Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Rindu P. Hestya dan diterbitkan di situs Tempo pada tanggal 1 Juli 2014, kebutuhan akan kayu dan pemanfaatan lahan dalam bidang industri meningkat. Maka dilakukan proses deforestasi. Namun hal itu tidak disertai dengan perencanaan dan peningkatan kegiatan reboisasi. Namun jumlah permintaan kayu yang semakin meningkat mengakibatkan kedua proses ini tidak seimbang. Lanjut dengan proses pertumbuhan pohon memerlukan waktu yang tidak sebentar. Berdasarkan artikel diterbitkan World Wide Fund (WWF) meneliti kondisi hijau hutan dari 2000-2005 yang semakin berkurang dan perlu diingatkan bagaimana industri mengendalikan proses tersebut.

Perkembangan film animasi sendiri sudah meningkat. Semenjak munculnya film animasi Indonesia “Battle of Surabaya” di layar bioskop dan seri animasi di pertelevisian. Rata-rata cerita yang diangkat seputar kehidupan di Indonesia seperti Keluarga Somat di Indosiar, Si Entong dan Adit & Sopo Jarwo di MNCTV, serta Kiko di RCTI (Sindo,2016). Ditambah munculnya pada tahun 2016 diresmikannya sebuah studio animasi di SMK Raden Umar Said di Kudus. Ini membuktikan bahwa Indonesia sudah mempunyai pasar dan dapat berkembang jika diarahkan dan dilatih dengan baik. Hal ini disampaikan oleh Kepala Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Triawan Munaf (Antara News, 2016). Kemudian, tahun 2017 Karakter "Si Juki" karya Faza Meonk akan

Perancangan Storyboard...,Nita Komala,FSD UMN,2017

dihidupkan menjadi film animasi 2D. Berdasarkan informasi yang diberikan pada saat acara Popcon 2016 lalu bertempat di Jakarta Convention Center (JCC) (Antara News, 2016).

Karena alasan tersebut penulis memilih perancangan *storyboard* untuk topik tugas akhir. Penulis berpendapat pre-visual penting terhadap tahap penyampaian cerita yang akan divisualisasikan. Bagaimana agar makna dapat disampaikan oleh pembuat film tersampaikan ke penonton. Melalui media visual yang dipilih yakni animasi 3d. Akhirnya, penulis dapat merancang *storyboard* menceritakan kehidupan karakter, lokasi, waktu dan kegiatan yang dapat diikuti dan dimengerti oleh penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah perancangan *storyboard* yang tepat untuk menggambarkan perubahan sifat tokoh utama?

1.3. Batasan Masalah

Proses yang dilakukan penulis dibatasi pada:

Scene yang akan dibahas dalam laporan ini adalah *scene* 1 ketika tokoh utama patuh pada aturan dan *scene* 4 saat tokoh utama mengalami perubahan sifat menjadi serakah.

1. Perancangan *shot* dibatasi pada *angle shot, camera movements,* komposisi dan *layout.*

Perancangan Storyboard...,Nita Komala,FSD UMN,2017

2. Bagaimana merancang *storyboard* yang dapat dijadikan acuan *layout*, aset, dan *timing* pada tahap produksi film?

3. Hasil akhir berupa film animasi pendek tiga dimensi berjudul “BOT”

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk merancang *storyboard* yang dapat memperkuat cerita pada film animasi pendek “BOT” yang menggambarkan sifat dari si tokoh utama yang berubah menjadi serakah.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan penulis adalah metode kualitatif dan observasi. Penulis pertama mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penulisan bersumber dari berbagai literatur terkait topik diambil oleh penulis. Kedua, penulis mengumpulkan referensi pendukung sesuai topik yang diperoleh melalui internet. Kemudian penulis membandingkan literatur sesuai topik yang dipelajari sebagai dasar pengetahuan dengan referensi sebagai objek pengaplikasian dari teori yang tercantum dalam literatur yang penulis pelajari. Akhirnya dari observasi telah dilakukan oleh penulis, diterapkan terhadap karya dari penulis dan tim.

