

PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK FILM ANIMASI 2D LONTONG CAP GOMEH

THE STORYBOARD DESIGN FOR 2D ANIMATION FILM LONTONG CAP GO MEH

Friska Agari, Arief Budiman, S.Sn, M.Sn

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

friskaagari@gmail.com, ariefiink@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perancangan *storyboard* untuk film animasi 2D “Lontong Cap Go Meh” adalah sebuah karya yang mengangkat tema kuliner salah satu resep masakan di Indonesia, tepatnya berada di kota Semarang. Berangkat dari fenomena akulturasi budaya yang ada sejak nusantara masih berbentuk kerajaan dan nuansa budaya ini masih lestari hingga zaman modern seperti saat ini. Mulanya terjadi interaksi antara imigran Cina dengan penduduk lokal yang lama-kelamaan melahirkan etnis baru di nusantara yaitu etnis Tionghoa. Tidak hanya budaya baru yang muncul, tetapi budaya baru tersebut juga menghasilkan produk budaya, contohnya seperti kuliner. Keberadaan makanan tradisional turun-temurun bernama Lontong Cap Go Meh ini tentunya menambah daftar keragaman budaya dan identitas dinusantara. Namun sayangnya selama ini masih banyak masyarakat di Indonesia belum mengetahui akan keberadaan konsep dibalik makanan satu ini. Maka dari itu, upaya sederhana yang saya lakukan adalah diawali dengan pembuatan skema fenomena akulturasi kuliner dan diakhiri dengan tahap menyajikan rancangan dalam bentuk *artbook storyboard*. Perancangan ini dimaksudkan agar pembaca dapat mengetahui sekaligus menambah wawasan tentang konsep budaya dibalik makanan Lontong Cap Go Meh dan bagaimana proses saya dalam merancang *storyboard*. Dimulai dari pengumpulan data yang menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka kemudian berlanjut ke tahap analisis menggunakan metode kualitatif, disertai dengan teori para ahli dibidang animasi dan *storyboard* oleh : Andrew Selby dan Giuseppe Cristiano untuk mengarahkan bagaimana atau apa yang harus dilakukan agar bisa menciptakan rangkaian gambar dari sebuah naskah, berikut dengan dukungan dari karya sejenis seperti beberapa film animasi internasional untuk dijadikan inspirasi dalam penggambaran. Memasuki tahap visualisasi, ada tahap-tahapan pula yang harus dilakukan, antara lain tahap *Rough Thumbnail*

Storyboard, The Agreed Rough Storyboard dan Final Board. Masing-masing dalam tahapan tersebut perlu memperhatikan serta mengaplikasikan elemen bahasa storyboard, antara lain: Line of Action, Camera Angles, Framing Expressions, Camera Movement and Notation, Continuity and Storytelling, dan Composition.

Keyword : Animasi, *Storyboard*, Tionghoa, Semarang, Lontong Cap Go Meh

Abstract

The storyboard design for the 2D animated film "Lontong Cap Go Meh" is typically a creative work that reasonably takes the culinary theme of one of the authentic recipes in Indonesia, completed in the capital city of Semarang. Dearly departing from the historical phenomenon of societal acculturation in the archipelago as it is today, there is an social interaction between Chinese immigrants with local residents who gradually gather new ethnic groups, namely ethnic Tionghoa. Not only new cultures are emerging, but these contemporary cultures also produce cultural products, for example like culinary. The potential existence of traditional hereditary food named Lontong Cap Go Meh instantly adds to the local list of cultural diversity of cultural products and national identity. However, until lively now there has been withal many local people in Indonesia who do not understand will discuss intelligently the philosophical concept behind this one delicious food. Therefore, a classic experiment that I willingly undertook was instantly starting by discussing the phenomenon of acculturation and presenting it in the form of a storyboard artbook. From the data obtained using the method of observation, interviews, and literature studies then proceed with analysis implementing qualitative methods with the theory of experts in the field of animation and storyboarding: Andrew Selby and Giussepe Christiano, from images to a completed script, along with the visible support of similar works of several international animated films to be used as ideas, examples and references in the description. Entering the visualization stage, some stages must be done, including the rough storyboard section, the rough storyboard agree and the final board. Each of these stages needs to be considered as well as applying storyboard language elements, namely: Action Lines, Camera Angles, Framing Expressions, Camera Movements and Notations, Continuity and Storytelling, and Composition.

Keywords: Animation, *Storyboard*, Tionghoa, Semarang, Lontong Cap Go Meh

1. Pendahuluan

Indonesia memiliki julukan sebagai negara maritim, yaitu negara dengan kepemilikan teritorial laut yang sangat luas serta negara dengan kepulauan terbesar didunia, menyebabkan adanya keberagaman dari segi alam seperti flora-fauna, ragam suku bangsa dan budaya di masing-masing wilayah. Indonesia terletak di area yang strategis pula, yaitu antara benua Asia dan Australia, sehingga wilayahnya menjadi pusat perlintasan dan berlabuh kapal dagang oleh mancanegara, seperti dari China, Arab, Eropa, India sejak nusantara masih berbentuk kerajaan. Keadaan tersebut menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi bertambahnya jumlah imigran, kemudian menimbulkan interaksi sosial dengan penduduk lokal yang menjadikan masyarakat nusantara bersifat multikultur. Keberagaman budaya terjadi akibat adanya proses akulturasi. Akulturasi adalah proses dimana munculnya budaya asing disuatu wilayah yang memiliki budaya berbeda, sehingga kemudian saling mempengaruhi satu sama lain tanpa menghilangkan budaya asli masing-masing pihak. Salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki nuansa akulturasi yang kental dan lestari sampai sekarang adalah kota Semarang.

