



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:

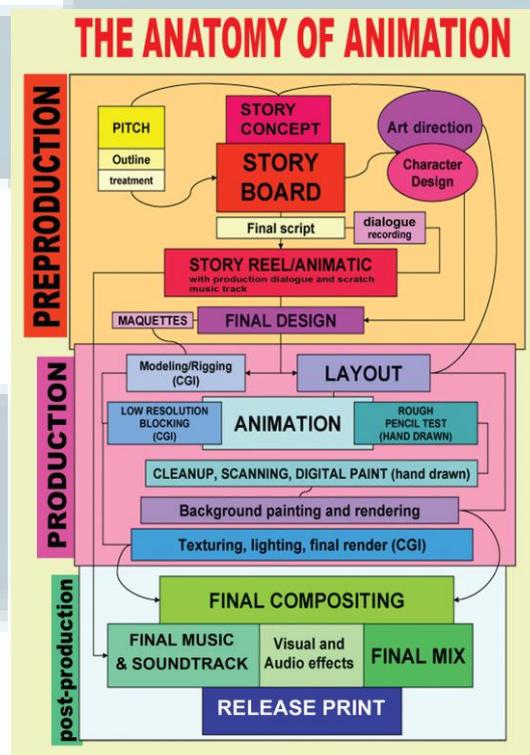
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

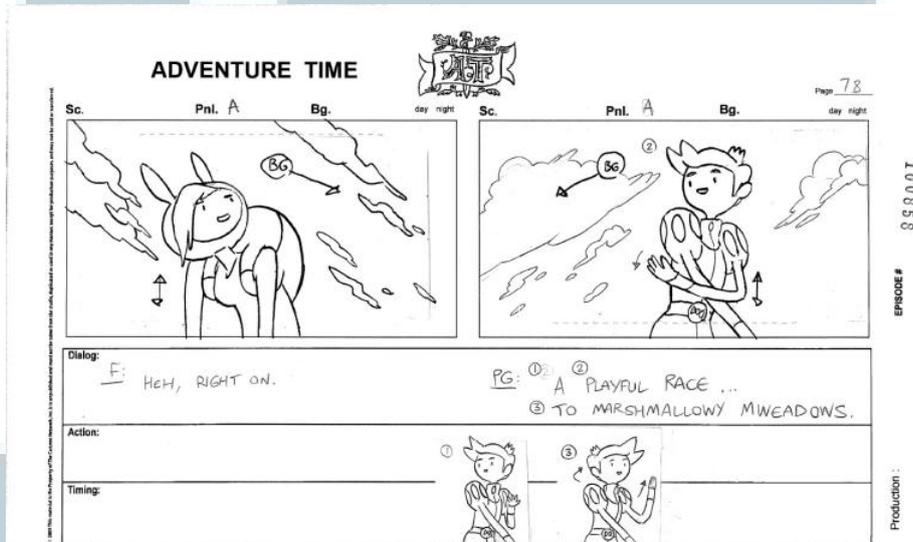
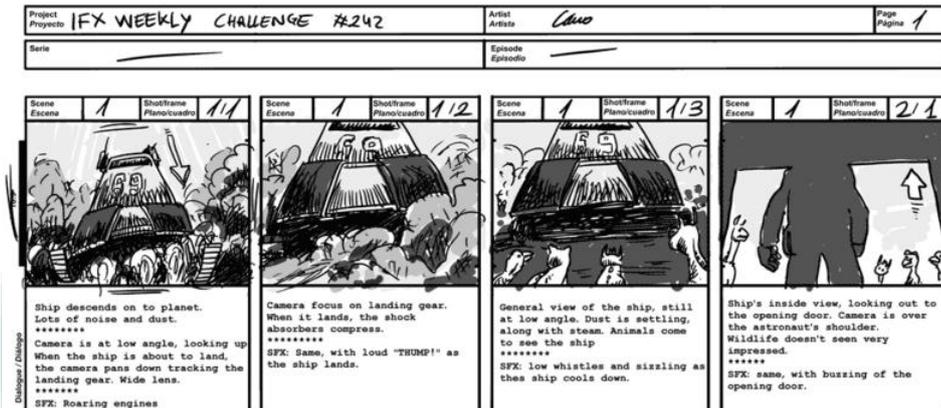
2.1. *Storyboard*

Storyboard adalah tahap pertama dalam proses pra-visualisasi yang bertujuan memberi urutan gambar secara *shot-by-shot* yang diadaptasi dari sebuah naskah. *Storyboard* memberi gambaran umum tentang bagaimana sebuah film terlihat untuk ditonton audiens. Sebagai salah satu bagian dalam tim pra-produksi, seorang *storyboard artist* akan sering bekerja dan berinteraksi secara langsung bersama sutradara karena visi dan misi sutradara harus tercapai dan menjadi acuan utama dalam tim.

