



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.

PERANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI PENDEK TIGA

DIMENSI BERJUDUL “BOT”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Nita Komala
NIM : 13120210097
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nita Komala

NIM : 13120210097

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI PENDEK TIGA DIMENSI
BERJUDUL “BOT”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

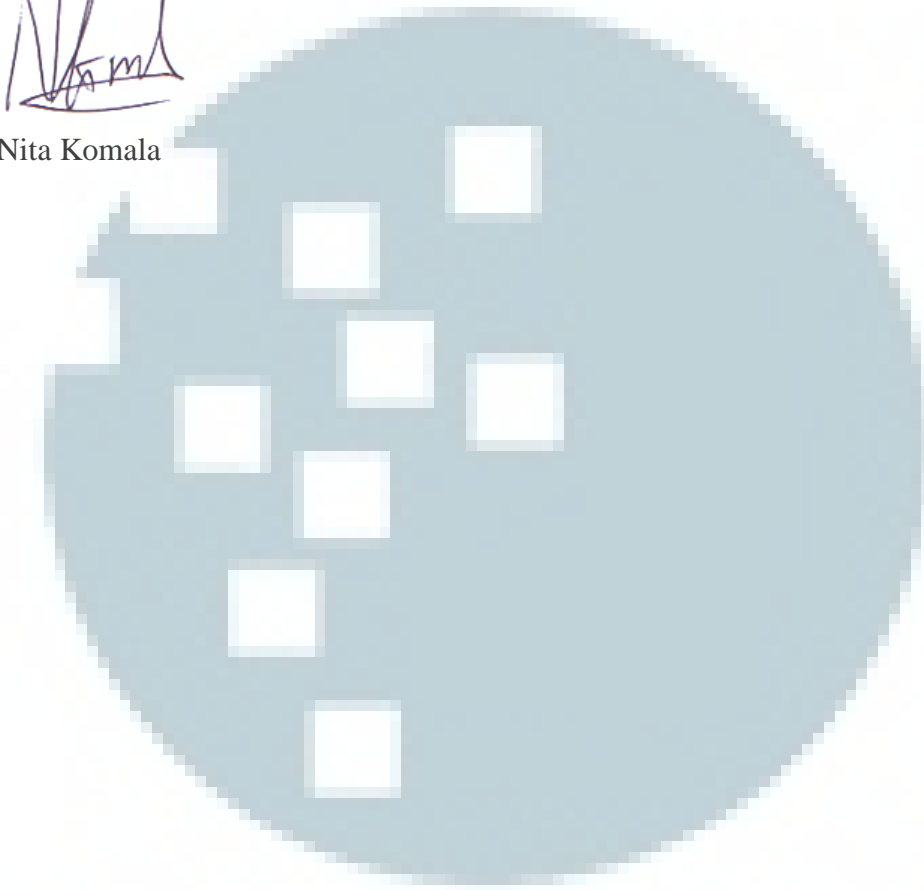
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016



Nita Komala



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI PENDEK TIGA DIMENSI

BERJUDUL "BOT"

Oleh

Nama : Nita Komala

NIM : 13120210097

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Januari 2017

Pembimbing I



Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Pembimbing II



Christine Mersiana L., S.Sn., M.Anim.

Penguji



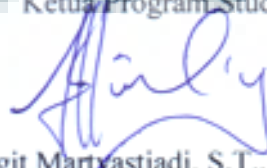
Edwin Hartono Sutiono, S.Sn., M.A.

Ketua Sidang



Yohanes Merci W., S.Ds., M.M.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Storyboard merupakan salah satu bagian penting dalam tahap pra-produksi film, dalam hal ini film animasi . Karena itu, penulis menjadikan sebagai topik laporan tugas akhir berjudul “Perancangan *Storyboard* Untuk Animasi Pendek Tiga Dimensi Berjudul “BOT”. Serta penulis juga ingin mempelajari proses kerja sebagai seorang *storyboard artist*. .

