

PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI *NGALIWET* TRADISIONAL SUNDA

Agus Muhamad Husni¹, Angelia Lionardi² dan Riky Taufik Afif³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
agusmuhamadhusni@student.telkomuniversity.ac.id¹, angelialeonardi@telkomuniversity.ac.id², rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: *Ngaliwet* merupakan kegiatan memasak dan makan bersama yang sudah melekat menjadi tradisi Sunda tradisional. Kegiatan *ngaliwet* mempunyai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang sejalan dengan prinsip hidup orang Sunda seperti nilai kebersamaan dan nilai gotong royong. Namun, mulai lunturnya tradisi *ngaliwet* tradisional di kalangan remaja Sunda menyebabkan nilai-nilai yang terdapat dalam proses tradisi *ngaliwet* tidak banyak yang mengetahuinya. Maka dari itu, diperlukan media populer salah satunya adalah animasi 2D untuk menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda. Dalam perancangan *storyboard* ini digunakan metode penelitian *Mix Method*, dengan metode pengumpulan data observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka terkait topik penelitian yang diteliti. Kemudian data itu dianalisis sehingga terbentuknya konsep cerita berdasar pada data dan diterapkan pada perancangan *storyboard* untuk animasi 2D yang memperkenalkan nilai-nilai dalam proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda.

Kata Kunci: Animasi 2D, *Storyboard*, Tradisi *Ngaliwet*.

Abstract: *Ngaliwet* is an activity of cooking and eating together which is inherent in the traditional Sundanese tradition. *Ngaliwet* activities have values contained in them which are in line with the life principles of the Sundanese people such as the value of togetherness and the value of mutual cooperation. However, the traditional *ngaliwet* tradition has begun to fade among Sundanese youth, causing not many people to know about the values contained in the process of the *ngaliwet* tradition. Therefore, popular media is needed, one of which is 2D animation to convey the values contained in the process of the traditional Sundanese *ngaliwet* tradition. In designing this *storyboard*, the *Mix Method* research method was used, with observation data collection methods, interviews, questionnaires, and literature studies related to the research topic under study. Then the data is analyzed so that a story concept is formed based on the data and applied to *storyboard* design for 2D animation that introduces values in the process of traditional Sundanese *ngaliwet* traditions.

Keywords: 2D Animation, *Ngaliwet* Tradition, *Storyboard*.

PENDAHULUAN

Nasi liwet merupakan olahan nasi khas Jawa, salah satunya ada di budaya Sunda, nasi liwet Sunda sudah menjadi menu hidangan di berbagai acara yang ada di tatar Sunda. Rasa nasi liwet yang gurih dan aroma harum karena memakai bumbu-bumbu. Penyajian nasi liwet umumnya dilengkapi dengan lalapan, sambal, dan kerupuk. Proses memasak nasi liwet ini disebut sebagai “*Ngaliwet*”.

Tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda, merupakan tradisi masak bersama yang umumnya diadakan di tempat terbuka atau luar rumah, (*kastrol*) sejenis ketel menjadi alat pokok untuk menanak nasi dalam tradisi *ngaliwet* Sunda. Umumnya pembagian tugas dilakukan pada masing-masing orang yang ikut serta, ada yang bertugas membawa alat-alat, ada yang membawa bahan-bahan, ada juga yang membeli lauk untuk hidangan dari uang hasil *udunan*, semua itu dibawa ke tempat *ngaliwet* yang akan dituju umumnya diadakan di pesawahan, perkebunan, pinggir sungai dan sebagainya. Pembagian tugas dan kerja sama terus berlanjut sampai proses *ngaliwet* nya, umumnya ada yang bertugas untuk menanak nasi, ada yang menyiapkan lalapan, serta ada yang membuat sambal. Setelah semua matang, nasi liwet ini umumnya akan disajikan dengan alas daun pisang, semua yang ikut duduk bersila melingkari daun pisang untuk makan bersama yang biasa disebut sebagai tradisi botram nasi liwet Sunda.

Menurut Prof Murdijati Gardjito, seorang ahli kuliner Universitas Gadjah Mada, pada kompas.com (2017) mengemukakan bahwa pada awalnya tradisi *ngaliwet* merupakan upaya penghematan masyarakat Sunda di Jawa Barat yang mayoritas sebagai penggarap ladang yang jauh dari tempat tinggal. Tradisi *ngaliwet* sudah ada sejak lama dan menjadi tradisi turun temurun di suku sunda. Tradisi ini berkaitan dengan makan bersama. Yang membedakan tradisi *ngaliwet* dengan tradisi makan bersama di berbagai budaya lain yaitu tradisi *ngaliwet* tidak hanya makan bersamanya, melainkan mencakup dalam proses pembuatan nasi liwetnya biasa dilakukan secara bersama-sama.

Dikutip dari penelitian Dindin Samsudin dan Aep Saefullah dengan judul “Pengetahuan remaja Sunda perkotaan terhadap istilah aktivitas di dapur tradisional Sunda” tahun 2021. Penelitian dilakukan dengan mengambil sampel remaja Sunda perkotaan berjumlah 86 orang, salah satu pertanyaan yang diajukan tersebut mengenai pengetahuan terhadap kata “*Ngaliwet*” kegiatan yang ada di dapur tradisional sunda. Terdapat 32 orang yang tidak tahu dan 57 orang tahu dari total 86 orang, dengan persentase sekitar 37,2% remaja perkotaan Sunda tidak mengetahui istilah *ngaliwet*. Hal ini membuktikan kalau kegiatan tradisi *ngaliwet* Sunda di kalangan remaja Sunda perkotaan sekarang sudah menurun begitu pun dengan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi *ngaliwet* juga masih banyak yang tidak mengetahuinya. Untuk penguat fenomena, penulis melakukan wawancara awal pada orang-orang Sunda yang sering melakukan tradisi *ngaliwet* tradisional dan mayoritas dari data yang penulis dapat adalah mereka hanya mengetahui sebagian sampai tidak mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam proses tradisi *ngaliwet* Sunda tradisional yang sejalan dengan prinsip hidup orang Sunda.

Melalui riset pencarian dengan kata kunci “*Ngaliwet*” di platform *youtube*, pada tanggal 24 Oktober tahun 2022, sudah ada yang mengangkat topik *ngaliwet* ini dengan media film, untuk animasi *ngaliwet* baru terdapat *motion graphic* dengan judul “*Ngaliwet, Kearifan Lokal Sunda yang Harus Kamu Tahu! [Motion Graphic Portfolio]*” oleh (Dela Yasmin Fadilla, 2021) dan belum ada animasi 2D yang mengangkat proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda di platform *youtube*. Maka dari itu, diperlukannya media populer untuk menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi *ngaliwet* kepada remaja Sunda. Penggunaan media animasi 2D yang memiliki fungsi sebagai media penyampai informasi bagi penonton akan digunakan sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi *ngaliwet* kepada remaja Sunda.