Kota Semarang adalah ibukota dari provinsi Jawa Tengah pulau Jawa, merupakan pulau utama di Indonesia yang ramai menjadi pusat pemerintahan dan jalur perdagangan. Letak geografis kota Semarang berada di area selatan lereng gunung Ungaran serta dekat dengan pesisir utara Laut Jawa. Fenomena alam tersebut mendukung penyebaran imigran. Seperti imigran dari Tiongkok yang ikut serta dalam ekspedisi bersama Laksamana Cheng Ho dan memilih untuk menetap. Hidup berdampingan dengan penduduk lokal etnis Jawa membuat keduanya saling toleran, lama-kelamaan terjadilah proses akulturasi dan lahir budaya baru dimana saling menyesuaikan, yang kita kenal dengan julukan etnis Tionghoa. Walaupun etnis Tionghoa tersebar dinusantara, namun diketahui bahwa populasi terbanyak salah satunya berada di kota Semarang. Hal tersebut terbukti dari banyak produk budaya seperti; bangunan rumah, kelenteng, perayaan, karakteristik wajah, dan kuliner seperti Lontong Cap Go Meh. Namun, selama ini banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahui bahwa kuliner tradisional ini memiliki konsep bersejarah, bahkan masih banyak juga yang belum mengetahui atau belum pernah mencicipi masakan ini. Maka dari itu, perancangan ini saya harap bermanfaat supaya pembaca bisa mengetahui proses dan tahapan yang saya kerjakan. Di sisi lain, upaya untuk mempromosikan eksistensi Lontong Cap Go Meh dan mengenalkan konsep budaya dibalik resep tradisional istimewa yang kita miliki melalui media visual berbentuk artbook storyboard.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Akulturasi

Akulturasi menurut Poerwanti Hadi Pratiwi (2009: 3), adalah proses sosial yang terjadi dan dialami oleh suatu kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lain yang memiliki unsur budaya berbeda dimana kemudian lambat laun saling menerima masing-masing unsur budaya satu sama lain tanpa menghilangkan kepribadian budaya asli.

2.2. Animasi

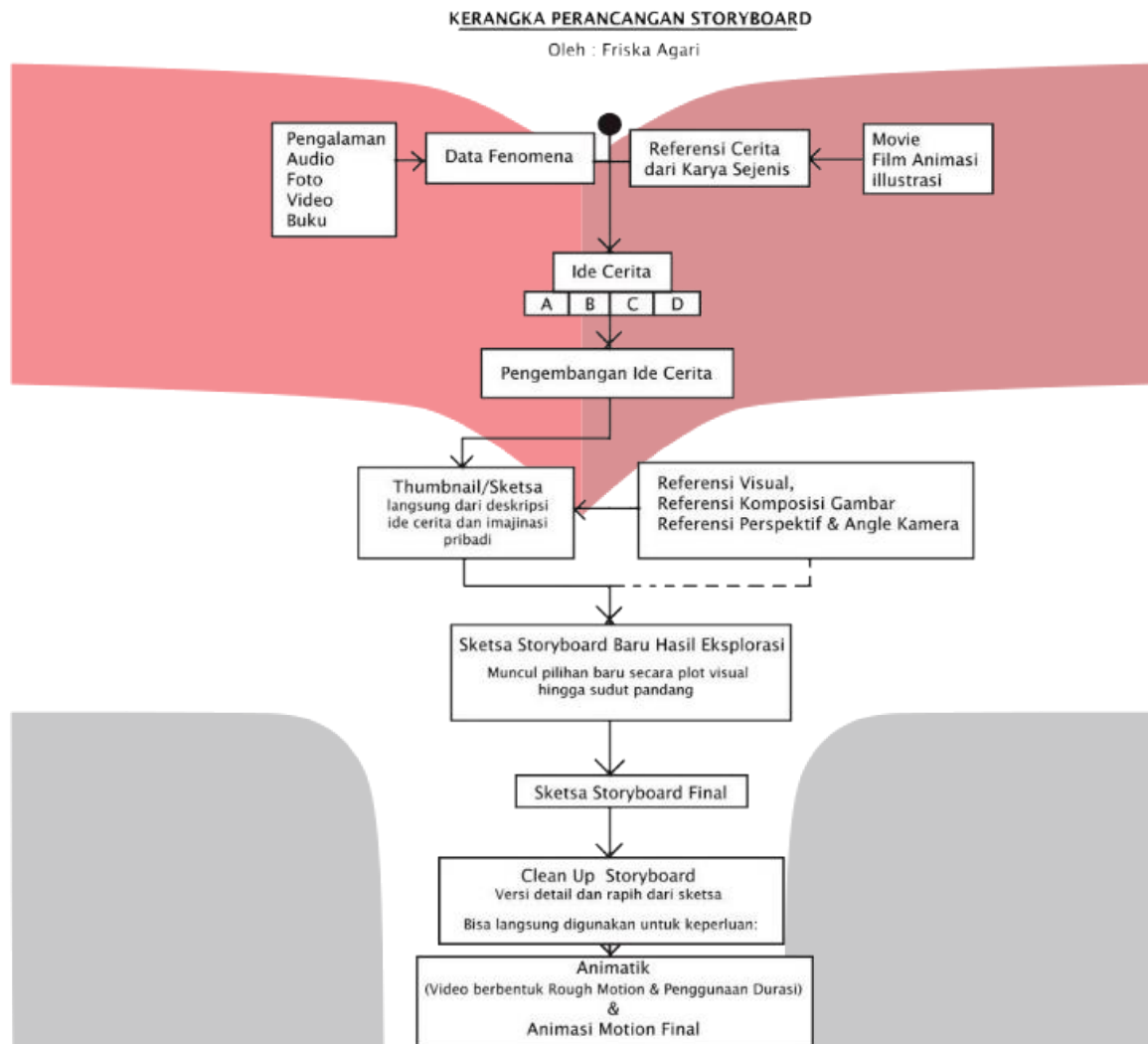
Animasi menurut Andrew Selby (2013: 9-12), animasi berasal dari bahasa Latin *animare* yang berarti memberikan nyawa juga kehidupan dengan cara menciptakan ilusi gerak pada sesuatu yang mati seperti gambar atau benda. Sehingga bisa dinikmati melalui audio-visual berbentuk film. Begitupula oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston menetapkan bahwa animasi itu sendiri terbentuk dari dua belas prinsip, yaitu; *Squash and Stretch, Anticipation, Staging, Straight-Ahead Action and Pose to Pose drawing, Follow Through and Overlapping Actions, Slow In dan Slow out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, dan Appeal.*