Pada penggunaannya sebagai sarana dalam memvisualisasikan sebuah cerita, pada prosesnya pengerjaan *storyboard*, seorang *storyboard artist* membutuhkan persiapan dan pengetahuan. Banyak unsur dan prinsip dalam *storyboard* yang perlu dipelajari sebelum dapat menjadi seorang *storyboard artist*.


Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberi bantuan, baik secara material maupun non-material dalam penyusunan laporan tugas akhir ini:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku Dosen Pembimbing penulis yang membimbing penulis dalam penulisan laporan tugas akhir dan bimbingan dalam penyusunan struktur *storyboard*.
3. Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku Dosen Pembimbing penulis yang membimbing penulis dalam penyusunan dan

saran dalam membangun struktur *storyboard* untuk film animasi 3d “BOT”.

4. Fachrul Fadly, S.Ked., selaku dosen pembimbing dalam kelompok tugas akhir, meluangkan waktunya dalam diskusi kelompok, serta memberikan kritik dan saran selama proses pembuatan film animasi 3d untuk tugas akhir berjudul “BOT”.
5. Calvin, Vincents Putra Barata, Laurin Violentika Halim, dan Hardiansyah, selaku rekan tim kerja dalam menyelesaikan film animasi “BOT”
6. Keluarga penulis yang memberi dukungan dan saran selama menjalani Tugas Akhir.

Tangerang, 19 Desember 2016



Nita Komala



ABSTRAKSI

Storyboard memiliki peranan penting pada film, pada hal ini film animasi. Terjadi proses pengolahan visualisasi dari sebuah cerita. Ada unsur dan prinsip yang butuh diketahui dalam membuat *storyboard*. Fungsi juga membantu memvisualisasikan pesan dari sebuah cerita, membuat penonton seiring film dapat mengetahui alur cerita, latar belakang dan identitas tokoh dalam film. Untuk itu penulis melihat tahap *storyboard* merupakan tahap meriset, mengeksplorasi dan mencari kemungkinan dalam bagaimana cara menyampaikan sebuah cerita melalui visual.

Kata Kunci : storyboard, shot, film pendek animasi 3d



UMN

ABSTRACT

Storyboard has an important role in the film, in this animated film. A process of processing the visualization of a story. There are elements and principles that need known to make a storyboard. . The function also helps to visualize the message of the story, making the film as the audience can figure out the storyline, background and identity of the character in the film. For that stages of storyboarding are researching, exploring and looking for possibilities in how how to convey a story through visuals.

Keywords: storyboards, shot, 3d Animation short film

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, stylized font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally. The letters are thick and have a slightly irregular, hand-drawn appearance.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XIX
DAFTAR LAMPIRAN	XX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6. Metode Perancangan	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Animasi.....	6
2.1.1. Animasi 3d	7
2.2. Storyboard.....	9
2.3. Anatomi Storyboard.....	13
2.4. Prinsip/Komponen Dasar Dalam Membuat Storyboard.....	15
a. Pengetahuan Sinematografi.....	15
b. Compositions.....	24
c. Continuity.....	26
d. Arrow	27
2.5. Proses Perancangan Storyboard.....	28
1. Beat Sheet & Shot List	28
2. Thumbnail Sketch.....	30
3. Presentation Board	30
4. Animatic Storyboard	31
BAB III METODOLOGI	33
3.1. Gambaran Umum	33

3.1.1. Sinopsis	34
3.1.2. Posisi penulis.....	34
3.2. Tahapan Kerja	35
3.2.1. Tahapan Kerja Kelompok	35
3.2.2. Tahapan Kerja Individu	38
3.3. Acuan.....	39
3.3.1. Acuan Storyboard	39
3.3.2. <i>Scene 1</i>	41
3.3.3. <i>Scene 4</i>	53
3.4. Proses Perancangan <i>Storyboard</i>	58
3.4.1. <i>Format Storyboard</i>	58
3.4.2. Eksperimen <i>Shot Angle</i> dan <i>Timing</i>	63
3.4.2. <i>Scene 1</i>	64
3.4.2. <i>Scene 4</i>	70
BAB IV ANALISIS	75
4.1. Analisis <i>Storyboard</i>	75
4.1.1. Analisis <i>Storytelling</i>	76

