



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* UNTUK
MEMVISUALISASIKAN PERUBAHAN RELASI ANTAR DUA
KARAKTER DALAM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI
'KELUARGA SATU SETENGAH'**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Robert Sunny
NIM : 13120210029
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 : Robert Sunny

NIM : 13120210029

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK
MEMVISUALISASIKAN PERUBAHAN RELASI ANTAR DUA
KARAKTER DALAM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI
'KELUARGA SATU SETENGAH'**

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.

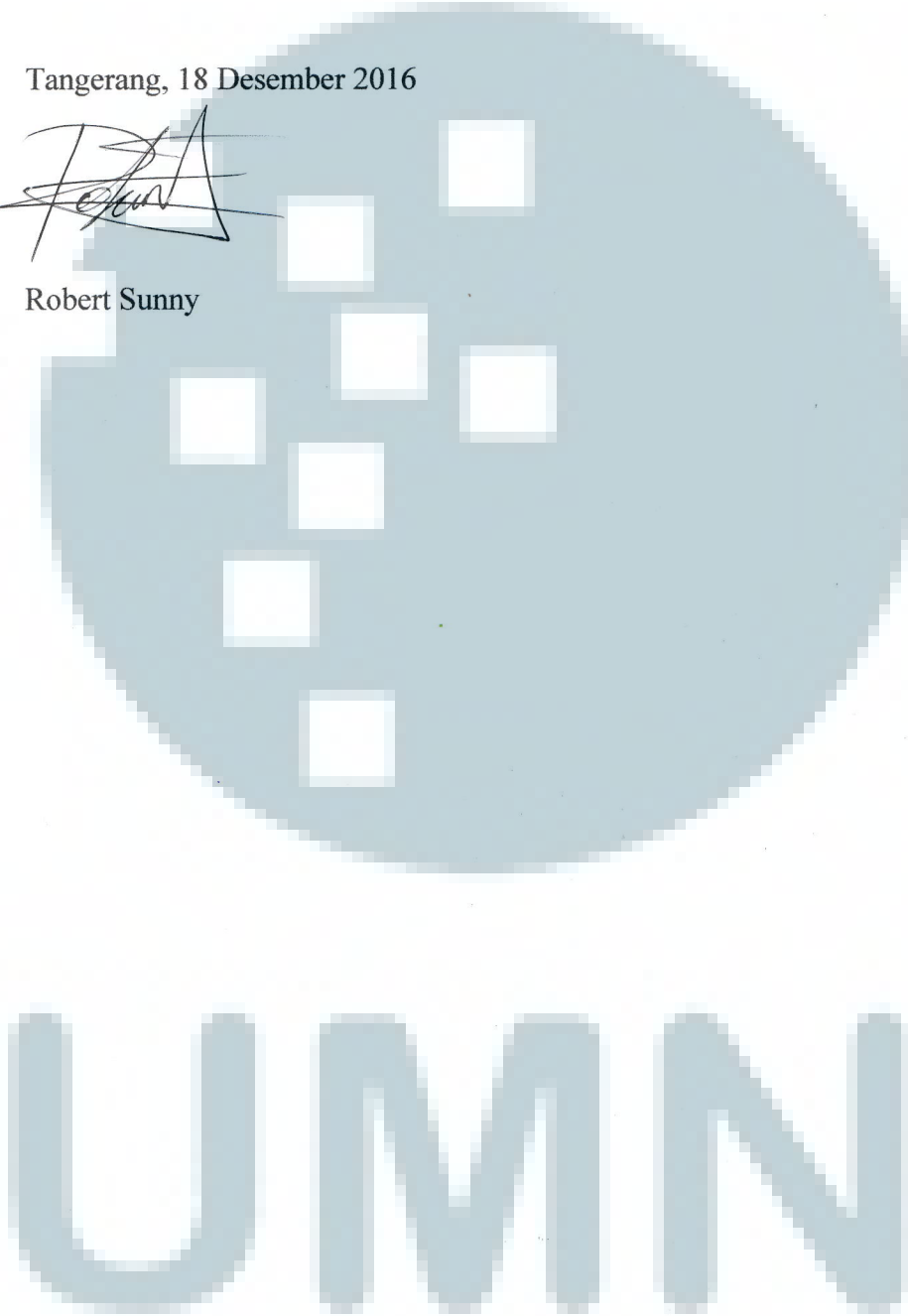
Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

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, 18 Desember 2016



Robert Sunny



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK

MEMVISUALISASIKAN PERUBAHAN RELASI ANTAR DUA

KARAKTER DALAM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI

‘KELUARGA SATU SETENGAH’

Oleh

Nama : Robert Sunny

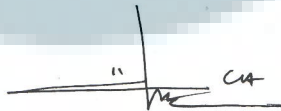
NIM : 13120210029

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2017

Pembimbing



Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds.