2.3. Storyboard

Storyboard menurut Giuseppe Cristiano (2007: 12), *Storyboard* adalah tempat atau sebuah media yang mempermudah seorang perancang atau biasa disebut *storyboard artist* dalam hal mengekspresikan serta mengeksplorasi ide, deskripsi dan *script* juga mengatur komposisi seperti *scene*, mengarahkan kamera, pengenalan karakter, *sound effect, timing* dan durasi dalam bentuk rangkaian sketsa gambar.

3. Perancangan

3.1. Tahapan Perancangan

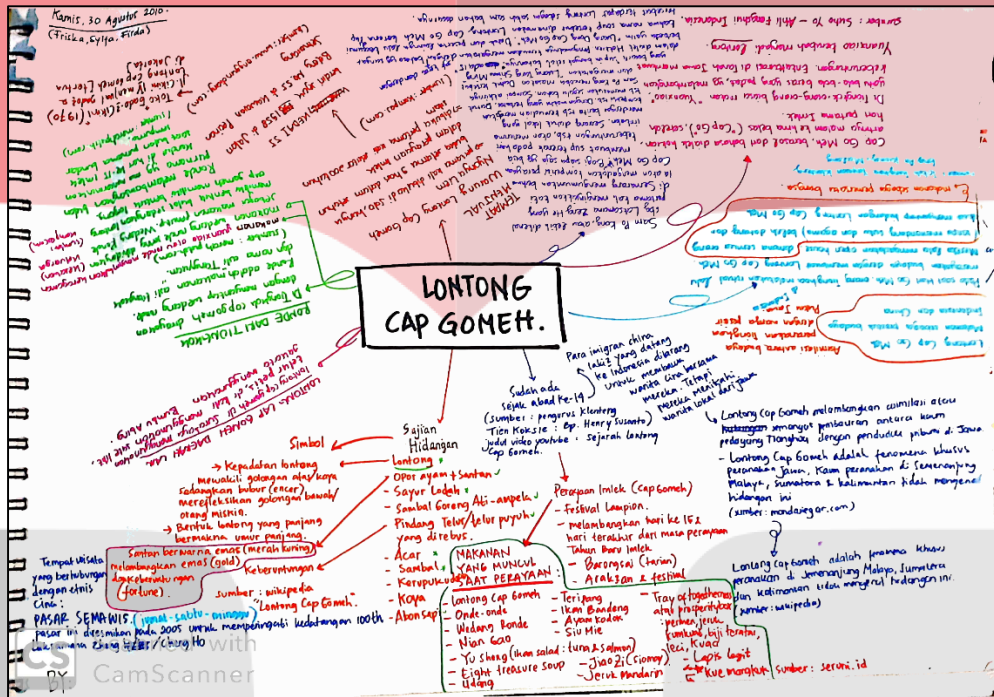


Gambar 1. Kerangka Perancangan Storyboard

3.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data berpengaruh dalam memberikan gambaran serta referensi bagaimana nantinya pembuatan rangkaian gambar adegan pada storyboard mampu mewakili deskripsi naskah cerita. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain observasi, yaitu mengunjungi tempat-tempat bersejarah bernuansa Tionghoa di kota Semarang, seperti: Kelenteng Sam Poo Kong, Kelenteng Tay Kak Sie, dan Pecinan. Adapula sesi wawancara mendalam dengan beberapa narasumber untuk memperoleh informasi lebih luas. Pertama, dengan pemilik usaha rumah makan Lontong Cap Go Meh di kedai 55 di Semarang untuk mengetahui resep Lontong Cap Go Meh legendaris mereka, dan wawancara dengan

tourguide ketika berada ditempat-tempat bersejarah. Selanjutnya informasi yang sudah terkumpul, dianalisa menggunakan studi pustaka supaya bisa ditentukan mana saja data yang digunakan. Terakhir, didukung dengan landasan teori sebagai panduan dalam mengaplikasikan data menjadi rangkaian komposisi gambar.



