



### **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.

**RANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI PENDEK  
BERJUDUL “DE RODE DRAAD”**

**Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Merry Wijaya  
NIM : 11120210034  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2015**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Merry Wijaya

NIM : 11120210034

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**RANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI PENDEK BERJUDUL**

**“DE RODE DRAAD”.**

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 Originalitas 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 (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15 Juni 2015



Merry Wijaya



## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### Rancangan *Storyboard* Animasi Pendek Berjudul “De Rode Draad”

Oleh

Nama : Merry Wijaya  
NIM : 11120210034  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 2 Juli 2015

Pembimbing



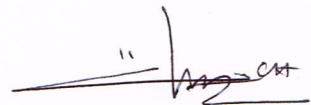
Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

Penguji



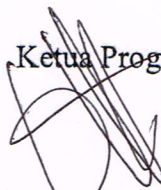
Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Ketua Sidang



Muhammad Cahya M. Daulay, M.Ds.

Ketua Program Studi



## KATA PENGANTAR

*“A storyboard artist creates the blueprint for the film. Storyboarding is the foundation of a film – a building will not stand without a solid foundation.”* Itulah kalimat dari Nathan Greno, seorang *storyboard artist* dan *story supervisor* Walt Disney Feature Animation yang terkenal dengan film “Tangled”, “Super Rhino”, “Bolt”, “Meet the Robinsons”, dan “Brother Bear”.

Melihat pentingnya *storyboard* dalam proses pra-produksi sebuah film, dalam hal ini adalah film animasi, dan penulis yang secara pribadi juga ingin mendalami bagaimana proses kerja seorang *storyboard artist*, menjadikan topik laporan tugas akhir berjudul “Rancangan *Storyboard* Animasi Pendek Berjudul ‘De Rode Draad’” dipilih sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Sebagai sarana para pembuat film untuk memvisualisasikan sebuah cerita menjadi gambar bergerak yang menjelaskan cerita tersebut, *storyboard* memiliki banyak unsur dan prinsip yang perlu diketahui oleh orang-orang yang ingin mendalami profesi sebagai *storyboard artist*.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara material dan moral. Maka dari itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi yang sekaligus Dosen Pembimbing penulis yang tidak kenal lelah membimbing penulis

dalam menyelesaikan laporan tugas akhir dan memberi kritik serta saran dalam menyelesaikan film animasi “De Rode Draad”.

2. Kemal Hassan, S.T., M.Sn., selaku Dosen *Storyboard Making* yang telah membantu penulis berkonsultasi mengenai konsep dan struktur cerita film animasi “De Rode Draad”.
3. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A., selaku Dosen *East & Indonesian Art History* yang telah meluangkan waktunya berdiskusi bersama kelompok penulis mengenai koneksi antara kultur budaya Batavia dengan konsep film animasi “De Rode Draad”.
4. Salima Hakim, S.Sn., M.Hum., selaku Dosen Seminar yang membantu penulis belajar mempresentasikan laporan tugas akhir dengan baik.
5. Yudhi Kristanto, Igenes Olivia, Kezia Litantra, dan Dian Lestari Supendy, selaku rekan dalam Anak Nakal Production sebagai kelompok tugas akhir.
6. Keluarga penulis yang selalu memberi dukungan dan semangat.

Tangerang, 15 Juni 2015

Merry Wijaya

## ABSTRAKSI

*Storyboard* sebagai salah satu tahap dalam pra-produksi film animasi, *storyboard* memiliki fungsi untuk membuat pra-visualisasi film animasi yang akan menjadi pedoman dalam proses produksi.

Maka dari itu, sebelum memulai produksi film animasi 3D penulis yang berjudul “De Rode Draad”, *storyboard* dibuat sebagai pondasi film yang penting. Selain itu, penulis juga bereksperimen dengan komposisi untuk menerapkan prinsip sinematografi pada *storyboard* film animasi pendek “De Rode Draad” itu sendiri.

Dalam tahap penelitian, penulis menggunakan metode literatur untuk mencari teori-teori yang berhubungan dengan topik bahasan dan metode observasi dua film *live-action* yang memiliki kemiripan tema dan jenis konflik dengan film animasi pendek “De Rode Draad”.