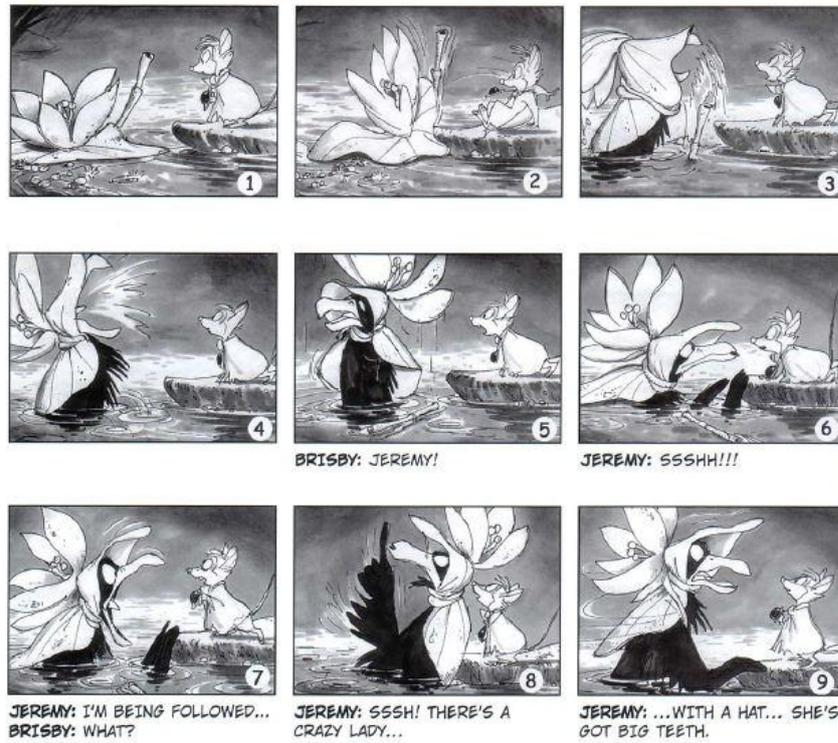


Gambar 2. 1. Tahapan Proses Produksi Film Animasi
(Nancy Beiman, 2007)

Simon (2007) menjelaskan dalam bukunya bahwa dalam proses pembuatannya, seorang *storyboard artist* dapat membuat format *template storyboard*-nya sendiri sesuai dengan kebutuhan.

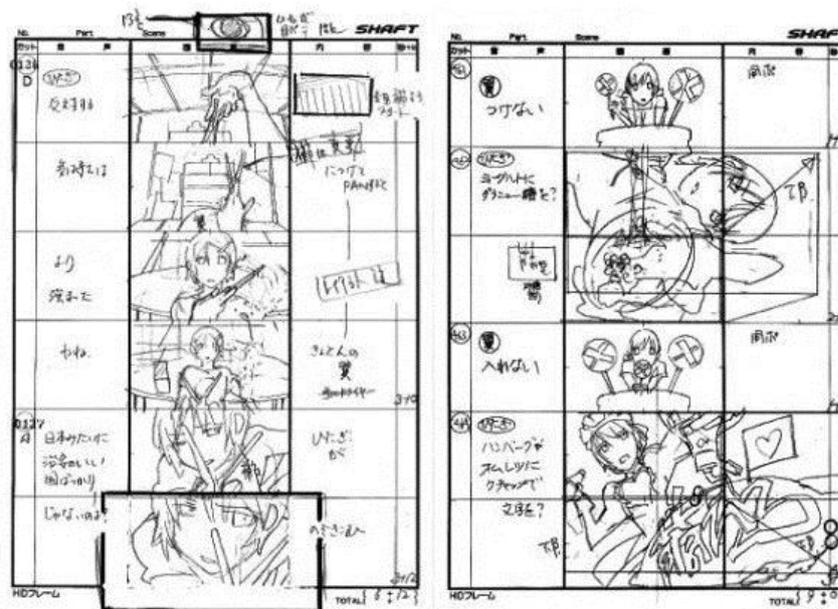


Gambar 2. 2. Berapa Jenis Format *Template Storyboard*
(<https://profcraigarmstrong.wikispaces.com/Storyboard+Templates>)