Gambar 2. Tahap Mind Mapping

Mind Mapping merupakan salah satu cara kreatif yang dapat dilakukan untuk mengorganisasikan banyaknya informasi secara berhubungan.

3.3.Data Objek

Hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka terkumpul kemudian dianalisis, maka diperoleh hasil seperti :

- Faktor wilayah geografis serta sifat toleran yang dimiliki masyarakat etnis Jawa dikota Semarang sangat mendukung masuknya dan menetapnya para imigran Tiongkok. Informasi ini bisa menjadi bahan untuk menciptakan komposisi setting visual tempat kejadian dan penggambaran karakter,serta menambah ide dalam memvariasikan komposisi keduanya pada satu frame.
- Untuk menciptakan permulaan cerita akan asal-usul keberadaan Tionghoa tanpa berbelit, maka saya memilih genre fantasi dan menggunakan sebuah data yang

mengungkapkan bahwa Laksamana Cheng Ho di era Dinasti Ming dari negeri China memiliki peran besar dalam penyebaran rakyat Tiongkok dinusantara, sehingga muncul budaya baru yaitu keturunan berdarah campuran Tiongkok dan Nusantara yang disebut etnis Tionghoa.

- Resep masakan Lontong Cap Go Meh merupakan cita rasa kuliner hasil dari adanya proses akulturasi antara etnis Tionghoa dengan etnis Jawa dimana awal mulanya resep ini mengadaptasi resep asli opor ayam khas Jawa yang biasa disajikan saat perayaan Idul Fitri.
- Peranakan Cina atau biasa disebut Tionghoa memiliki budaya unik turun temurun, salah satunya suka menyimbolkan objek benda dalam kehidupan. Contohnya ; warna keemasan pada kuah santan Lontong Cap Go Meh memiliki makna keberuntungan, lalu bentuk lontong yang panjang berarti umur panjang. Dengan demikian, makna-makna yang tersirat itu pun bisa diaplikasikan sebagai referensi penggambar objek juga penentuan warna.
- Data baik foto, rekaman dan karya sejenis membantu dalam *establishing* penggambaran variasi komposisi, transisi, juga pergerakan kamera. Tampilan adegan pemandangan pun jadi tidak monoton.

3.4. Karya Sejenis

Agar tampilan lebih menarik, komposisi gambar seperti; *camera movement, angle, perspective*, begitu juga penentuan *timing*, maka dipilih karya sejenis berbentuk Animasi 3D bergenre *action-fantasy* dimana karya-karya ini terlihat sangat *playful* dalam menghadirkan komposisi juga pergerakan gambar ,antara lain: Kung Fu Panda, Big Hero 6 dan Zootopia.

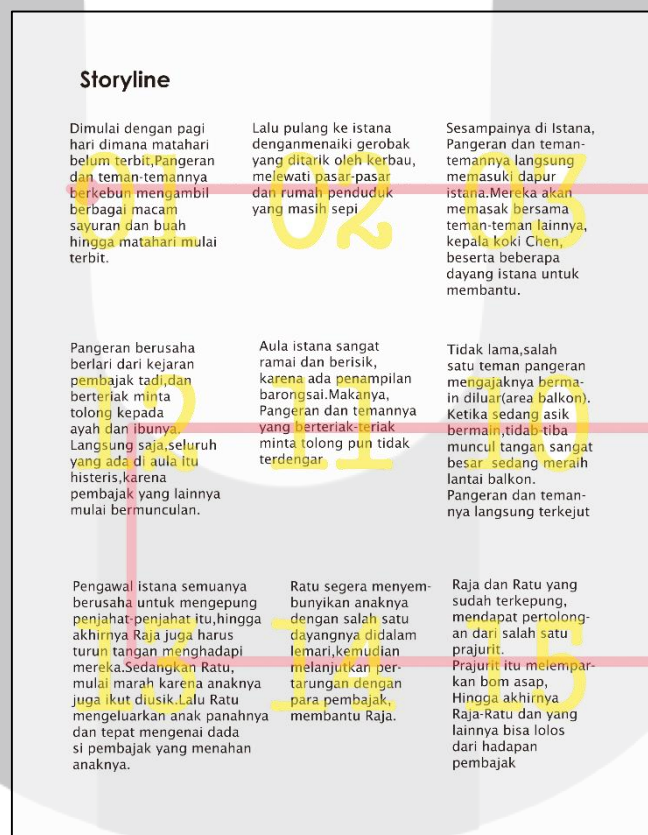
3.5. Ide besar

Mulanya, ide besar bertema kuliner ini muncul karena sadar dan melihat bahwa kesenangan serta kebahagiaan bisa muncul hanya dari sebuah makanan. Kemudian berlanjut sampai muncul gagasan berkenaan dengan budaya yang tertuju pada makanan Lontong Cap Go Meh. Penyampaian informasi melalui kisah yang ada dalam *storyboard* Lontong Cap Go Meh ini menggunakan nuansa Tionghoa dan nuansa kota Semarang dibalut dengan genre fantasi agar tampilannya tidak biasa dan pesan dalam alur ceritanya tidak bertele-tele, bisa langsung

tersampaikan, mudah dipahami. Tentu saja alur kisah yang ada pun berasal dari proses penyatuan data selama mengeksplorasi beberapa tempat kota Semarang.