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah menghasilkan *storyboard* yang dapat menjelaskan cerita naskah serta visi kelompok dengan baik dan menjadi pedoman untuk proses produksi film animasi pendek “De Rode Draad”.

Produk yang dihasilkan adalah berupa *storyboard* dalam bentuk *production board* dan *animatic*.

Kata kunci : pra-visualisasi, *storyboard*, eksperimen

UMMN



## **ABSTRACT**

*Storyboard as another phase of pre-production in animation feature or short has a significant function to pre-visualize the film. It will be a main guideline for the production team.*

*Therefore, before starting the production of author's 3D animated short film titled "De Rode Draad", the storyboard as the critical foundation of the film should be done as well as possible. Furthermore, the author want to experiment with the principles of cinematography in the process of storyboard making.*

*In the research phase, the author is using a method of literature to find theories of the topic and doing observation to live-action films those have similarity of main theme and conflict.*

*The author wants to achieve the storyboard that can explain the story of the script and as the guideline for the production phase of "De Rode Raad".*

*The resulting product is the form of storyboards as production boards and animatic.*

*Keywords: pre-visualization, storyboard, experimental*

UMMN

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VI</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XVII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Perancangan .....	3
1.5. Manfaat Perancangan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. <i>Storyboard</i> .....	5
2.2. <i>Anatomi Storyboard</i> .....	8
2.3. Prinsip dan Komponen Dasar Dalam Membuat <i>Storyboard</i> .....	10

2.3.1.	Pemahaman Struktur Bercerita .....	10
2.3.2.	Kemampuan Menggambar .....	11
2.3.3.	Pengetahuan Dasar Sinematografi .....	17
2.3.4.	Komposisi .....	28
2.4.	Proses Perancangan <i>Storyboard</i> .....	35
2.5.	Media Perancangan <i>Storyboard</i> .....	40
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>43</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	43
3.1.1.	Deskripsi Proyek .....	43
3.1.2.	Sinopsis .....	44
3.2.	Tahapan Kerja .....	44
3.3.	Obyek Observasi .....	45
3.3.1.	American Beauty (1999) .....	46
3.3.2.	Ida (2013) .....	47
3.4.	Hasil Observasi .....	48
3.4.1.	American Beauty (1999) .....	48
3.4.2.	Ida (2013) .....	60
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>74</b>
4.1.	Pra-Produksi .....	74
4.1.1.	Mempersiapkan Desain Karakter dan <i>Setting</i> .....	75
4.1.2.	<i>Beat Sheet</i> dan <i>Shot List</i> .....	79
4.1.3.	Format <i>Storyboard</i> .....	81

4.2. Penerapan Hasil Observasi.....	84
4.2.1. Penerapan Pada Tema <i>Separation</i> .....	84
4.2.2. Penerapan Pada Tema <i>Conflict</i> .....	85
4.2.3. Penerapan Pada Tema <i>Revealing Plot</i> .....	86
4.2.4. Penerapan Pada Tema <i>Connection</i> .....	87
4.3. Produksi .....	89
4.3.1. <i>Presentation</i> dan <i>Production Board</i> .....	89
4.3.2. <i>Animatic</i> .....	92
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>95</b>
5.1. Kesimpulan .....	95
5.2. Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>V</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Tahapan Proses Produksi Film Animasi .....	5
Gambar 2. 2. Berapa Jenis Format <i>Template Storyboard</i> .....	6
Gambar 2. 3. Format <i>Template Storyboard</i> oleh Don Bluth.....	7
Gambar 2. 4. Format <i>Template Storyboard</i> Anime “Bakemonogatari” .....	7
Gambar 2. 5. Anatomi <i>Storyboard</i> .....	8
Gambar 2. 6. Penggambaran <i>Three-Act Structure</i> Oleh Gabe Moura .....	10
Gambar 2. 7. Contoh Aturan Baku Pada Penggambaran Tubuh Manusia.....	12
Gambar 2. 8. Penggambaran Sifat Melalui Bentuk dan Proporsi Tubuh.....	13
Gambar 2. 9. Kemampuan Dasar Bentuk Dalam Menggambar Pose .....	13
Gambar 2. 10. Alur Gerak Tubuh Pada Karakter.....	14
Gambar 2. 11. Catatan Mengenai <i>Line of Action</i> Oleh Sherm Cohen .....	15
Gambar 2. 12. Contoh <i>Action</i> Dalam <i>Storyboard</i> .....	16
Gambar 2. 13. Garis Semu pada <i>180-Degree Rule</i> .....	18
Gambar 2. 14. Contoh Penerapan <i>180-Degree Rule</i> pada <i>Storyboard</i> .....	19
Gambar 2. 15. Contoh <i>Medium Shot</i> .....	20
Gambar 2. 16. Contoh <i>Close-Up</i> .....	20
Gambar 2. 17. Contoh <i>Long Shot</i> .....	21
Gambar 2. 18. Perluasan Jenis <i>Shot</i> Berdasarkan Jarak Fokus Kamera .....	22
Gambar 2. 19. Eksplorasi Jenis <i>Shot</i> Berdasarkan Pengambilan Sudut Kamera oleh Normand Lemay, <i>storyboard artist</i> di Disney Feature Animation. ....	23
Gambar 2. 20. <i>Speed Punch Shot – Action Scene</i> .....	24
Gambar 2. 21. <i>The Unseen Attacker Shot – Chase Scene</i> .....	24