Salah satu tahapan pembuatan animasi 2D yaitu *storyboard*, berperan dalam penyampaian informasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Storyboard sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat. *Storyboard* termasuk ke dalam tahapan pra produksi dalam pembuatan animasi 2D, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu naskah divisualisasikan menjadi *storyboard*. Pada umumnya pembuatan *storyboard* terdiri dari tiga tahap, yaitu tahapan *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up*. Penulis bertujuan untuk melakukan perancangan *storyboard* untuk animasi 2D yang berjudul “*Let’s Cook Together*” mengenalkan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda kepada remaja Sunda.

LANDASAN TEORI

Tradisi *Ngaliwet* dalam Budaya Sunda

Menurut (Ety Setiawati, Widia Ningsi, & Abdul Khalim, 2021) dalam Jurnal yang berjudul “Pengembangan Kawasan Pertanian sebagai Daya Tarik Wisata Gastronomi pada *New Normal* di Desa Randobawailir Kabupaten Kuningan” Menyatakan bahwa proses pembuatan nasi liwet sunda disebut “*ngaliwet*”. *Ngaliwet* dalam tatar Sunda umumnya memakai ketel (kastrol) atau panci, dimasak bersama bumbu-bumbu.

Remaja

Adolescence ataupun remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang artinya “tumbuh” atau “berkembang menjadi dewasa. Priode remaja secara umum ada pada usia 11 hingga 18 tahun. Terjadi pada masa peralihan antara masa anak menuju masa dewasa. Pubertas membuatnya pesat pada perubahan fisik, alat reproduksi, berfikir idealis dan lebih abstrak. Pada masa ini muncul juga kesadaran kemandirian, menetapkan nilai-nilai atau aturan dan menetapkan tujuan pribadi sehingga tugas perkembangan diusia ini adalah pencapaian identitas (Mariyati & Rezanía, 2021).

Animasi 2D

Animasi 2D adalah animasi yang masih menggunakan cara menggambar tradisional, merupakan cara terbaik untuk mempelajari prinsip-prinsip inti gerakan dari animasi 2D dengan proses pergerakan *frame by frame* (White, 2009). Prinsip animasi pertama kali diperkenalkan oleh animator Disney, yaitu Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam buku berjudul *"The Illusion of Life: Disney Animation"*. Berikut 12 prinsip animasi yang dikemukakan: *Squash and Stretch, Anticipation, Staging, Straight Ahead Action and Pose to Pose, Follow Through and Overlapping Action, Slow In and Slow Out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, dan Appeal* (Thomas & Johnston, 1981).

Storyboard

Storyboard merupakan tahapan pra produksi, untuk memperlihatkan pra visual dari *frame* ke *frame* secara berurutan yang diadaptasi dari naskah guna mendapatkan gambaran keseluruhan untuk kebutuhan produksi (Hart, 2008).

Rule of Third:

Rule of third merupakan tiga garis vertikal dan tiga garis horizontal yang membagi *frame* secara presisi. Setiap titik pertemuan *frame* bisa digunakan untuk menempatkan pusat aksi dalam pembuatan *storyboard* (Hart, 2008:30). *Rule of third* merupakan panduan untuk menghindari komposisi yang simetri, membagi *frame* dengan tiga bingkai horizontal dan vertikal secara presisi, titik pertemuan garis merupakan tempat yang baik untuk menempatkan elemen visual (Paez & Jaw, 2013).

Camera

Shot Type ini mengacu pada sudut pengambilan kamera dan jarak dari lokasi kamera terhadap subjek cerita. *Shot Type* memengaruhi emosi pada adegan (Paez & Jew, 2013). Berikut beberapa *Type Shot* menurut Sergio Paez dan Anthon Jew dalam buku *Professional Storyboarding Rules of Thumb*, tahun 2013: *Extreme*

wide shot, wide shot, full shot, cowboy shot, medium shot, close up shot, chooker shot, extreme close up, over the shoulder shot, point of view shot, dan reaction shot.

Salah satu aspek dari sinematografi yang penting adalah mengubah sudut kamera sehingga menyajikan perspektif dinamis, sehingga dapat menyampaikan presensi yang berbeda dari adegan (Hart, 2008:49). *Camera Movement* dalam *storyboard* ditugaskan untuk memberikan kesan dinamis serta maksud lain. *Panning* dan *Tilting* merupakan jenis *camera movement* yang penting. Selain itu, ada beberapa jenis pergerakan kamera lain seperti *Dolly*, *tracking*, *zoom in*, *Zoom out*, dan *boom* (Paez & Jaw, 2013:71).

Perspektif

Perspektif merupakan seni visual dalam bidang 2 dimensi untuk menyuguhkan seni ruang 3 dimensi saat dilihat. (Jhon Hart, 2008:69). Titik hilang (*vanishing point*) merupakan satu atau dua titik pada garis horizontal yang digunakan untuk garis bantu konvergen dalam pembuatan visual yang mengandung perspektif (Hart, 2008:69).

Foreground, Middle Ground, & Background

Elemen *storyboard* selanjutnya adalah *foreground*, *middle ground*, dan *background*. Ketiga elemen ini perlu diperhatikan untuk membuat *storyboard storyboard* menarik dan memberikan kesan nyata. Ketiga elemen ini sering disingkat menjadi *FGD*, *MGD*, dan *BGD* (Hart, 2008:40).

Composition

Komposisi secara sederhana diartikan cara menata elemen-elemen visual pada gambar yang terdiri dari garis, bentuk, warna, ruang dan tekstur sehingga pesan dalam visual yang ingin disampaikan pada pemirsa dapat tersampaikan dengan baik (Fiandra, 2020).

Composition digunakan *storyboard artis* untuk membuat panel yang menarik, dimulai dari memperhatikan komposisi atau *frame* yang digunakan untuk

menempatkan elemen-elemen gambar didalamnya. Dengan teknik *composition* ini dapat memanipulasi gambar dan mengarahkan mata penonton ke tempat yang diinginkan, sehingga dramatisasi gambar lebih terasa (Paez & Jaw, 2013).

Value

Grey Scale merupakan teknik menerjemahkan nilai dari warna ke dalam skala hitam, abu, dan putih. Tingkat dari value penting karena kontras dari gelap dan terang merupakan fundamental komposisi yang baik untuk membentuk ruang dalam gambar atau lukisan. (Edwards, 2004). Pemberian value bertujuan untuk memberikan kesan kedalaman dalam visual dan untuk membedakan antara *foreground* (FG), *middleground* (MG), dan *background* (BG) dari setiap framenya. (Lionardi, 2022).