Penguji



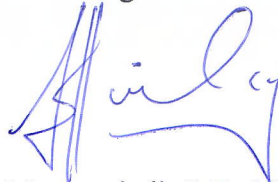
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul ‘Perancangan *Storyboard* untuk Memvisualisasikan Perubahan Relasi antar Dua Karakter dalam Animasi Pendek 2 Dimensi ‘Keluarga Satu Setengah’’. Laporan ini disusun sebagai tugas dan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain.

Sejak sekolah dasar, penulis telah bertemu dengan beberapa individu yang memiliki penyimpangan dalam tingkah lakunya. Mereka selalu menjadi pusat perhatian di kelas, namun mereka justru dijauhi. Hanya beberapa orang saja yang berusaha mendekati dan berinteraksi dengan mereka.

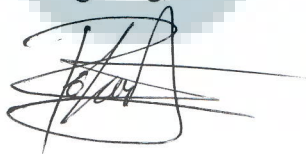
Penulis merasa bahwa sudah saatnya masyarakat di dunia disadarkan tentang individu-individu yang memiliki kelainan mental dan bagaimana cara berkinteraksi dengan mereka. Sosialisasi ini tentunya bisa dilakukan melalui media audiovisual berupa film dan animasi yang sangat populer di abad ini. Oleh karena itu, penulis ingin membahas tentang *storyboard* sebagai salah satu akar dari penceritaan visual pada film.

Dalam proses pengumpulan data untuk proposal ini, penulis mendapatkan banyak pengetahuan tentang cara menyampaikan pesan melalui film. Oleh sebab itu, penulis berharap agar tulisan ini dapat menginspirasi sesama *filmmaker* agar menggunakan film untuk menyampaikan pesan yang bermanfaat bagi sesama. Penulis juga berharap agar para pembaca mulai memperhatikan dan peduli terhadap orang-orang yang ada di sekitar kita, terutama yang memiliki kelainan mental.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah mendukung dan membantu proses penyelesaian proposal ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. M. Cahya Daulay, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
3. Edwin Hartono Sutiono, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik
4. Rr. Mega Iranti Kusumawardani, M.Ds. selaku Dosen *Academic Writing*
5. Ibu Frida Widjaya dan Ibu Ellen Theresia yang telah bersedia menjadi narasumber dalam penulisan proposal tugas akhir ini
6. Michaela Clarissa Levi dan Raffael Arkapraba Gumelar sebagai teman sekelompok yang telah berjuang menyelesaikan tugas akhir ini
7. Semua pihak yang telah membantu dalam menyempurnakan laporan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu
8. Orang tua yang selalu mendampingi penulis dalam seluruh proses pengerjaan tugas akhir

Tangerang, 18 Desember 2016



Robert Sunny

ABSTRAKSI

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu berinteraksi satu sama lain. Interaksi tersebut menciptakan variasi cerita dalam kehidupan manusia. Cerita inilah yang biasanya diadaptasi menjadi film. Tahapan pertama perancangan visual film adalah *storyboard*. *Storyboard* akan menjadi acuan seluruh tim produksi. Kerapian *layout* dan kejelasan gambar menjadi hal yang penting agar *storyboard* mudah diinterpretasi oleh penggunanya.

Data mengenai *layout storyboard* dan komposisi *shot* dikumpulkan melalui studi literatur dan mengacu pada referensi film *live-action* maupun animasi. Film yang dijadikan referensi adalah yang mengandung konflik antara dua karakter dalam ceritanya. Konflik tersebut biasanya menimbulkan adanya *power dynamics* / perbedaan kedudukan yang divisualisasikan melalui kontras penempatan karakter dalam komposisinya. Perubahan dari *shot* yang seimbang ke *shot* dimana timbul ketidakseimbangan karena kontras penempatan karakter juga menjadi cara untuk menunjukkan perubahan relasi antara dua karakter tersebut sepanjang alur cerita film.

Kata kunci: *storyboard*, *shot*, komposisi

UMN

ABSTRACT

Humans are social creatures who interact with one another on a daily basis. Those interactions are the source of various interesting stories which are later adapted into a movie. Storyboard is one of the means used to design how those stories could be told clearly through the visual storytelling of a movie. The fact that storyboard is a visual guide to the whole production crew means that an orderly layout and a good drawing are essential in the making of it.