4.1.2. Analisis <i>Layout</i> dan <i>Timing</i>	76
4.1.3. Realisasi dari <i>Beat Sheet</i> dan <i>Shotlist</i> pada <i>Storyboard</i>	76
4.1.4 Analisis <i>Format Storyboard</i>	77
4.1.5. <i>Scene 1</i>	79
4.1.6. <i>Scene 4</i>	84
BAB V PENUTUP	86
5.1. Kesimpulan	86
5.2. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	LXXXVII

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Potongan adegan dalam film animasi 2D Snow White.....	6
Gambar 2.2. Potongan adegan dalam film animasi 3d Toy Story	7
Gambar 2.3. Proses produksi pada film animasi 3d.....	8
Gambar 2.4. Contoh lukisan gua.....	10
Gambar 2.5. Contoh <i>storyboard</i>	11
Gambar 2.6. Contoh <i>storyboard</i> Ponyo yang berwarna	12
Gambar 2.7. Contoh <i>storyboard</i> Batman	12
Gambar 2.9. Contoh panel panduan <i>shot</i> dalam <i>storyboard</i>	14
Gambar 2.10. Contoh <i>feature boards</i>	14
Gambar 2.11. Penempatan kamera pada prinsip <i>180 degree rules</i>	15
Gambar 2.12. Contoh <i>180 degree rules</i>	16
Gambar 2.13. Contoh <i>extreme wide shot/establishing shot</i>	17
Gambar 2.14. Contoh <i>long wide shot</i>	18
Gambar 2.15. Contoh <i>long shot</i>	18
Gambar 2.16. Contoh <i>medium shot</i>	18
Gambar 2.17. Contoh <i>close-up</i>	19

Gambar 2.18. Contoh <i>extreme close-up</i>	19
Gambar 2.19. Contoh berbagai <i>angle</i>	20
Gambar 2.20. Contoh <i>cut</i>	22
Gambar 2.21. Contoh <i>insert and cutaway</i>	23
Gambar 2.19. Contoh <i>rules of thirds</i>	24
Gambar 2.20. Contoh <i>foreground, middleground, and background</i>	25
Gambar 2.21. Contoh <i>negative space</i>	26
Gambar 2.22. Contoh <i>continuity</i>	27
Gambar 2.23. Contoh penggunaan <i>arrow</i>	27
Gambar 2.24. Contoh <i>arrow</i> untuk kamera	27
Gambar 2.25. Contoh <i>beat sheet</i>	28
Gambar 2.26. Contoh <i>shot list</i>	29
Gambar 2.27. Contoh <i>thumbnail sketch</i>	30
Gambar 2.28. Contoh <i>presentation board</i> “Up”	31
Gambar 2.29. dan 2.30. Contoh <i>animatic</i> animasi 2d “Steven Universe”	32
Gambar 3.1. Bagan tema cerita	35
Gambar 3.2. Bagan detail proses perancangan <i>storyboard</i>	38

Gambar 3.2. Contoh <i>feature board</i>	39
Gambar 3.3. Contoh <i>television board</i>	40
Gambar 3.4. Jenis <i>storyboard</i> yang telah dimodifikasi.....	40
Gambar 3.5. Contoh <i>shot establish</i>	41
Gambar 3.6. Contoh <i>shot close up & high angle</i>	42
Gambar 3.7. Contoh <i>view through</i>	43
Gambar 3.8. Contoh <i>low angle</i>	44
Gambar 3.9. Contoh <i>long shot</i>	44
Gambar 3.10. Contoh <i>high angle</i>	45
Gambar 3.11. Contoh <i>close up</i>	45
Gambar 3.12. Contoh <i>bird eye view</i>	46
Gambar 3.13. Contoh <i>long wide shot & low angle</i>	47
Gambar 3.14. Contoh <i>long shot & medium shot</i>	47
Gambar 3.15. Contoh <i>diagonal shot</i>	48
Gambar 3.16. Contoh <i>low angle</i>	48
Gambar 3.17. Contoh <i>high angle</i>	49
Gambar 3.18. Contoh <i>long shot</i>	50