Tahapan Storyboard

Storyboard merupakan tahapan pra produksi, untuk memperlihatkan pra visual dari *frame* ke *frame* secara berurutan yang diadaptasi dari naskah guna mendapatkan gambaran keseluruhan untuk kebutuhan produksi (Hart, 2008).

Thumbnail:

Thumbnail adalah sketsa kecil dan ekspresif yang memungkinkan pembuat film dengan cepat memahami apa yang terjadi pada mereka melalui visi imajinatif. Mereka tidak perlu menggambar berurutan pada tahap ini,. Mereka lebih awal memberi kesan coretan tentang bagaimana film dibuka, atau bagaimana adegan tertentu dimainkan. (Whites, 2009:252).

Rough Pass:

Versi revisian dari *thumbnail*, intruksi untuk penambahan dan pengurangan panel, perubahan pada gambar seperti penempatan karakter, sudut kamera, maupun *background*. Tahapan ini menggunakan penggambaran lebih bersih, dengan *framing* lebih besar, serta memuat penyempurnaan detail karakter, aksi

karakter, serta *background* lebih detail sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami bahkan oleh *non-artist*. (Winder, 2020:214).

Clean Up

Clean up merupakan proses memodifikasi setiap kekurangan gambar karakter pada setiap adegan dan menampilkan garis yang konsisten sebelum masuk ke tahap pewarnaan (White, 2009:305).

Animatic

Animatic pada dasarnya adalah materi *storyboard* yang diedit, diatur ke *soundtrack* (baik trek yang sudah selesai atau demo yang waktunya akurat) sehingga seluruh proyek dapat dilihat dan ditinjau pada layar, atau monitor, dengan kecepatan dan struktur yang pada akhirnya akan dibuat animasinya. (White, 2006).

Animatic atau *story reel* bertujuan untuk meninjau gambaran besar dari akhir proyek jika sudah selesai nantinya. Jika menemukan kejanggalan pada *animatic* yang dibuat, maka *storyboard artist* perlu memperbaikinya, bisa dengan menambah atau mengurangi beberapa panel. (Winder, 2020:216).

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Dalam perancangan penulis menggunakan metode penelitian *Mix Method* merupakan metode penelitian dengan mengkombinasikan metode kualitatif dan metode kuantitatif mulai dari fenomena dan masuk pada tahap pencarian data lalu hasil dari analisis data dijadikan konsep dalam perancangan, sehingga diperoleh data yang lebih komperhensif, valid, reliabel, dan objektif (Sugiyono, 2011:18).

Data Hasil Observasi



Gambar 3.1 : Proses Kegiatan Ngaliwet
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Simpulan dari data observasi mengenai bagaimana umumnya runtutan dari kegiatan *ngaliwet* tradisional Sunda dilakukan adalah mulai dari perencanaan awal, lalu mengajak orang, setelah itu masuk pada tahap *udunan* dan pembagian membawa peralatan atau bahan, lalu pergi ke tempat *ngaliwet* nya yang umumnya berupa saung di pesawahan, pinggir sungai, hutan, dan sejenisnya. Lalu setelah itu kegiatan *ngaliwet* dilakukan, mulai dari pembagian tugas ada yang menanak nasi, menyiapkan alas, mencari kayu bakar, dan sejenisnya. Hingga setelah semua matang mereka botram makan bersama hingga selesai dan beres-beres.

Data Hasil Wawancara

Pada pencarian data wawancara dilakukan dengan dua tahap, pada tahap pertama mendapatkan gambar kasar dari nilai-nilai tradisi *ngaliwet* tradisional dari pandangan orang-orang yang sering melakukan tradisi *ngaliwet*, nilai kebersamaan adalah nilai yang semuanya ungkapkan, lalu pengkonfirmasi melalui wawancara kepada ahli budaya Sunda yang menjabarkan mengenai nilai dalam proses tradisi *ngaliwet* sunda yang sejalan dengan prinsip hidup orang Sunda mulai dari manusia dan manusia yaitu nilai kebersamaan dan nilai gotong royong, antara manusia dan alam nilai timbal balik, dan nilai antara manusia dan tuhan yaitu nilai akan mensyukuri karunia dan rahmat Nya.

Data Hasil Kuesioner

Setelah penyebaran kuesioner, penulis akhirnya mendapatkan 53 responden, yang mayoritas merupakan remaja dari Tasikmalaya dan Bandung. Pertanyaan yang diajukan penulis pada pencarian data ini, berfokus untuk mengidentifikasi preferensi responden terhadap jenis animasi yang mereka sukai dan cocok diterapkan dalam perancangan, lalu untuk mengidentifikasi mengenai dimana tempat responden menonton suatu animasi atau seputar budaya. Dari data responden yang didapat, penulis mendapat kesimpulan mengenai jenis *artstyle* yang disukai oleh responden mengarah pada penggayaan semi realis dan memperlihatkan *environment* serta tekstur dari benda lebih padat dan jelas, seperti pada *style* gambar 1 yang terpilih yaitu prefensi dari *style Kimi No Nawa*. Selanjutnya penulis juga mendapatkan mengenai *gendre* yang cenderung pada drama dan komedi yang disukai oleh target *audiens*, lalu durasi waktu animasi pendek sekitar 5 menit sampai 10 menit dengan platform *youtube* yang terpilih sebagai media publikasi.

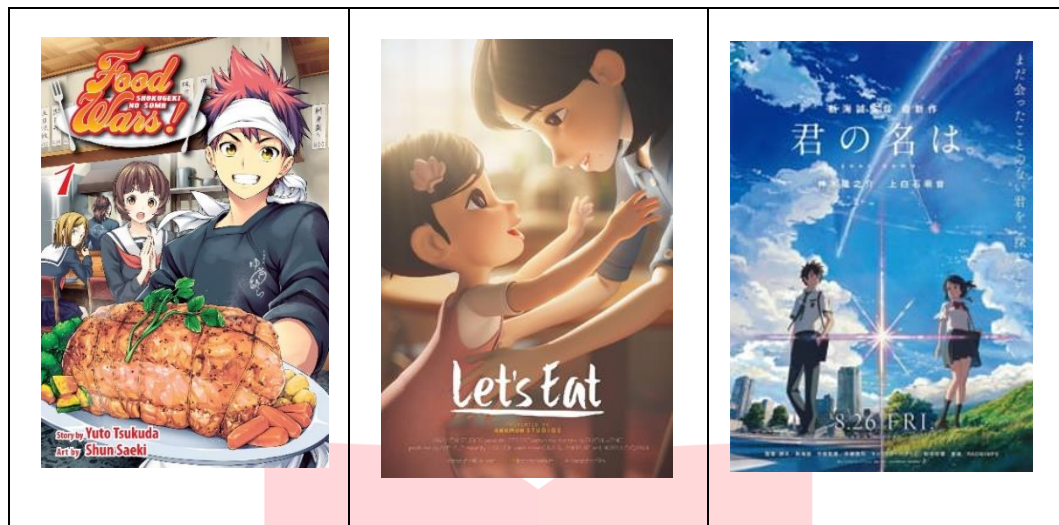
Data Khalayak Sasar

Secara demografis target *audiens* yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini adalah remaja laki-laki dan remaja perempuan orang Sunda pada rentang usia 11 hingga 18 tahun yang aktif menggunakan aplikasi youtube dan mempunyai kesukaan pada animasi atau pada budaya lokal.