Gambar 2. 3. Format *Template Storyboard* oleh Don Bluth

(Don Bluth, 2004)

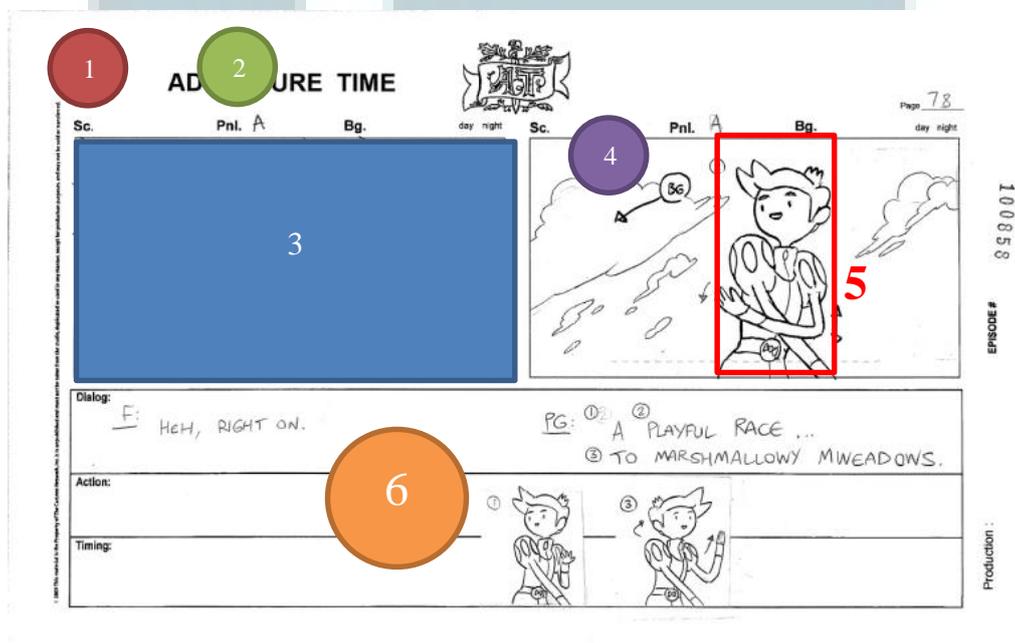


Gambar 2. 4. Format *Template Storyboard* Anime “Bakemonogatari”

(http://blog-imgs-61.fc2.com/y/a/r/yaraon/3_20130905041115854.jpg)

2.2. Anatomi Storyboard

Menurut Torta dan Minuty (2011), mengetahui konstruksi pada lembar *storyboard* adalah hal yang penting karena tiap jenis informasi yang akan disampaikan berbeda-beda sesuai dengan tempatnya. Berikut penjelasan singkat mengenai konstruksi utama pada anatomi *storyboard*.



Gambar 2. 5. Anatomi Storyboard

(http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20110914013348/adventuretimewithfinnandjake/images/thumb/b/bd/Mwadows-storyboard.png/640px-Mwadows-storyboard.png)

1. Nomor Scene

Scene merupakan pengelompokan *shot-shot* dalam pengaturan waktu dan tempat yang sama.

2. Nomor atau Huruf *Shot*

Shot mendeskripsikan suatu kejadian dalam sebuah film memiliki tiga jenis utama, yakni *close up*, *medium shot*, dan *long shot*.

3. *Frame*

Frame merupakan area yang terlihat sesuai dengan lensa kamera. Ukuran lebar dan tinggi *frame* ditentukan oleh *aspect ratio* yang akan digunakan dalam film. Standar *aspect ratio* saat ini adalah 1.78:1 (*High Definition*) atau sering disebut juga 16:9.