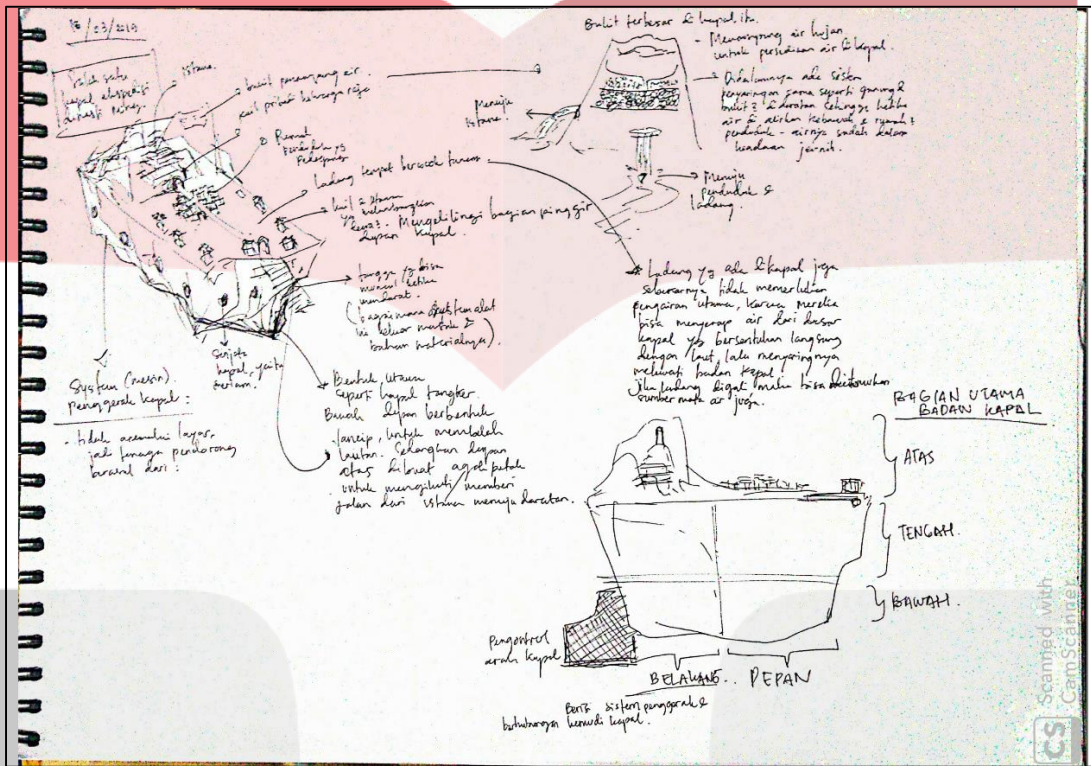
Deskripsi secara umumnya menceritakan kisah seorang pangeran kecil yang memiliki bakat memasak di istana ayahnya, hingga aroma masakan buaatannya tercium oleh para perompak jahat, memancing mereka untuk datang. Dimana selanjutnya perompak tersebut sampai menghancurkan istana ketika penduduk istana dan warga desa sedang mengadakan perayaan. Hal tersebut membuat pangeran terpisah dengan orang tuanya. Namun berkat sesosok makhluk, dia pun selamat. Akan tetapi saat sadar, pangeran berada di sebuah kota asing. Walaupun sedih, tetapi dengan bakat memasaknya sang pangeran tidak sengaja menciptakan resep baru yaitu Lontong Cap Go Meh yang mana resep tersebut dapat membantunya kembali pulang.

Sebelum mengerjakan storyboard, tahapan utama yaitu menerjemahkan dan membedah deskripsi cerita kedalam bentuk point-point secara berurutan dan mendetail. Tujuannya adalah mencari tahu, data apa saja yang mesti digunakan per-babak, gambar apa yang harus dibuat, nuansa apa yang pas setiap babak : pagi, siang, sore, malam dan siapa saja yang muncul antara babak satu dengan selanjutnya.