Analisis Karya Sejenis

Tabel 3.1 : Analisis Tiga Karya

<i>Shongeki No Soma</i>	<i>Let's Eat</i>	<i>Kimi No Nawa</i>
-------------------------	------------------	---------------------



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Seitap karya yang sudah dianalisis akan dijadikan referensi dalam konsep perancangan. Analisis karya pertama "*Shongeki No Soma*" dengan fokus analisis pada *camera* di dapat hasil analisis bahwa *camera* dapat mempengaruhi alur atau penyampaian pesan pada cerita, seperti penggunaan *angle camera eye level* yang paling banyak muncul bisa digunakan saat cerita dalam keadaan stabil, tidak memuat banyak emosi atau pun aksi, begitu pun sebaliknya, *angle camera low angle* dan *high angle* memberikan kesan dinamis serta memuat makna positif seperti makna kuat, percaya diri dan sebagainya dan makna negatif seperti sedih, terintimidasi, dan sebagainya.

Jika cerita memasuki aksi penggunaan *movement camera* menjadi penting, terlebih untuk memberikan kesan dinamis pada visual, *movement camera* juga bisa digunakan untuk menggiring mata audien untuk fokus pada hal tertentu yang ingin disampaikan pada pengkaryaan. Hasil analisis karya ke dua "*Let's Eat*" fokus pada analisis *dramatic tension* dan pembabakan, di dapat hasil analisis tiga babak yang memuat bagian orientasi, komplikasi, dan resolusi yang akan dijadikan referensi dalam pembuatan cerita sampai penulisan naskah dalam konsep perancangan. Lalu, hasil analisis karya "*Kimi No Nawa*" fokus analisis *foreground*,

middle ground, dan *background*, serta *value*, *composition*, dan perspektif, hasil analisis memperlihatkan dengan jelas bahwa teori-teori tersebut membuat visual lebih kompak dan terlihat jelas sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik pada *audiens*.

Lalu penulis melakukan analisis pengayaan visual dengan fokus analisis pada format *storyboard* *Kimi No Nawa* yang memuat format gambar di sebelah kanan dan data dari *storyboard* di sebelah kiri, yang memuat deskripsi dialog, deskripsi aksi, kode *movement camera*, dan durasi yang digunakan. Semua hasil analisis karya ini akan dijadikan referensi dalam pembuatan konsep perancangan penulis di BAB IV.

PERANCANGAN

Konsep

Konsep perancangan yang dilakukan oleh penulis mengenai objek penelitian yang diangkat mulai dari ide, pesan, media, lalu perancangan visual, dan kemudian dibuatkan dalam media yang dituju yaitu *storyboard* untuk animasi 2D. Ide dan konsep yang dihasilkan merupakan olah kreatif yang dilakukan penulis dari data-data yang didapat dari proses studi pustaka, analisis karya sejenis, observasi, wawancara, hingga kuesioner terhadap target *audiens*. Data observasi menjadi pegangan dari runtutan pada umumnya bagaimana tradisi *ngaliwet* tradisional dilakukan, data dari analisis karya menjadi fokus referensi visual perancangan *storyboard* serta menjadi referensi dalam tensi penceritaan dalam naskah yang diangkat dan akan dikukuhkan di data kuesioner yang fokus pada data preferensi animasi yang disukai oleh target *audiens*.

Konsep Pesan

Berangkat dari fenomena yang penulis angkat, perancangan *storyboard* untuk animasi 2D tentang proses tradisi *ngaliwet* ini dikerjakan sebagai upaya

untuk meningkatkan kecintaan para remaja Sunda pada budaya lokal dengan informasi yang dikemas dalam media animasi 2D. Diharapkan dalam perancangan ini dapat memperkenalkan tradisi *ngaliwet* Sunda serta menginformasikan nilai-nilai yang terkandung dalam proses tradisi tersebut yang sejalan dengan prinsip hidup orang Sunda kepada khususnya remaja Sunda.

Konsep Media

Media utama yang menjadi *output* dari perancangan penulis adalah animasi 2D. Dalam perancangan penulis bekerja sebagai individu dan berperan sebagai *storyboard artist*. Dari kaidah kepustakaan dan teori-teori yang penulis ambil mengenai teori *storyboard*, maka tugas penulis adalah untuk menginterpretasikan naskah cerita menjadi visual berupa gambar yang ditampilkan secara berurutan hingga membentuk adegan sesuai cerita. Setelah itu, setiap *frame* yang dibuat akan disusun secara beruntun hingga menimbulkan ilusi gerakan, serta ditambahkan audio berupa *ambient*, *instrument music*, *sfx* sampai menjadi *animatic storyboard* untuk kebutuhan final dalam pengkaryaan. Media pendukung yang digunakan penulis yaitu pembuatan poster yang akan digunakan sebagai media promosi melalui *social media*, *artbook*, *infografis*, dan *merchandise* sebagai ip karya.

Dalam proses perancangan ini, penulis menggunakan *software Clip Studio Paint* untuk membuat *storyboard*, *adobe premiere pro* untuk *editing* dan *compositing animatic*, serta *photoshop* dalam membuat *artbook*, poster, hingga *merchandise*. Lalu bagian publikasi, penulis berencana untuk mempublikasi karya *animatic storyboard* ini ke *platform youtube* sebagai media populer yang bisa menjangkau khalayak sasaran.