4. Tanda Panah untuk Penanda Gerakan

Storyboard artist menggunakan tanda panah sebagai representasi gerakan kamera ataupun obyek/subyek yang bergerak.

5. Obyek dan Subyek Film

Dalam mengambil gambar film, hanya obyek dan subyek yang diperlukan saja yang dipersiapkan.

6. Area Luar untuk Catatan

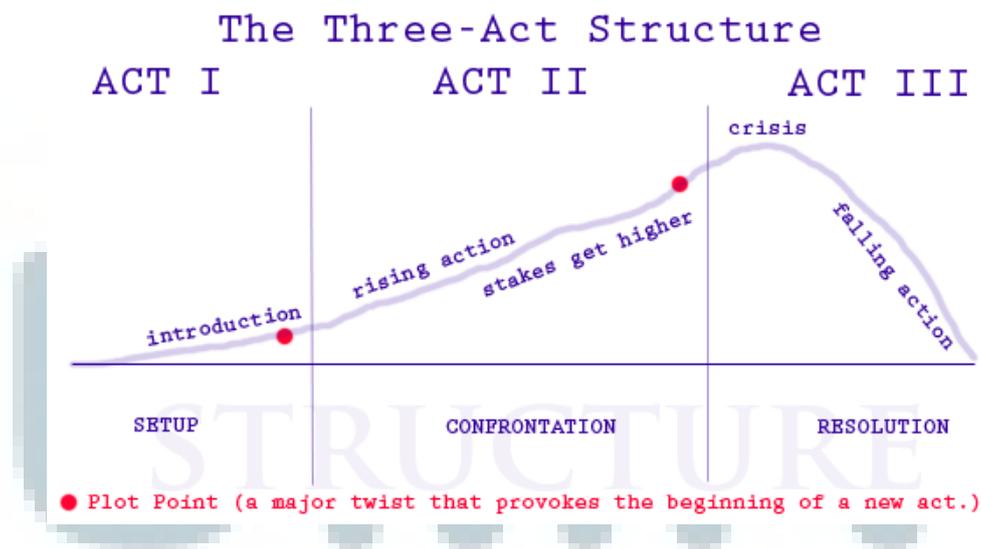
Biasanya area luar *frame* digunakan untuk informasi tambahan dari naskah maupun catatan sutradara.

2.3. Prinsip dan Komponen Dasar Dalam Membuat *Storyboard*

Dalam membuat *storyboard*, kejelasan gambar dalam sebuah *shot* adalah hal paling utama. Hal ini dikarenakan setiap *shot* harus dapat menjelaskan maksud yang dideskripsikan dalam naskah dan tentu saja visi dari sutradara itu sendiri. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat *storyboard* agar dapat mencapai tujuan tersebut di atas.

2.3.1. Pemahaman Struktur Bercerita

Mengetahui struktur bercerita merupakan salah satu ketentuan utama bagi seorang *storyboard artist*. Sering disebut sebagai *three-act structure* yang dapat ditemukan dalam setiap cerita, baik untuk film, teater, novel, komik, cerpen, bahkan *video games*. *Three-act structure* merupakan struktur bercerita paling dasar dimana cerita dibagi menjadi tiga babak, yaitu *Act I*, *Act II*, dan *Act III* (Wright, 2005).



Gambar 2. 6. Penggambaran *Three-Act Structure* Oleh Gabe Moura

(<http://www.elementsofcinema.com/images/3-act.png>)

Act I merupakan babak awal cerita dimana film melakukan pengenalan karakter, tujuan utama karakter dan *setting* cerita. Kemudian babak dilanjutkan di *Act II* dimana konfrontasi karakter mulai menimbulkan konflik. *Act III* merupakan titik klimaks dari konflik yang terjadi, kemudian dilanjutkan dengan hadirnya resolusi karakter untuk menyelesaikan konflik.