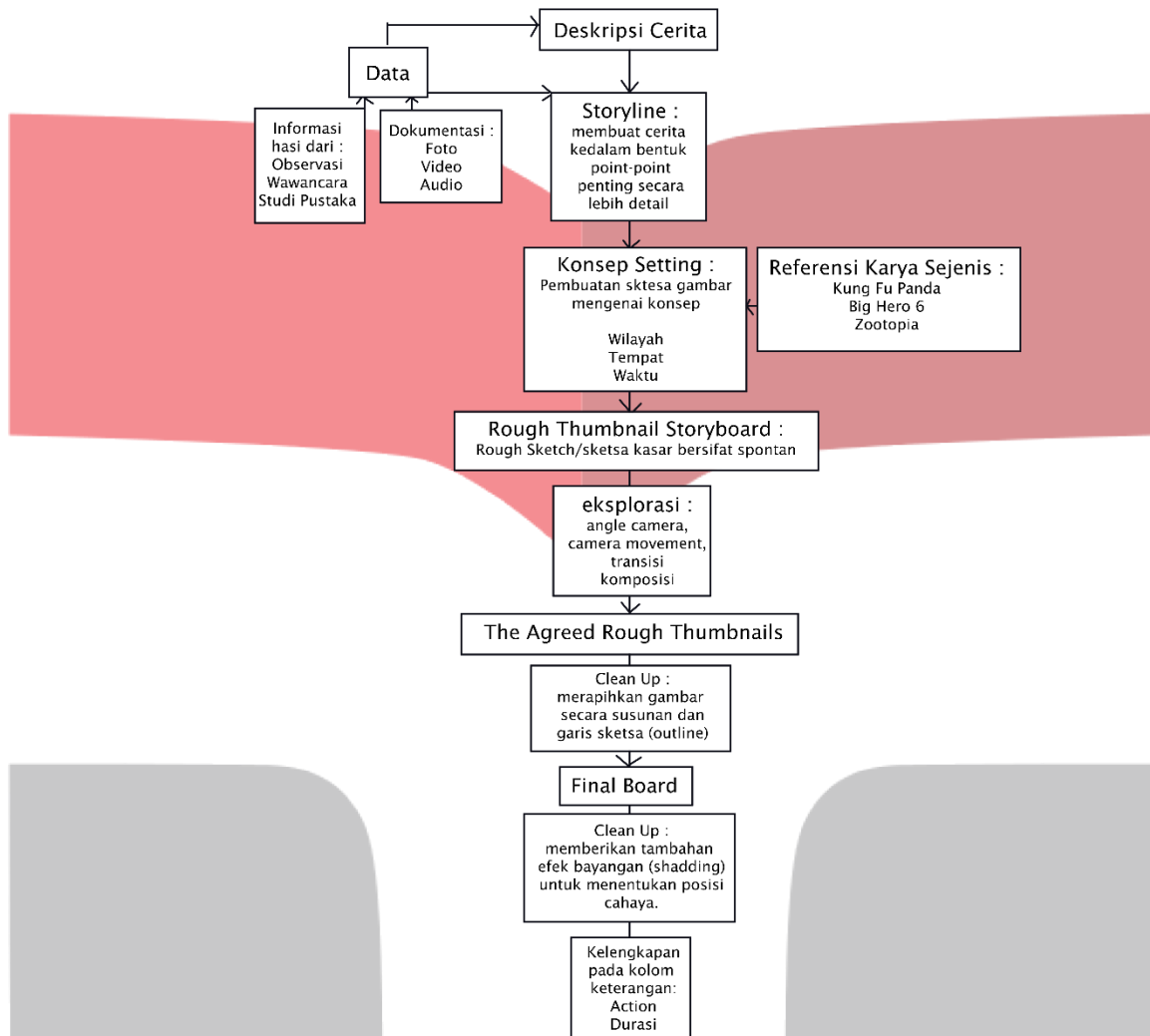
Gambar 3. Tahap storyline

Dibawah ini merupakan salah satu hasil gambar yang dibuat setelah membuat *Storyline*. Dalam gambar ini memperlihatkan rancangan sketsa kasar dari tempat tinggal pangeran, berikut dengan keterangannya.