Gambar 2. 22. <i>Window of Fear Shot – Horror Scene</i> .....	24
Gambar 2. 23. <i>Cut Standar</i> .....	25
Gambar 2. 24. <i>Cross Dissolve</i> .....	25
Gambar 2. 25. <i>Fade to Black</i> .....	25
Gambar 2. 26. <i>Fade to White</i> .....	26
Gambar 2. 27. <i>Match Cut</i> .....	26
Gambar 2. 28. <i>Clean Entrance/Exit</i> .....	27
Gambar 2. 29. <i>Jump Cut</i> .....	27
Gambar 2. 30. <i>Rule of Thirds</i> .....	29
Gambar 2. 31. <i>Staging Karakter dalam Rule of Thirds</i> .....	29
Gambar 2. 32. <i>Skala Space Yang Dapat Divariasikan</i> .....	30
Gambar 2. 33. <i>Contoh Flat Shot</i> .....	31
Gambar 2. 34. <i>Contoh Deep Shot</i> .....	31
Gambar 2. 35. <i>Contoh Limited Space</i> .....	32
Gambar 2. 36. <i>Foreground, Middle Ground, Background</i> .....	33
Gambar 2. 37. <i>Depth dari Perpaduan antara Perspektif, Value, dan Lighting</i> .....	34
Gambar 2. 38. <i>Pembagian FGD, MGD, BGD dari Gambar Sebelumnya</i> .....	34
Gambar 2. 39. <i>Contoh Shot List</i> .....	35
Gambar 2. 40. <i>Contoh Thumbnails</i> .....	36
Gambar 2. 41. <i>Presentation Board Film “Up” oleh Enrico Casarosa</i> .....	37
Gambar 2. 42. <i>Pitching Film “Toy Story”</i> .....	37
Gambar 2. 43. <i>Final Storyboard Serial Animasi “Adventure Time”</i> .....	38
Gambar 2. 44. <i>Storyboard untuk Film “Spirited Away” Produksi Studio Ghibli</i> .....	39

