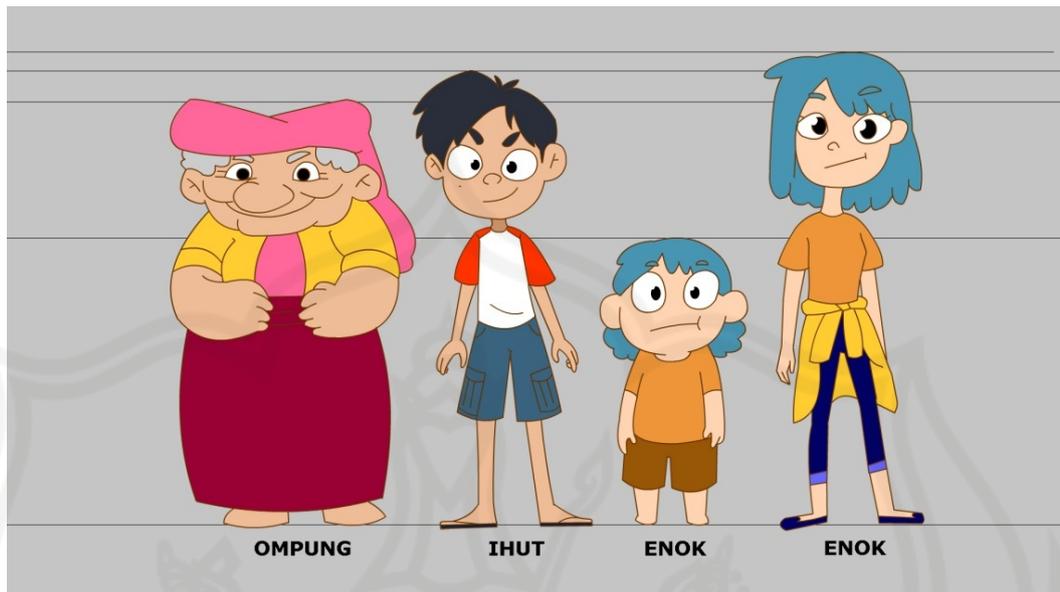
Render : mp4

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 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>	10''
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	20''

	<p>Karakter : Enok</p> <p>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.</p>	
9	<p>Ext – Halaman Rumah Ompung – Sore</p> <p>Karakter : Ihut & Enok</p> <p>Mereka tiba di kediaman Ompung</p>	7”
10	<p>Int – Ruang Tengah</p> <p>Karakter : Ompung</p> <p>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</p>	15”
11	<p>Int- Dapur Ompung – Sore</p> <p>Ompung memasak bahan-bahan yang dibawa cucunya dengan semangat. Enok dan Ihut penasaran dan mengintip. Mereka kaget dengan Ompung yang sangat bersemangat.</p>	20”
12	<p>Int – Ruang makan – Sore</p> <p>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.</p>	20”
	<p>Credits Tittle</p> <p>Closing</p>	15”

5. Desain Karakter

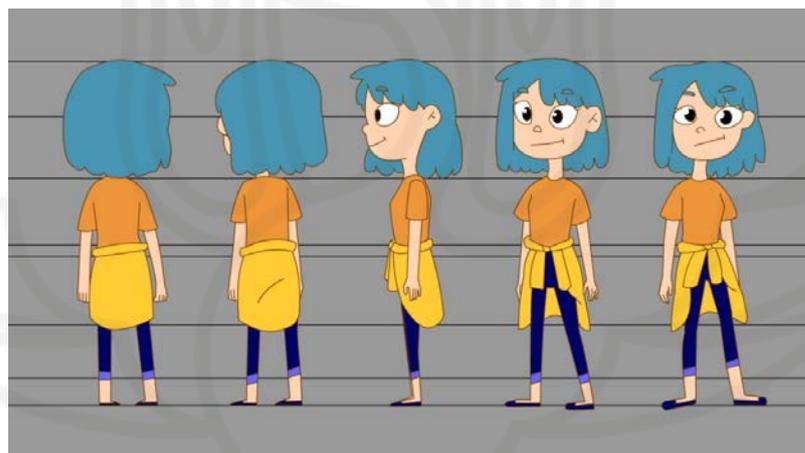
Ada 3 karakter yang akan berperan di dalam Film berjudul *Dapur Ompung*, mereka ialah Enok. Ihut dan Ompung.



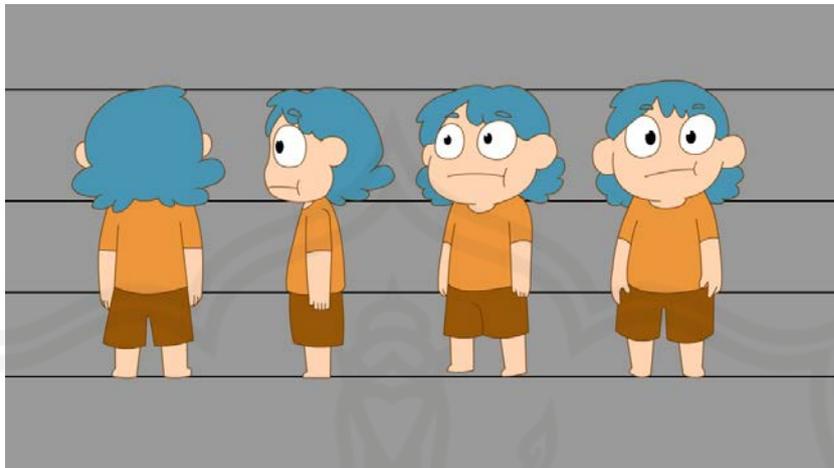
Karakter *Dapur Ompung*

a. Enok

Enok adalah tokoh 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.