Materials for this research are gathered by studying literature about storyboard and composition. Some of the compositions discussed and analyzed are also a result of a case study from watching films in which there is a conflict between two characters. Conflicts are the root of power dynamics in films, a situation when one character is more powerful than the other. This situation is usually shown by contrasting position and placement of the characters. A sequence where a balanced shot is continued by an imbalanced shot (contrasting placement of characters) could also signify progression of the story and a change in the relation of the two characters.

Keywords: storyboard, shot, composition

UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Animasi.....	7
2.2. Definisi dan Fungsi <i>Storyboard</i>	8
2.2.1. Tahapan Pembuatan <i>Storyboard</i>	10
2.2.2. Variasi Bentuk <i>Storyboard</i>	11

2.2.3.	Anatomi Storyboard	13
2.3.	Elemen-elemen dalam Film	15
2.3.1.	Jenis-jenis Shot	15
2.3.2.	Komposisi dalam Film	15
2.3.3.	<i>Screen Direction</i>	22
2.3.4.	Kontinuitas Antar Shot.....	26
BAB III	METODOLOGI	30
3.1.	Gambaran Umum.....	30
3.1.1.	Sinopsis	31
3.1.2.	Posisi Penulis	31
3.2.	Tahapan Kerja.....	31
3.3.	Acuan	32
3.4.	Hasil Observasi.....	35
3.4.1.	<i>The King's Speech</i>	36
3.4.2.	<i>The Secret of Kells</i>	44
3.5.	Perancangan Storyboard	50
3.5.1.	Shot List	50
3.5.2.	Perancangan Shot 4.....	51
3.5.3.	Perancangan Scene 5.....	54
3.5.4.	Perancangan Scene 7.....	55

3.5.5. Perancangan Scene 8.....	57
BAB IV ANALISIS	59
4.1. Format Storyboard.....	59
4.2. Analisis Scene 4.....	63
4.3. Analisis Scene 5.....	66
4.4. Analisis Scene 7.....	67
4.5. Analisis Scene 8.....	71
BAB V PENUTUP.....	74
5.1. Kesimpulan	74
5.2. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skematika riset dan produksi film.....	4
Gambar 2.1. <i>Storyboard</i> film ‘ <i>Star Wars: Episode V</i> ’	9
Gambar 2.2. Adegan pertarungan dalam ‘ <i>Star Wars: Episode V</i> ’	9
Gambar 2.3. <i>Storyboard</i> untuk film ‘ <i>Lord of the Rings</i> ’	12
Gambar 2.4. <i>Storyboard</i> untuk film ‘ <i>Ohayo</i> ’	12
Gambar 2.5. <i>Storyboard</i> untuk serial ‘ <i>Steven Universe</i> ’	13
Gambar 2.6. <i>Storyboard</i> untuk film ‘ <i>In the Mood for Love</i> ’	13
Gambar 2.7. Anatomi <i>storyboard</i> untuk film ‘ <i>Ohayo</i> ’	14
Gambar 2.8. <i>Rule of Thirds</i>	17
Gambar 2.9. <i>Balance</i> pada film ‘ <i>UP</i> ’	20
Gambar 2.10. <i>Imbalance</i> pada film ‘ <i>UP</i> ’	20
Gambar 2.11. <i>Long shot</i> pada film ‘ <i>The Fall</i> ’	21
Gambar 2.12. <i>Medium shot</i> pada film ‘ <i>The Fall</i> ’	21
Gambar 2.13. Adegan film ‘ <i>Memories of Murder</i> ’	22
Gambar 2.14. Jon Snow memasuki medan peperangan dari kiri.....	23
Gambar 2.15. Ramsay Bolton memasuki medan peperangan dari kanan.....	24
Gambar 2.16. Adegan interogasi pada film <i>Memories of Murder</i>	25
Gambar 2.17. Adegan Pembukaan <i>Memories of Murder</i>	26
Gambar 2.18. <i>Sequence</i> dalam serial ‘ <i>Steven Universe</i> ’	27