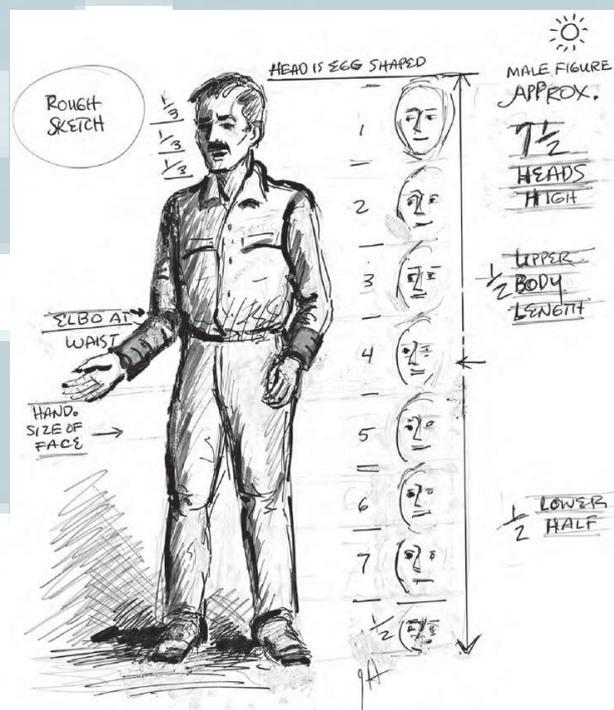
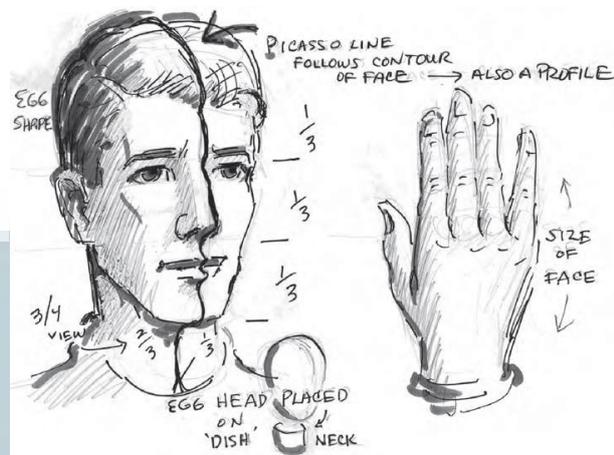
Three-act structure di tiap tahapnya memiliki porsi yang dibagi menjadi: *ACT I* sebesar 25%, *ACT II* sebesar 50 %, dan *ACT III* sebesar 25%. Besarnya porsi di setiap tahap tidak bersifat tetap dan mutlak sehingga dapat disesuaikan lagi (Wright, 2005).

2.3.2. Kemampuan Menggambar

Kemampuan menggambar menjadi hal yang sangat penting dalam membuat *storyboard*. Karena tujuan *storyboard* yang harus menjelaskan visual film secara jelas melalui gambar diam. Maka ibarat sebuah komik, setiap panel harus dapat bercerita. Dan cerita tersebut dapat divisualisasikan dengan berbagai bantuan sebuah obyek gambar sebagai tokoh utama yang pada umumnya merupakan manusia.

1. Proporsi dan Bentuk

Baik dalam pembuatan *storyboard* film *live-action* maupun animasi, kemampuan untuk menggambar suatu obyek, baik manusia, hewan, gedung, benda-benda mati, dan lainnya, sesuai dengan proporsi dan bentuk asli merupakan suatu kelebihan.



Gambar 2. 7. Contoh Aturan Baku Pada Penggambaran Tubuh Manusia Yang Diakui Secara Universal (John Hart, 2008)

Memahami bentuk-bentuk dasar, seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan lainnya, juga menjadi hal penting untuk mendeskripsikan sifat pada suatu karakter/obyek.



Gambar 2. 8. Penggambaran Sifat Melalui Bentuk dan Proporsi Tubuh
 (<http://1.bp.blogspot.com/-mGOpLuya1QU/TpSPdgL4x7I/AAAAAAAAACxo/zllxAFwW9vs/s1600/emperor%2Bline%2Bup%2Bfinal.jpg>)



Gambar 2. 9. Kemampuan Dasar Bentuk Dalam Menggambar Pose
 (http://41.media.tumblr.com/84b4bb965a68aa0d33a8f5903bff9027/tumblr_nkmeztwqx71tugm28o1_500.jpg)