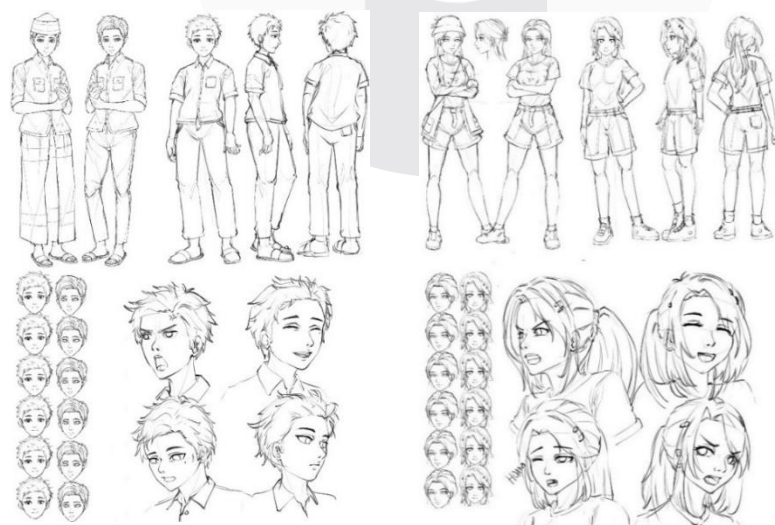
Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang dilakukan penulis mulai dari pencarian ide sampai pembuatan naskah "*Let's Cook Together*". Sinopsis cerita yaitu Deniz & Diza adalah kembar sejodoh yang sangat terobsesi dengan kultur budaya Jepang & Korea

harus membuat laporan liburan dengan tema cinta tanah air dari guru (B. Indo & Pkn) lalu memutuskan untuk liburan ke kerabatnya di kampung supaya bisa melakukan tradisi *ngaliwet* tradisional, namun mereka mengalami kesulitan saat melakukan proses *ngaliwet* nya karena harus mengalami perjalanan melelahkan serta melalui medan curam yang tidak biasa mereka sebrangi. Sesampainya di sana Deniz & Diza kelelahan dan proses *ngaliwet* dilakukan oleh rekan lainnya dan mereka akhirnya botram nasi liwet bersama sehingga Deniz dan Diza bisa mempresentasikan tugasnya di depan kelas tepat waktu. Setelah naskah selesai masuk pada pembuatan *storyboard* dengan tahapan *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up storyboard* dan akan juga dibuatkan *animatic/story reel*. Gendre dari animasi yang diangkat mengikuti preferensi dari data target *audiens* yaitu drama dan komedi dengan durasi animasi kurang dari 10 menit serta memakai *main character* lebih dari satu.

Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan di fokuskan untuk membuat 5 karakter yaitu Deniz, Diza, Reza, Rini, dan Hendra yang diawali dengan menjabarkan tiga poin penting karakter mengenai ciri fisik, sifat, dan sosial nya dan beberapa gambaran mengenai *environment* penting yang ada di naskah.

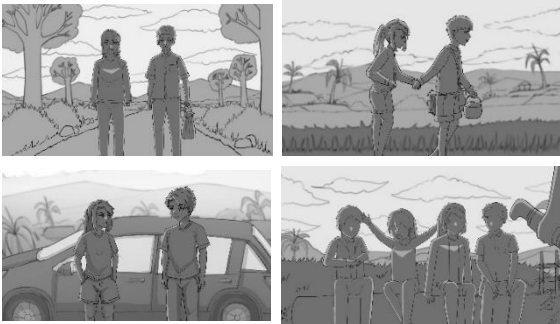


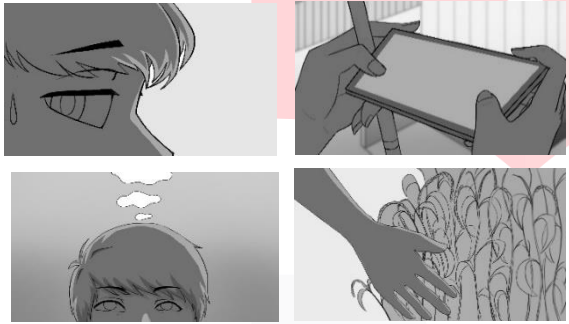
Gambar 4.1 : Proses Perancangan Karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Analisis Perancangan

Tabel 4.1 : Analisis Type of Shots

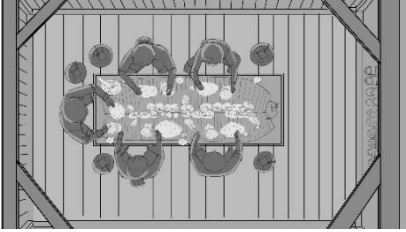
Visual	Analisi
<i>Extreme Wide Shot</i> 	Pengaplikasian dari <i>shot type EWS</i> pada beberapa <i>shot storyboard</i> di samping bertujuan untuk memperlihatkan <i>environment</i> yang luas, fokus menampilkan suasana yang ada di cerita seperti suasana perkotaan, suasana pedesaan, dan suasana alam terbuka tatar Sunda.
<i>Wide Shot</i> 	Pemilihan <i>wide shot</i> pada beberapa <i>storyboard</i> di samping untuk keperluan menampilkan bagaimana interaksi karakter yang lebih dari satu atau menampilkan karakter dengan latar nya seperti kejadian yang melibatkan banyak karakter atau pun kaitan antara latar dan karakter.
<i>Full Shot</i> 	Pemakaian dari <i>full shot</i> dalam beberapa visual di samping guna untuk memperlihatkan seluruh adegan karakter dengan jelas di latar yang masih terlihat dengan baik.

<i>Cowbow Shot</i> 	Beberapa penggunaan <i>cowbow shot</i> pada beberapa <i>shot storyboard</i> disamping digunakan untuk melihat interaksi beberapa karakter dengan <i>background</i> yang masih terlihat dengan jelas guna mempertahankan kontinuitas pada adegan cerita.
<i>Medium Shot</i> 	Penggunaan MS pada pada <i>storyboard</i> menjadi <i>shot</i> yang paling banyak karena berfokus untuk memperlihatkan adegan karakter dengan jelas dan juga menjadi transisi dari jenis <i>wide shot</i> ke <i>close up shot</i>.
<i>Close Up Shot</i> 	<i>Close up shot</i> pada pengkaryaan banyak digunakan pada adegan inti yaitu saat mulai masuk tahap memasaknya dan ada juga yang digunakan untuk memperlihatkan dengan jelas ekspresi dari karakter.