Gambar 3.19. Contoh <i>long shot</i>	50
Gambar 3.20. Contoh <i>high angle & close up</i>	51
Gambar 3.21. Contoh <i>close up</i>	51
Gambar 3.22. Contoh <i>wide long shot & siluet</i>	52
Gambar 3.23. Contoh <i>close up</i>	53
Gambar 3.24. Contoh <i>long shot</i>	54
Gambar 3.25. Contoh <i>long shot</i>	54
Gambar 3.26. Contoh <i>shadow</i>	55
Gambar 3.27. Contoh <i>medium shot</i>	55
Gambar 3.28. Contoh <i>medium shot</i>	56
Gambar 3.29. Contoh <i>low angle</i>	56
Gambar 3.30. Contoh <i>composition shot</i>	57
Gambar 3.31. Contoh <i>low angle</i>	58
Gambar 3.32. Contoh <i>storyboard</i> versi <i>sticky notes</i>	59
Gambar 3.33. Contoh <i>storyboard template</i> dengan ukuran film 16:9	60
Gambar 3.34. <i>Format storyboard</i> awal.....	60
Gambar 3.35. <i>Format storyboard sticky notes</i>	61

Gambar 3.36. <i>Format storyboard</i> final versi 1	62
Gambar 3.37. <i>Format storyboard</i> final versi 2	62
Gambar 3.38. Eksperimen <i>shot</i> dan <i>angle</i>	63
Gambar 3.39. Naskah <i>scene</i> 1	64
Gambar 3.40. Kumpulan <i>thumbnail sketch</i> untuk <i>storyboard</i>	67
Gambar 3.41. Perbandingan sketsa <i>storyboard</i> <i>Scene</i> 1 dengan hasil jadi	68
Gambar 3.42. Perbandingan gambar referensi dan <i>storyboard</i>	69
Gambar 3.43. Naskah <i>scene</i> 4	70
Gambar 3.39. Kumpulan <i>thumbnail sketch</i> untuk <i>storyboard</i>	72
Gambar 3.40. Perbandingan sketsa <i>storyboard scene</i> 1 dengan hasil jadi.....	73
Gambar 3.41. Perbandingan gambar referensi dan <i>storyboard</i>	74
Gambar 4.1. Revisi <i>storyboard</i>	77
Gambar 4.2. <i>Format storyboard</i> final	77
Gambar 4.3. Perbandingan antara <i>storyboard</i> dengan hasil film.....	79
Gambar 4.4. Perbandingan antara <i>storyboard</i> dengan hasil film.....	80
Gambar 4.5. Perbandingan antara <i>storyboard</i> dengan hasil film.....	81
Gambar 4.6. Perbandingan antara <i>storyboard</i> dengan hasil film.....	82

Gambar 4.7. Perbandingan antara *storyboard* dengan hasil film..... 83

Gambar 4.8. Perbandingan antara *storyboard* dengan hasil film..... 84

Gambar 4.9. Perbandingan antara *storyboard* dengan hasil film..... 85



DAFTAR TABEL

Tabel 1.3. Skematika perancangan <i>Storyboard</i>	5
Tabel 3.1. <i>Beat sheet scene 1</i>	65
Tabel 3.2. <i>Shotlist scene 1</i>	66
Tabel 3.3. <i>Beat sheet scene 4</i>	70
Tabel 3.4. <i>Shotlist scene 4</i>	71

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN TIMELINE

LAMPIRAN STORYBOARD