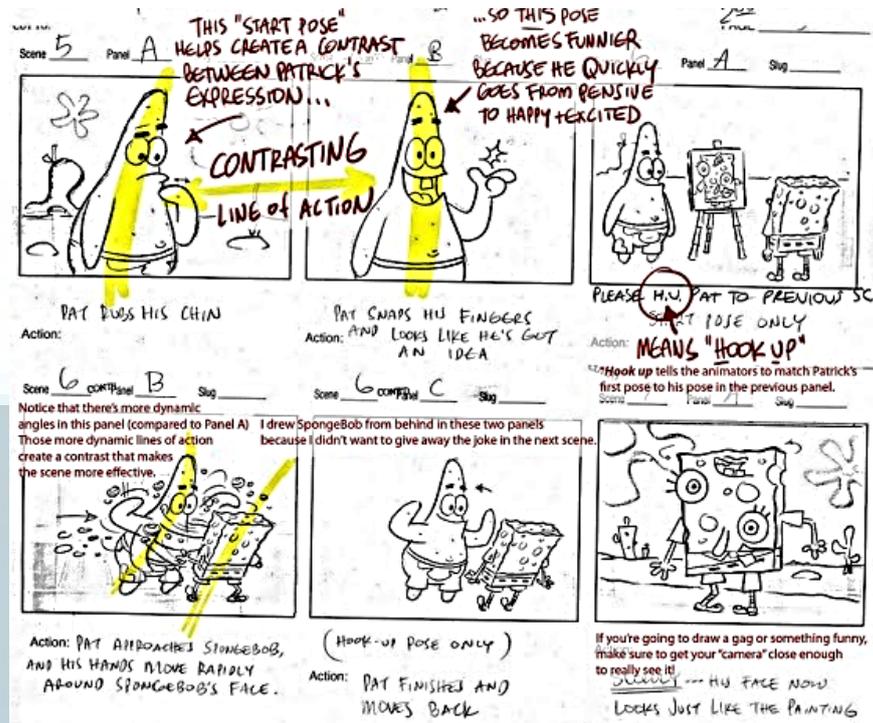
2. Line of Action

Gerak tubuh karakter menjadi hal utama dalam *storyboard* karena dapat mendeskripsikan apa yang sedang karakter tersebut lakukan, siapa yang diajak berinteraksi oleh sang karakter, dan lain sebagainya.



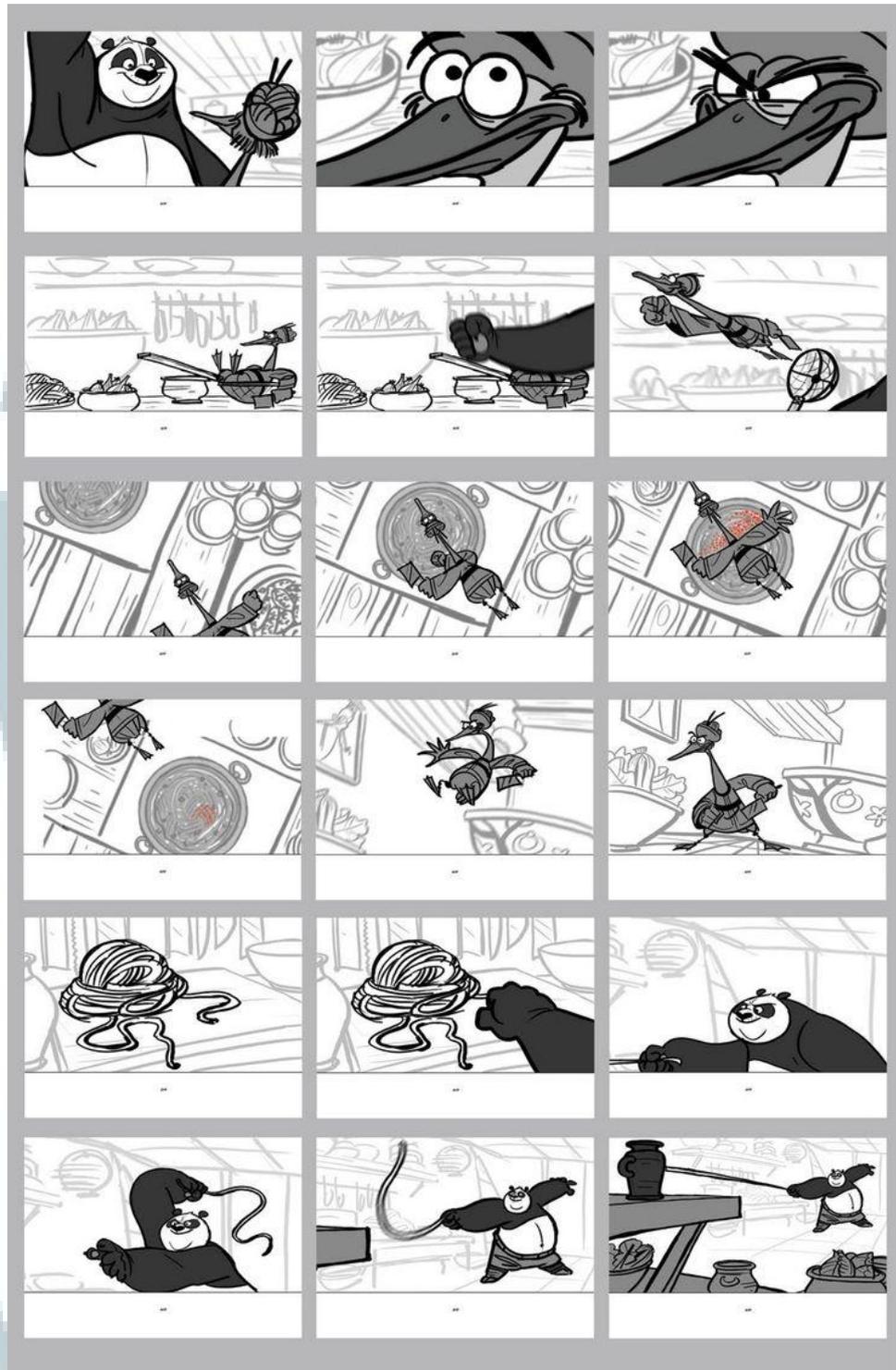
Gambar 2. 10. Alur Gerak Tubuh Pada Karakter