Gambar 4. Tahap pembentukan konsep setting wilayah dan tempat

3.6.Sistematika Pembuatan Storyboard

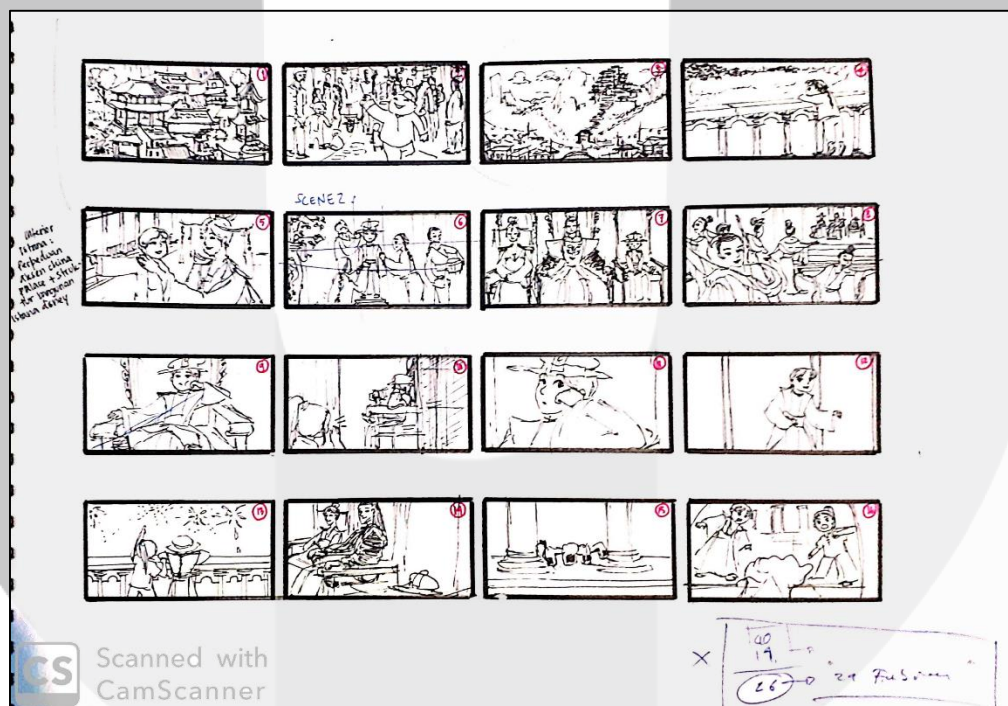


Gambar 5. Sistematika Pembuatan Storyboard

3.7. Storyboard

Pada perancangan *storyboard* Lontong Cap Go Meh ini saya menggunakan teknik *hand-drawing* secara manual diatas kertas dan secara digital dengan laptop dan *pen tablet*. Fokus proses menggambar nya berdasarkan referensi karya sejenis dan dua prinsip animasi dari duabelas prinsip yang ada menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston yaitu *Staging* sebagai panduan dalam mengatur komposisi pada *acting, timing, camera angle, camera movement, setting* dalam kejadian dan yang kedua adalah *Solid Drawing* agar menghasilkan efek atau kesan *three dimensional*(3D) pada gambar. Untuk memenuhi tiga tahapan tersebut, maka saya mengaplikasikan elemen bahasa dalam *storyboard* berdasarkan buku *Storyboard Design Course* karya Giuseppe Cristiano, yaitu ;

- **Line of Action** : adalah aspek dalam mengarahkan gambar secara kontinu. Berhubungan dengan posisi subjek sekaligus *angle* kamera.
- **Camera Angle** : *Camera Angle* terdiri dari *canted angle, high angle, low angle, Bird's Eye, Frog Eye, Ground shot, Over the Shoulder, Eye level*.
- **Framing expressions** : memunculkan transisi diantara satu adegan dengan adegan selanjutnya, memperlihatkan gambar suasana, waktu dan tempat. Dengan *Type of Camera* yang bisa digunakan yaitu : *Master/Extreme long shot, Long Shot, Full shot, Medium shot, Medium Close up, Close up, Big Close up, Extreme close up, Group Shot, Two shot, Three shot*.
- **Camera movement & Notation** : pilihan yang digunakan dalam menentukan pergerakan kamera/*screen*, elemen ini bisa diaplikasikan pada animasi ketika sudah berada ditahap *editing*, antara lain: *Pan left/right, Track left/right, Tilt up/down, zoom in/out, Point of View (POV), whip pan*.
- **Continuity & storytelling** : merupakan elemen yang memperhatikan keberadaan *setting* properti, kostum sesuai alur cerita
- **Composition** : memperhatikan perspektif, keseimbangan antar objek serta estetika tampilan gambar.



Gambar 6. Tahap 1 Rough Sketch Storyboard

Scene/Shot	Visual	Description	Time
1		Camera Still Arah laki-laki menarik dari bawah pohon PAGI HARI CUT TO	0'08"
2		Camera Still Memarahi sayur CUT TO	1'
3		Camera Still Mencoba pilih sayuran dengan gambar pisma CUT TO	0'5"
4		Microstabilisasi bigi'san Camera Still CUT TO	1'
5		Membuat sayur yang ada di tampak Camera Still FADE OUT	2'
6		Sekolah selesai membuat kebun frame - lalu pilih sayuran pilih di sekitar kebun Camera Zoom out FADE OUT	3'

Gambar 7. Tahap 2 Sketch Storyboard






SCENE :

Shot	Action	Description	Time

01

Gambar 8. Tahap 3 Clean Up Storyboard

SCENE : 1

Shot	Action	Description	Time
1		-Transisi in frame : Fade In -Transisi out frame : cut to -Camera Angle : high angle -Framing Expression : Medium close up -Camera Movement : Still "Pagi hari saat matahari belum terik memancarkan sinarnya,pangeran sudah berada dikebon"	11s
2			
3		-Transisi in frame : Cut to -Transisi out frame : cut to -Camera Angle : eye level -Framing Expression : Full Shot -Camera Movement : Still "Buah dijatuhkan oleh pangeran"	1s
4		-Transisi in frame : Cut to -Transisi out frame : cut to -Camera Angle : eye level -Framing Expression : Full Shot -Camera Movement : Still "biji-bijian dari semak-semak berjatuhan"	1s
5		-Transisi in frame : Cut to -Transisi out frame : cut to -Camera Angle : eye level -Framing Expression : Full Shot -Camera Movement : Still "terlihat sebuah tangan sedang merontokkan biji-bijian dari semak-semak itu"	3s