Perancangan Storyboard...,Nita Komala,FSD UMN,2017

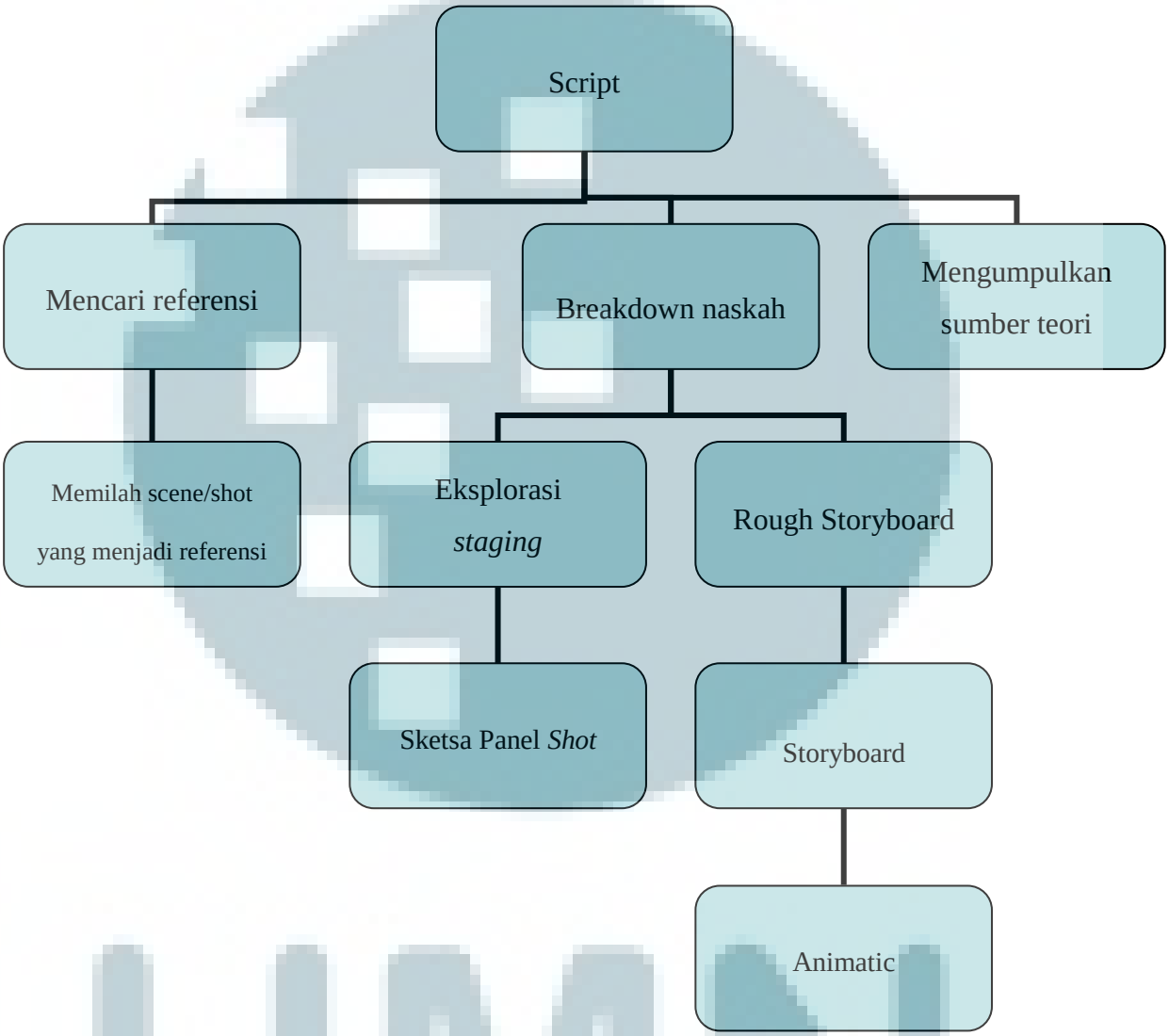
1.6. Metode Perancangan

Perancangan dimulai dengan menganalisa naskah, membuat *beat sheet* dan *shotlist*. Melalui *beat sheet* dan *shotlist*, penulis menentukan teknik *shot* yang akan dipakai dan sesuaikan dengan observasi yang sudah dilakukan. Kedua, penulis menerapkan visual kedalam *thumbnail sketch* memperkirakan bagaimana komposisi setiap *shot* secara kasar. Ketiga, memindahkan *thumbnail sketch* menjadi *storyboard* yang lebih rapih dan hasilnya dirundingkan bersama tim. Setelah disepakati, dibuat *storyboard fix* yang akan dilanjutkan ketahap selanjutnya.

Perancangan Storyboard...,Nita Komala,FSD UMN,2017

1.7. Skematika Perancangan

Tabel 1.3. Skematika perancangan *Storyboard*



Perancangan Storyboard...,Nita Komala,FSD UMN,2017