(http://40.media.tumblr.com/ee7efeb0c90ff595beb519851a7f8787/tumblr_n827bugDym1tugm28o1_500.jpg)



Gambar 2. 11. Catatan Mengenai *Line of Action* Oleh Sherm Cohen
 (<http://shermcohen.deviantart.com/art/SpongeBob-Storyboard-Notes-255210415>)

Selain gerakan tubuh, emosi dan akting karakter juga harus ditampilkan. Menggambarkan karakter dalam *storyboard* dengan baik dan jelas dapat membantu tim produksi, khususnya animator, dalam menganimasikan dan mengembangkan kepribadian karakter melalui gerakan.



Gambar 2. 12. Contoh Action Dalam Storyboard

(<http://www.pinterest.com/pin/535506211913584509/>)

2.3.3. Pengetahuan Dasar Sinematografi

Film animasi layaknya film *live-action* merupakan media bercerita secara visual yang memerlukan beberapa aturan dalam proses pembuatannya agar maksud film tersebut tersampaikan dengan jelas kepada audiens. Dalam hal ini diperlukan pengetahuan mengenai ilmu sinematografi untuk mencapai gaya visual tertentu.

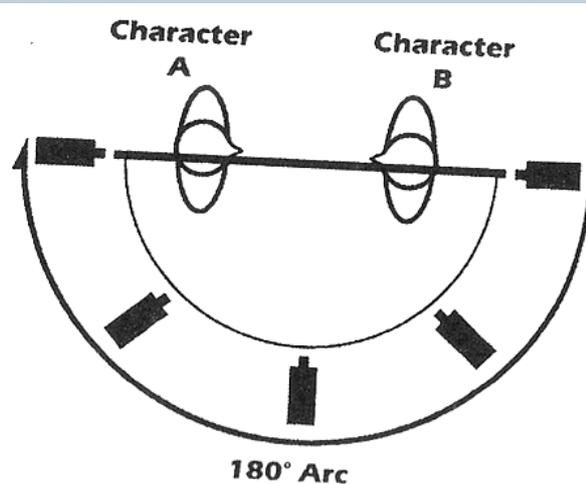
Pengetahuan dasar sinematografi, seperti pemilihan jenis *shot*, kenapa suatu *shot* harus di *cut*, bagaimana mengarahkan mata audiens, dan pergerakan kamera sangat penting bagi *storyboard artist*. Seperti yang dikatakan oleh Steve Gordon, seorang *professional storyboard artist* Disney dan DreamWorks, bahwa banyak muridnya yang masih kurang dalam pengetahuan dasar sinematografi (Sullivan, Schumer, dan Alexander, 2008, Hlm. 188).