Gambar 2. 45. Beberapa <i>Shot</i> dari <i>Animatic Storyboard</i> yang Merupakan .....	40
Gambar 2. 46. Perancangan <i>Storyboard</i> Menggunakan Media Tradisional .....	41
Gambar 2. 47. Perancangan <i>Storyboard</i> Pada Toon Boom Animation .....	42
Gambar 2. 48. Perancangan <i>Storyboard</i> Pada Adobe Photoshop .....	42
Gambar 2. 49. Perancangan <i>Storyboard</i> Pada TV Paint Animation .....	42
Gambar 3. 1. Bagan Proses Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	44
Gambar 3. 2. Pembagian Tema Tiap Babak Cerita.....	45
Gambar 3. 3. “American Beauty” oleh Sutradara Sam Mendes .....	46
Gambar 3. 4. “Ida” oleh Sutradara Pawel Pawlikowski.....	47
Gambar 3. 5. Pemilihan <i>Shot</i> Bertema <i>Separation</i> .....	48
Gambar 3. 6. Proporsi .....	49
Gambar 3. 7. <i>Line of Action</i> .....	49
Gambar 3. 8. <i>Rule of Thirds</i> .....	50
Gambar 3. 9. <i>Space</i> .....	50
Gambar 3. 10. Pemilihan <i>Shot</i> Bertema <i>Conflict</i> .....	51
Gambar 3. 11. Bentuk dan Proporsi .....	52
Gambar 3. 12. <i>Line of Action</i> .....	52
Gambar 3. 13. <i>Rule of Thirds</i> .....	53
Gambar 3. 14. <i>Space</i> .....	54
Gambar 3. 15. Pemilihan <i>Shot</i> Bertema <i>Revealing Plot</i> .....	54
Gambar 3. 16. Proporsi .....	55
Gambar 3. 17. <i>Line of Action</i> .....	55
Gambar 3. 18. <i>Rule of Thirds</i> .....	56

Gambar 3. 19. <i>Space</i> .....	56
Gambar 3. 20. Pemilihan <i>Shot</i> Bertema <i>Connection</i> .....	57
Gambar 3. 21. Proporsi dan Bentuk .....	58
Gambar 3. 22. <i>Rule of Thirds</i> .....	58
Gambar 3. 23. <i>Space</i> .....	59
Gambar 3. 24. Pemilihan <i>Shot</i> Bertema <i>Separation</i> .....	60
Gambar 3. 25. Proporsi .....	61
Gambar 3. 26. <i>Line of Action</i> .....	61
Gambar 3. 27. <i>Space</i> .....	62
Gambar 3. 28. Pemilihan <i>Shot</i> Bertema <i>Conflict</i> .....	63
Gambar 3. 29. Proporsi .....	64
Gambar 3. 30. <i>Line of Action</i> .....	65
Gambar 3. 31. <i>Rule of Thirds</i> .....	66
Gambar 3. 32. <i>Space</i> .....	67
Gambar 3. 33. Pemilihan <i>Shot</i> Bertema <i>Revealing Plot</i> .....	68
Gambar 3. 34. Proporsi .....	69
Gambar 3. 35. <i>Space</i> dan <i>Rule of Thirds</i> .....	70
Gambar 3. 36. Pemilihan <i>Shot</i> Bertema <i>Connection</i> .....	71
Gambar 3. 37. Proporsi dan <i>Line of Action</i> .....	72
Gambar 3. 38. <i>Rule of Thirds</i> dan <i>Space</i> .....	73
Gambar 3. 39. Desain Karakter Jan .....	75
Gambar 3. 40. Desain Karakter Nja'i.....	76
Gambar 3. 41. <i>Setting</i> Lokasi Ruang Kerja Jan .....	77



Gambar 3. 42. <i>Setting</i> Lokasi Kamar Jan 1.....	77
Gambar 3. 43. <i>Setting</i> Lokasi Kamar Jan 2.....	78
Gambar 3. 44. Denah Toko De Rode Draad .....	78
Gambar 3. 45. Perincian Kejadian Dalam Naskah.....	80
Gambar 3. 46. <i>Shot List</i> Animasi Pendek “De Rode Draad” .....	81
Gambar 3. 47. Format <i>Storyboard</i> 6 Panel .....	82
Gambar 3. 48. Format <i>Storyboard</i> 2 Panel Pada “Adventure Time”.....	82
Gambar 3. 49. Format <i>Storyboard</i> Animasi Pendek “De Rode Draad” .....	83
Gambar 4. 1. Tahapan Perancangan <i>Storyboard</i> .....	74
Gambar 4. 2. Anatomi Format <i>Storyboard</i> Animasi Pendek “De Rode Draad”... 83	
Gambar 4. 3. Naskah <i>Scene 2</i> Animasi Pendek “De Rode Draad” .....	84
Gambar 4. 4. Penerapan Pada <i>Storyboard</i> .....	85
Gambar 4. 5. Penerapan <i>Storyboard</i> Pada <i>Layout</i> .....	85
Gambar 4. 6. Naskah <i>Scene 2</i> Animasi Pendek “De Rode Draad” .....	86
Gambar 4. 7. Penerapan Pada <i>Storyboard</i> .....	86
Gambar 4. 8. Naskah <i>Scene 4</i> Animasi Pendek “De Rode Draad” .....	87
Gambar 4. 9. Penerapan Pada <i>Storyboard</i> .....	87
Gambar 4. 10. Naskah <i>Scene 7</i> Animasi Pendek “De Rode Draad” .....	88
Gambar 4. 11. Penerapan Pada <i>Storyboard</i> .....	88
Gambar 4. 12. <i>Presentation Board</i> Tahap Pertama .....	89
Gambar 4. 13. <i>Presentation Board</i> Tahap Kedua .....	90
Gambar 4. 14. <i>Production Board</i> .....	91
Gambar 4. 15. <i>Animatic</i> Tahap Pertama .....	92