Gambar 2.19. <i>Sequence</i> dalam serial ‘ <i>Steven Universe</i> ’	28
Gambar 2.20. Contoh peraturan 180°.....	29
Gambar 3.1. Bagan tahapan kerja perancangan <i>storyboard</i>	32
Gambar 3.2. Poster ‘ <i>The King’s Speech</i> ’	33
Gambar 3.3. Poster ‘ <i>The Secret of Kells</i> ’	34
Gambar 3.4. <i>Framing</i> pada ‘ <i>The King’s Speech</i> ’	36
Gambar 3.5. Penggunaan <i>medium shot</i> pada ‘ <i>The King’s Speech</i> ’	37
Gambar 3.6. <i>Balance</i> pada <i>shot</i>	38
Gambar 3.7. <i>Rule of thirds</i>	39
Gambar 3.8. <i>Scene</i> konflik pada film ‘ <i>The King’s Speech</i> ’	40
Gambar 3.9. <i>Imbalance</i> pada <i>shot</i>	40
Gambar 3.10. <i>Rule of thirds</i>	41
Gambar 3.11. Pertemuan pertama Bertie dan Logue	42
Gambar 3.12. <i>Balance</i> pada <i>shot</i>	43
Gambar 3.13. <i>Framing</i> pada ‘ <i>The Secret of Kells</i> ’	44
Gambar 3.14. Penggunaan <i>medium shot</i> pada ‘ <i>The Secret of Kells</i> ’	45
Gambar 3.15. <i>Balance</i> dalam <i>shot</i>	46
Gambar 3.16. Brendan yang sedang dimarahi oleh Cellach	47
Gambar 3.17. <i>Imbalance</i> dalam <i>shot</i>	47
Gambar 3.18. Cellach menutupi Brendan	48

Gambar 3.19. Cellach dan Brendan di <i>scriptorium</i>	49
Gambar 3.20. Jarak antara Cellach dan Brendan	49
Gambar 3.21. <i>Shot list scene 4</i> sampai 7.....	51
Gambar 3.22. <i>Thumbnails scene 4</i>	52
Gambar 3.23. <i>Storyboard scene 4</i>	53
Gambar 3.24. <i>Storyboard final scene 4</i>	53
Gambar 3.25. <i>Thumbnails scene 5</i>	54
Gambar 3.26. <i>Storyboard scene 5</i>	54
Gambar 3.27. <i>Storyboard final scene 5</i>	54
Gambar 3.28. <i>Thumbnails scene 7</i>	55
Gambar 3.29. <i>Storyboard final scene 7</i>	56
Gambar 3.30. <i>Thumbnails scene 8</i>	57
Gambar 3.31. <i>Storyboard scene 8</i>	57
Gambar 3.32. <i>Storyboard final scene 8</i>	58
Gambar 4.1. Format <i>storyboard</i> 9 panel.....	59
Gambar 4.2. <i>Storyboard</i> untuk film ‘ <i>Perfect Blue</i> ’	60
Gambar 4.3. <i>Template storyboard</i> ‘ <i>Keluarga Satu Setengah</i> ’	61
Gambar 4.4. Potongan <i>storyboard scene 4</i> ‘ <i>Keluarga Satu Setengah</i> ’	62
Gambar 4.5. Naskah <i>scene 4</i> film ‘ <i>Keluarga Satu Setengah</i> ’	63
Gambar 4.6. <i>Scene 4 shot 1</i> film ‘ <i>Keluarga Satu Setengah</i> ’	64

Gambar 4.7. Komposisi <i>Scene 4 shot 1</i> sebelum di- <i>zoom out</i>	65
Gambar 4.8. Komposisi <i>scene 4 shot 1</i> setelah di- <i>zoom out</i>	65
Gambar 4.9. Naskah <i>scene 5</i> film ‘Keluarga Satu Setengah’	66
Gambar 4.10. <i>Scene 5 shot 1</i> film ‘Keluarga Satu Setengah’	67
Gambar 4.11. Naskah <i>scene 7</i> film ‘Keluarga Satu Setengah’	68
Gambar 4.12. <i>Scene 7 shot 1</i> film ‘Keluarga Satu Setengah’	69
Gambar 4.13. <i>Scene 7 shot 2</i> film ‘Keluarga Satu Setengah’	70
Gambar 4.14. <i>Scene 7 shot 3</i> film ‘Keluarga Satu Setengah’	70
Gambar 4.15. <i>Scene 7 shot 4</i> film ‘Keluarga Satu Setengah’	71
Gambar 4.16. Naskah <i>scene 8</i> film ‘Keluarga Satu Setengah’	72
Gambar 4.17. <i>Scene 8 shot 1</i> film ‘Keluarga Satu Setengah’	72
Gambar 4.18. <i>Imbalance</i> pada <i>scene 8 shot 1</i>	73

UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	xix
LAMPIRAN B: <i>Timeline</i> Produksi Film.....	xxi
LAMPIRAN C: Naskah Film.....	xxii
LAMPIRAN D: <i>Shot List</i>	xxvi
LAMPIRAN E: <i>Storyboard</i>	xxix

UMN