<i>Choker Shot</i> 	Penggunaan <i>choker shot</i> pada pengkaryaan difokuskan untuk memperlihatkan ekspresi wajah dari karakter, sehingga setiap benda yang masuk dalam <i>frame</i> ini dapat terlihat jelas seperti karakter yang makan ayam.
<i>Extreme Close Up</i> 	Pemakaian <i>ECU</i> pada perancangan <i>storyboard</i> dengan beberapa visual disamping difokuskan untuk memperlihatkan detail penting dari adegan seperti mata yang melirik dan tangan yang sedang memegang benda sehingga detail atau bahkan tekstur penting dapat terlihat.
<i>Over the Shoulder</i> 	Pemilihan <i>OTS</i> pada pengkaryaan guna memperlihatkan interaksi antar karakter yang memberikan kesan dinamis dan bisa memfokuskan pada reaksi dari salah satu karakter dengan jelas. Seperti bagaimana karakter yang menyapa atau karakter yang melihat suatu kejadian.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Tabel 4.2 : Analisis Angle

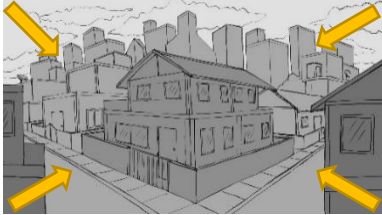
Visual	Analisis
<i>Bird Eye</i> 	<i>Bird Eye</i> pada perancangan digunakan guna untuk memperlihatkan detail tekstur pada objek yang menghadap ke atas, seperti bahan-bahan masakan serta hasil masakannya.
<i>High Angle</i> 	Penggunaan <i>high angel</i> pada pengkaryaan visual di samping penulis digunakan guna memperlihatkan bidang yang lebih jelas sehingga menimbulkan kesan luas seperti digabungkan dengan <i>EWS</i> sehingga suasana dapat terasa dengan jelas.
<i>Eye Level</i> 	Penggunaan <i>angle eye level</i> pada perancangan menjadi <i>angle</i> yang paling banyak digunakan, umumnya adegan-adegan yang tidak terlalu memuat aksi atau interaksi, penulis juga menggunakan <i>eye level</i> ini pada perpindahan <i>shot</i>.
<i>Low Angle</i> 	Penggunaan <i>low angel</i> pada pengkaryaan penulis digunakan memperlihatkan detail dari ekspresi dengan <i>gesture</i> cenderung membungkuk sehingga objek bisa terlihat jelas.

<i>Frog Eye</i> 	Peggunaan <i>frog eye</i> pada perancangan hanya difokuskan untuk membuat karya lebih dinamis fokus guna untuk memperlihatkan bagian bawah suatu objek tertentu.
--	---

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

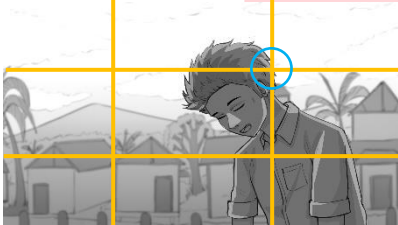
Tabel 4.3 : Analisis Movement

Visual	Analisis
<i>Panning</i> 	Pada perancangan penggunaan <i>panning</i> digunakan pada beberapa adegan yang membutuhkan visual lebar dan terdapat interaksi penting di dalamnya, seperti saat karakter Reza yang bereaksi terhadap kelakuan Deniz dan Diza di samping nya.
<i>Tilting</i> 	Penggunaan <i>tilting</i> pada pengkaryaan visual disamping digunakan pada <i>frame</i> sehingga memiliki kesan tinggi seperti penggunaan pada visual di samping deng <i>tilting</i> berhenti pada adegan mengambil kelapa muda.
<i>Track</i> 	Penggunaan <i>track</i> pada pengkaryaan visual terdapat saat adegan berjalan, fokus kamera tetap pada karakter dan <i>background</i> yang ditarik ke belakang sehingga menimbulkan kesan maju.

<i>Zoom</i> 	Penggunaan <i>zoom</i> pada pengkaryaan difokuskan untuk menggiring <i>audiens</i> pada objek tertentu seperti penggunaan pada visual di samping dengan fokus objek adalah rumah Deniz dan Diza yang berada di tatar Sunda perkotaan.
--	--

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

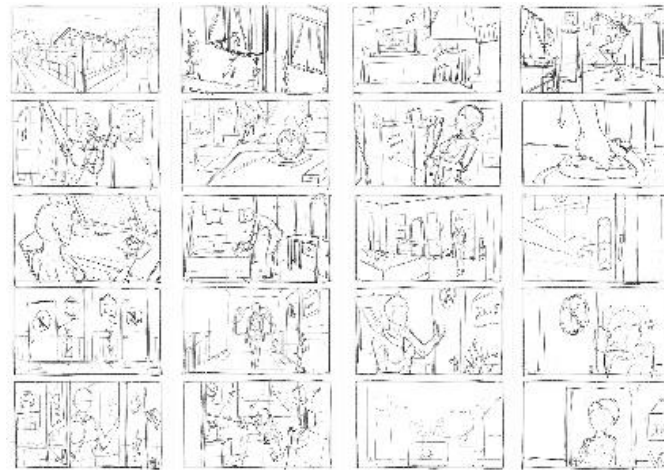
Tabel 4.4 : Analisis Composition, Fg, Mg, Bg,

Visual	Composition, FG, MG, BG
	<i>Foreground:</i> Karakter Hendra yang kelelahan. <i>Middle ground:</i> Perumahan dengan beberapa pepohonan yang berjejer di sebrang jalan. <i>Background:</i> Bukit serta langit pagi. <i>Composition</i> yang digunakan pada visual di samping adalah <i>rule of third</i>, dengan fokus objek berada pada perpotongan garis kanan atas.
	<i>Foreground:</i> Kagian dari pinggir rumah yang ada di bawah kanan dan kiri yang membentuk ilusi bingkai pada visual. <i>Middle ground:</i> Rumah Deniz dan Diza yang berada tepat di tengah visual. <i>Foreground:</i> Perkotaan tatar Sunda serta langit. <i>Composition</i> yang digunakan pada visual di samping adalah keseimbangan.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Perancangan *Storyboard*

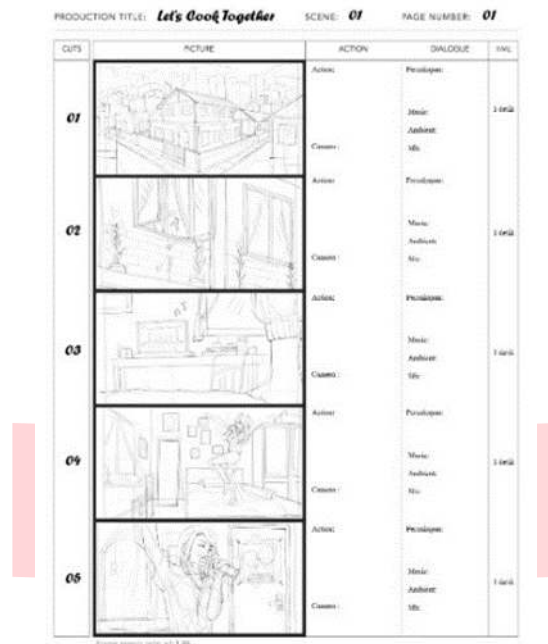
Thumbnail



Gambar 4.2 : Tahap *Thumbnail Storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Pada tahapan pembuatan *thumbnail*, penulis membuat sketsa-sketsa kasar pada panel *storyboard* tanpa terlalu memikirkan detail dari adegan atau sesuai susunan dari naskah, hanya menggambarkan ide-ide besar bagaimana suatu adegan tertentu akan di visualk