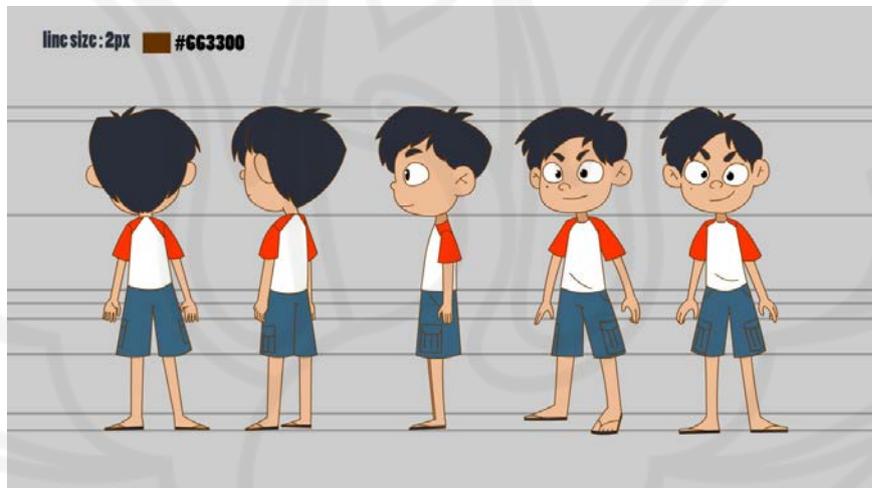
Enok versi besar



Desain karakter Enok Kecil

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.



Desain karakter Ihut

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.

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. PEMBAHASAN

1. Pembahasan Isi Film

a. Prolog

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.

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

b. 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.

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

2. Penerapan 12 Prinsip Animasi

a. Squash and Stretch

Saat Enok melangkah kakinya melar seperti karet. Prinsip Squash and Stretch diterapkan pada shot ini agar meberikan kesan gerakan Enok yang lucu dan dinamis.



Screenshot SC_15

b. *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.



Ihut yang melompat di SC_30

c. *Staging*

Saat Enok dan Ihut berada dalam 1 *frame*, terlihat pose dari tangan karakter yang berjarak, tidak mengagip dan tidak masuk ke *shape* dari karakter tersebut. Hal ini bertujuan untuk membuat siluet dari karakter tetap *clear* dan tidak ambigu.



Screenshot SC_33

d. *Straight Ahead And Pose To Pose*

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



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

e. *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.



Screenshot SC_27

f. *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.



Screenshot SC_53

g. *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

h. Secondary Action

Secondary action adalah gerakan tambahan untuk memperkuat gerakan utama, pada Sc_14 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.



Screenshot SC_14

i. 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.



Screenshot SC_15

j. Exaggeration

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



Screenshot SC_15B

k. 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

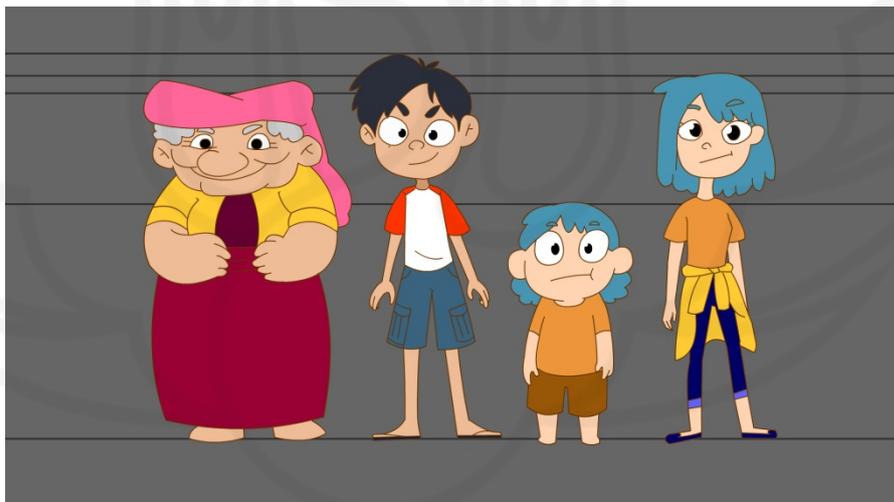
palet warnanya lebih gelap dari warna dasarnya. Kerapihan dari *lineart* karakter juga dijaga dengan menggunakan *pen tool* saat proses clean up, hal ini agar garis lebih rapih.



Gambar 5.26 screenshot SC_11B

l. 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

G. 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*).

H. 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

CV



NINDA DINIYA

2D Animator

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 Nindanemia777@gmail.com
Address Pematangsiantar, Sumatera Utara

YOU CAN FIND ME HERE

 Ninda Diniya
 @Nindaahe
 www.artstation.com/nindahe
 www.deviantart.com/ndaahe

EDUCATION

2017-Now Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Animation and Film
2015 SMk Negeri 1 Kedawung
Multimedia

INTERNSHIP

2019 PT Aaska Kreasi Indonesia (Aaska Production)
storyboard artist & 2D Animator
2016 Cimahi Creative Association (CCA)
2D animator & ilustrator

CERTIFICATION

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

Adobe Photoshop
Toonboom Storyboard
Adobe Animate
Adobe After Effect
Office

HOBBY

Profesional food tester and cat mom