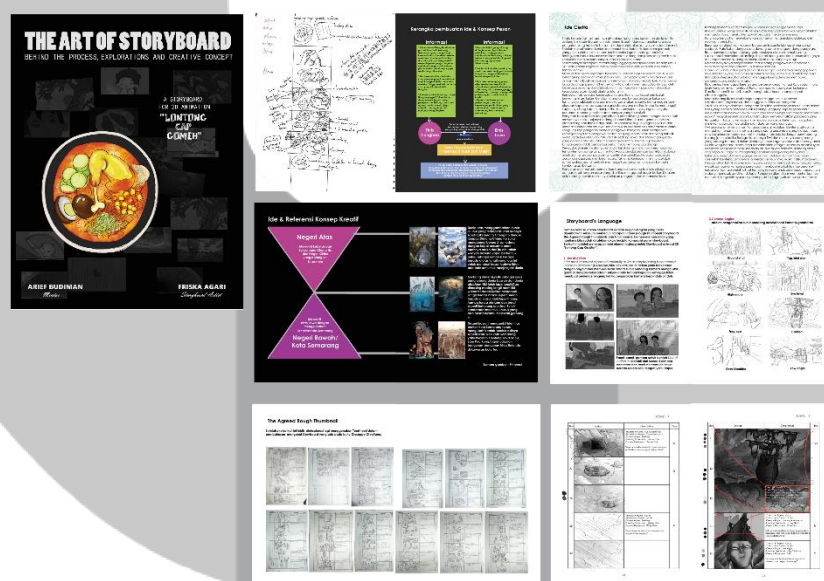
01

Gambar 9. Tahap 4 Final Clean Up Storyboard

4. Kesimpulan

Laporan ini secara umum menjabarkan skema dan proses dari pembuatan proyek *storyboard* animasi yang mengangkat tema kuliner bernama Lontong Cap Go Meh, yaitu berasal dari adanya fenomena akulturasi etnis Tionghoa dikota Semarang. Tujuan saya membuat perancangan ini adalah untuk mengekspresikan cerita dan pengalaman saya selama mengeksplorasi budaya Tionghoa di kota Semarang, dimana hasilnya akan berbentuk rangkaian gambar *storyboard*. Secara proses, berdasarkan arahan dari buku Giuseppe Cristiano, kegiatan saya membuat *storyboard* memiliki tiga tahapan utama yaitu pada tahap pertama disebut pra-produksi; seorang seniman *storyboard* perlu mengumpulkan data untuk kebutuhan komposisi gambar, antara lain; *character* dan *background* dengan penggambaran keduanya tidak secara detail. Sebab hal-hal detail *character* seperti bagaimana kostumnya, warnanya bentuknya sampai aksesorisnya sudah merupakan pekerjaan divisi *Character Designer*. Begitupula

dengan *background*, unsur-unsur detail dalam *background* seperti properti, hiasan, warna adalah pekerjaan divisi *Background artist*. Kemudian, sebab mengapa seorang *storyboard artist* memerlukan juga data *character* dan *background* adalah karena hal tersebut memang berhubungan dengan tugas utamanya, yaitu mengarahkan *Character designer* dan *Background artist* dari segi komposisi per-*shot* sehingga kedua divisi ini paham dengan apa yang ada pada deskripsi cerita. Lalu, fokus pencarian data *character* dan *background* untuk *storyboard* adalah seputar mengamati bagaimana kegiatan penduduknya, mengamati keadaan pemukiman Tionghoa terutama pemandangan bangunan bersejarahnya untuk kemudian digunakan pada tahap produksi. Memasuki tahap produksi, informasi dan data berupa rekaman atau foto diolah secara spontan berdasarkan imajinasi yang muncul ketika saya membaca deskripsi selanjutnya mulai membuat sketsa. Masih pada tahap produksi, kumpulan sketsa yang sudah dibuat, kemudian di eksplorasi disertai panduan dari karya sejenis animasi Kung Fu Panda, Big Hero 6, dan Zootopia sebagai inspirasi dalam mengaplikasikan teori *camera angle*, *camera movement*, *composition* sampai dirasa komposisi yang dihasilkan sudah pas dan bagus. Kegiatan terakhir adalah *finishing*, yaitu merapihkan coretan gambar atau disebut *clean up*, dan menambah *shading* sebagai penentuan pencahayaan dimasing-masing adegan. Diakhiri dengan tahap pasca-produksi, yang mana semua proses disatukan dan disusun menjadi sebuah *storyboard* utuh lengkap dengan keterangan adegan dan durasi, kemudian hasil rancangan dijadikan satu dalam *artbook storyboard*. Dengan adanya perancangan media visual *storyboard* ini, para pembaca bisa memiliki gambaran seperti apa kegiatan merancang *storyboard* dan bagaimana kira-kira nantinya tampilan *output storyboard*.



Gambar 10. Cuplikan Cover dan Isi dari Artbook Storyboard Lontong Cap Go Meh

Daftar Pustaka :

- [1] Selby, Andrew. 2013. Animation: Portfolio. London. Laurence King Publishing Ltd.
- [2] Christiano, Giuseppe. 2007. Storyboard Design Course: Principles, Practice, and Techniques : The Ultimate Guide for Artists, Directors, Producers, and Scriptwriters. New York. Barron's Educational Series, Inc.
- [3] Amelia, Y. 2016. Perancangan Buku Ilustrasi Kuliner Peranakan Khas Semarang.
- [4] Astuti, T. 2017. Akulturasi Budaya Mahasiswa Dalam Pergaulan Sosial Di Kampus (Studi Kasus Pada Mahasiswa PGSD Tegal UPP Tegal FIP UNNES. Jurnal UMK , 62.
- [5] Bromokusumo, A. 2017. Perjalanan Panjang Asal Usul Lontong Cap Go Meh Di Semarang. Jakarta: Kompas.com.
- [6] Hermini Sustianingsih, N. F. 2018. Memperkuat Lokalitas Kota Semarang di Era Globalisasi melalui Diplomasi Lokal. Global & Strategis, 2-5.
- [7] W. Creswell, J. 2014. Research Design. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- [8] White, Tony. 2009. How To Make Animated Films: Tony's White Complete Masterclass on the Traditional Principle of Animation. United States of America. Elsevier, Inc.
- [10] Hart, John. 2008. The Art of The Storyboard: a Filmmaker's Introduction (edisi kedua). United States of America. Elsevier, Inc.