Rough Pass



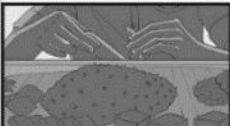
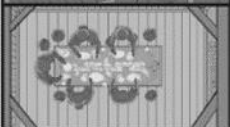
Gambar 4.3 : Tahap Rough Pass Storyboard

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Pada tahap *rough pass storyboard*, *thumbnail* yang sudah dibuat mulai disusun mengikuti naskah cerita yang sudah dibuat dan pengembangan visual menjadi lebih detail dan rapi mulai dari gambaran karakter hingga penggambaran *background*. Pada tahapan ini juga penulis mulai menyusun gambaran visual pada *template* dari *storyboard* yang dipakai yang sudah dikasih penomoran setiap *shot*.

Clean Up

PRODUCTION TITLE: *Let's Cook Together* SCENE: 15 PAGE NUMBER: 58

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
270		Action: Membuat adonan	Paralaps: Music: Audio: Suara ketuk	1,5 detik
271		Action: Mereka semua makan dengan lahap dan ceria	Paralaps: Music: Audio: suara makan	1,5 detik
272		Action: Rasa senang jari kecil menyentuh layar dan melihatnya	Paralaps: Music: Audio: Suara hembusan angin	1,5 detik
273		Action: Mereka kelaparan	Paralaps: Music: Audio: Suara ketuk	1,5 detik
274		Action: Mereka semua makan	Paralaps: Kenyang, senang, senang Music: Audio: Suara ketuk	2 detik

Frame aspect ratio = 16:9

Gambar 4.4 : Tahap Clean Up Storyboard

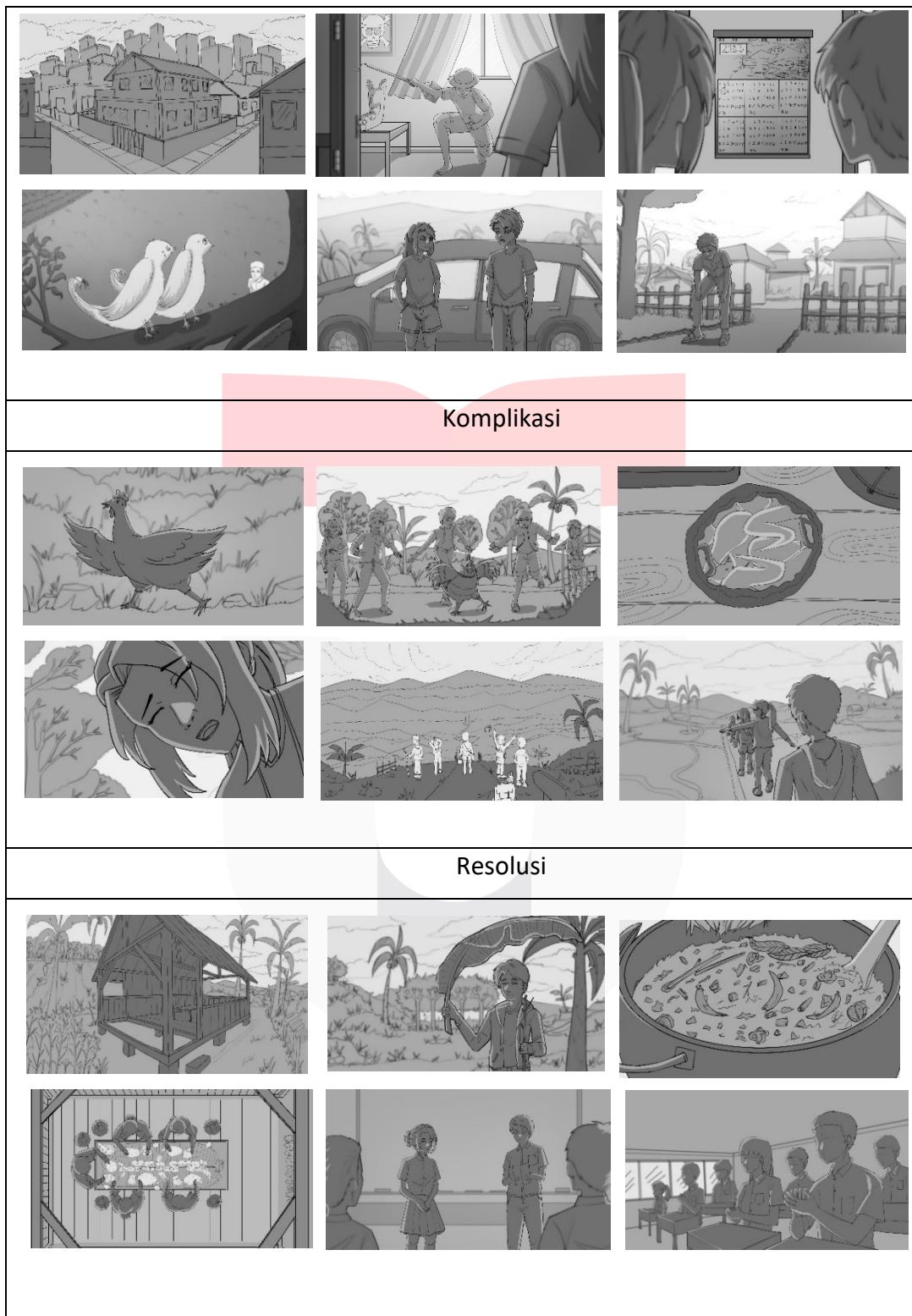
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Pada tahap *clean up*, penggambaran sudah pada tahap lebih bersih dan ditambahkan dengan value yang memberikan kesan ruang dalam pengkaryaan, terlebih penambahan detail seperti adegan yang sedang dimainkan serta keterangan waktu untuk memudahkan dalam penggarapan *animatic* setelahnya.