Gambar 4. 16. *Animatic* Tahap Kedua ..... 93

Gambar 4. 17. Pemisahan dan Pewarnaan *Layer* Pada Adobe Photoshop..... 94

Gambar 4. 18. Susunan *Layer* dan Hasil *Animatic* Pada After Effect ..... 94



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Daftar Penempatan Karakter dan *Setting* ..... 79

Tabel 3. 2. *Beat Sheet* Animasi Pendek “De Rode Draad” ..... 80

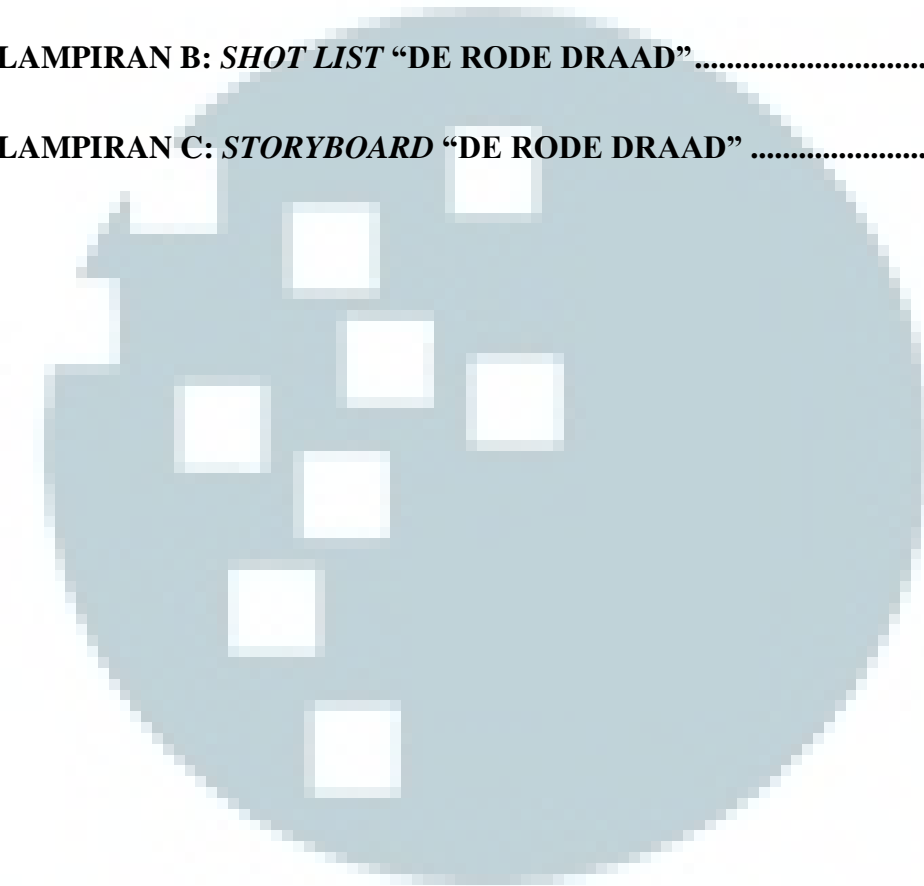


## DAFTAR LAMPIRAN

**LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR... VI**

**LAMPIRAN B: *SHOT LIST* “DE RODE DRAAD” ..... VII**

**LAMPIRAN C: *STORYBOARD* “DE RODE DRAAD” ..... XI**



U M M N