Animatic

Tabel 4.5 : Cuplikan Animatic

Orientasi



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan

Proses tradisis *ngaliwet* Sunda tradisional merupakan tradisi masak dan makan bersama di luar ruangan yang memiliki nilai-nilai sejalan dengan prinsip hidup orang Sunda, mulai dari nilai antara manusia dan manusia yang mencakup nilai kebersamaan karena umumnya tradisi tersebut mengharuskan dilakukan oleh beberapa orang dan nilai gotong royong dari proses *ngaliwet* nya karena umumnya semua orang yang terlibat akan saling bantu membantu dalam proses awal pengumpulan barang dan bahan sampai akhir. Lalu terdapat nilai antara manusia dan alam dalam tradisi tersebut yang didapat dari *ngaliwet* tradisional umumnya dilakukan diluar ruangan seperti di pesawahan, pinggir sungai, dan lingkungan sejenisnya, prinsip lain yaitu alam sudah menyediakan semua kebutuhan manusia, jika manusia baik terhadap alam maka alam pun akan berlaku demikian terhadap manusia. Dan nilai antara manusia dan tuhan yang mencakup segala rasa syukur atas nikmat dan karuna yang dilimpahkan Tuhan dari tradisi *ngaliwet* tersebut.

Tradisi *ngaliwet* tradisional sudah mulai redup khususnya di kalangan remaja Sunda usia 11 – 18 dan menjadi target *audiens* dari perancangan yang penulis kerjakan. Dari data yang dikumpulkan secara mandiri atau pun dari narasumber serta data responden kuesioner, secara akumulatif hal yang menyebabkan kurangnya pengetahuan remaja Sunda tentang nilai-nilai dari proses tradisi *ngaliwet* tradisional adalah minimnya media informasi atau publikasi yang mampu menarik perhatian khalayak luas. Dari urgensi tersebut mengenai eksistensi tradisi *ngaliwet* tradisional menjadi landasan penulis untuk membuat *storyboard* animasi 2D yang mengenalkan tentang nilai-nilai dari proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda yang sejalan dengan prinsip hidup orang Sunda sebagai upaya untuk membangkitkan minat remaja Sunda untuk mengenal serta menjaga salah satu tradisi yang sudah menjadi identitas orang Sunda.

Perancangan *storyboard* dan *animatic* berjudul *let's cook together* dalam media animasi 2D untuk mengenalkan nilai-nilai dari proses tradisi *ngaliwet* tradisional, dimulai dari ide besar tersebut kemudian dirangkai sebuah premis dan dikembangkan menjadi cerita yang kemudian dijadikan naskah. Kemudian penulis melakukan studi visual pembuatan karakter dan penulis mulai masuk dalam tahap perancangan *storyboard* dan *animatic* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *thumbnail storyboard* yang merupakan sketsa acak untuk menampilkan *scene* tertentu dan masuk ke tahap *rough pass* tahap dari gambar gambar sudah dalam penyusunan alur dan masuk ke tahap *clean up* yang sudah diberikan *value*. Setelah itu masuk dalam pembuatan *animatic storyboard* yang sudah ditambahkan audio.

Saran

Tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda dapat dijumpai bukan hanya di Jawa Barat dan fokus penulis dalam perancangan ini hanya mengangkat tradisi yang berada di Tasikmalaya dan Bandung, hendaknya untuk peneliti selanjutnya yang mengangkat topik serupa agar bisa menambah fokus *ngaliwet* di berbagai daerah lain.

Dalam teknis pembuatan karya diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini, penulis lebih memahami secara mendalam mengenai teknik merancang naskah cerita yang baik, teknik menggambar *scene* sesuai naskah, teknik komposisi dalam pembuatan *scene*, dan teknik dalam penyampaian informasi menggunakan narasi yang jelas sehingga tersampaikan baik pada khalayak sasaran

DAFTAR PUSTAKA

- Sumantri, R (2015). Tradisi Ngaliwet Orang Sunda
- Diva Kautsar, N (2020). Berawal dari Bekal ke Hutan, Ternyata Ini Sejarah Ngaliwet Khas Sunda yang Unik
- Anwar Rizal, K (2018). Memaknai Ngaliwet Sebagai Warisan Budaya Lokal

Samsudin, D., & Saefullah, A. (2021). PENGETAHUAN REMAJA SUNDA PERKOTAAN TERHADAP ISTILAH AKTIVITAS DI DAPUR TRADISIONAL SUNDA (The Knowledge of Urban Sundanese Teenagers in Terms of Activities in Sundanese Traditional Kitchen). *Sirok Bastra*, 9(2), 151-166.

Setiawati, E., Ningsi, W., & Khalim, A. (2021). Pengembangan Kawasan Pertanian Sebagai Daya Tarik Wisata Gastronomi Pada Era New Normal Di Desa Randobawailir Kabupaten Kuningan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(6), 1821-1832.

Purwoko, B. W., Sabarisman, I., Anoraga, S. B., & Rahmatika, A. M. (2022, September). OPTIMASI PEMBUATAN NASI LIWET INSTAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE TAGUCHI. In *Seminar Nasional Soebardjo Brotohardjono* (Vol. 18, pp. 84-89).

Indra, B. K (2021). Gastronomi Upaboga Indonesia: Adi Gastronom Indonesia

Mumuh Muhsin, Z. (2011). Kajian Identifikasi Permasalahan Kebudayaan Sunda Masa Lalu, Masa Kini, Dan Masa Yang Akan Datang.

Dienaputra, R. (2012). *Sunda: Sejarah, Budaya, dan Politik*. Sastra Unpad Press.

Minantyo, H. (2011). Dasar-dasar Pengolahan Makanan (Food Product Fundamental).

Gardjito, M., Sari, H. P. R., & Millaty, M. (2019). *Kuliner Sunda: nikmat sedap melegenda*. Gadjah Mada University Press.

Maryati, L. I., & Rezania, V. (2021). Psikologi Perkembangan: Sepanjang Kehidupan Manusia.

Haq, I. (2020). Teori Idea Plato. *Jaqfi: Jurnal Aqidah dan Filsafat Islam*, 5(1), 68-82.

Hart, J. P. (2008). *Art of the Storyboard*. Elsevier Science & Technology.

White, T. (2012). *Animation from pencils to pixels: Classical techniques for digital animators*. Routledge.

White, T. (2013). *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation*. Routledge.

Thomas, F., Johnston, O., & Thomas, F. (1995). *The illusion of life: Disney animation* (p. 28). New York: Hyperion.

Winder, C., Dowlatabadi, Z., & Miller-Zarneke, T. (2012). *Producing animation*. Routledge.

Jew, A. (2013). *Professional storyboarding: Rules of thumb*. Routledge.

Edwards, B. (2004). *Color: a course in mastering the art of mixing colors*. Penguin.

Tillman, B. (2019). *Creative character design*. Crc Press.

Lionardi, A. (2022). Kajian visual desain karakter kancil pada animasi 3D "Kancil". Volume 11 nomer 1 Oktober.

Lionardi, A (2022). *Clean-up Storyboard* (DDI3D3)

Fiandra, Y (2020). Teknik fotografi flatlay sebagai bentuk strategi marketing online instagram.

Prof. Dr. Sugiyono (2013). *Buku Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*