Seperti halnya masyarakat umum yang menggunakan bahasa untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan, para sineas film mempunyai tata bahasa sendiri untuk berkomunikasi lewat visual. Menurut Thompson dan Bowen, *the grammar of the shot* atau bahasa sinematografi memiliki budaya yang sama di seluruh dunia (2009, Hlm. 1). Bahasa inilah yang menjadi pengetahuan dasar dalam ilmu sinematografi dan harus dimengerti oleh siapa pun yang bergelut di bidang perfilman termasuk *storyboard artist*.

Beberapa istilah dan pengetahuan dasar dalam sinematografi yang perlu diketahui oleh *storyboard artist* sebagai berikut:

1. 180-Degree Rule

Pada bukunya yang berjudul *Grammar of The Shots*, Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan bahwa *180-degree rule* juga memiliki beberapa sebutan lain seperti *imaginary line*, *action line*, atau *axis of action*, tapi memiliki satu fungsi yang sama yaitu mengontrol kesinambungan gerakan antar *shot*. *180-degree rule* menciptakan garis semu yang terletak di tengah dua aktor/obyek yang saling berinteraksi. Seperti dua orang yang sedang berbincang, bergerak ke satu tempat, atau pun bereaksi pada sesuatu.



Gambar 2. 13. Garis Semu pada *180-Degree Rule*
(Thompson dan Bowen, 2009)



Gambar 2. 14. Contoh Penerapan *180-Degree Rule* pada *Storyboard*
(Francis Glebas, 2009)

2. *Shot*

Shot sebagai unit visual terkecil untuk mendeskripsikan suatu kejadian dalam sebuah film memiliki banyak jenis. Menurut Thompson dan Bowen (2009), terdapat tiga jenis *shot* utama yang masing-masing memiliki perluasan *shot* lagi, berikut penjelasannya:

- a. *Medium Shot (MS)*: Secara umum *medium shot* menunjukkan aktor atau obyek dalam level mata manusia pada jarak sedang seperti layaknya pandangan mata ketika sedang saling berbincang. *Medium shot*

menampilkan separuh tubuh aktor/obyek yang bertujuan untuk mengenal aktor/obyek lewat ekspresi dan bahasa tubuhnya.



Gambar 2. 15. Contoh *Medium Shot*
(Mateu-Mestre, 2010)

b. *Close Up (CU)*: Merupakan *shot* yang menampilkan kepala aktor/obyek yang hampir memenuhi layar. *Shot* ini biasa digunakan untuk menekankan emosi karakter yang dapat meningkatkan nuansa intim, ketegangan, dan drama.



Gambar 2. 16. Contoh *Close-Up*
(Mateu-Mestre, 2010)

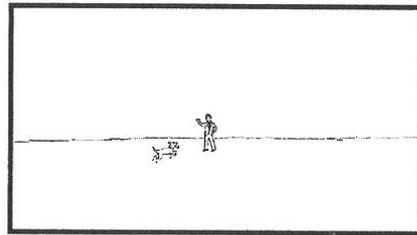
c. *Long Shot (LS)*: Dengan menampilkan keseluruhan tubuh aktor/obyek bersama lingkungan di sekitarnya yang biasanya memeberikan kesan rileks. *Shot* ini dihadirkan agar audiens mengerti hubungan antara aktor/obyek dan lingkungannya.



Gambar 2. 17. Contoh *Long Shot*
(Mateu-Mestre, 2010)

Ketiga *shot* utama ini kemudian dikembangkan lagi menjadi lebih banyak jenisnya. Berdasarkan jarak fokus kamera, jenis *shot* diperluas lagi menjadi:

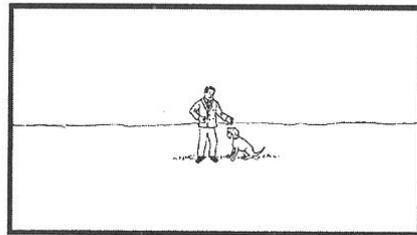
U M M N



Extreme Long Shot : XLS / ELS



Medium Shot : MS



Very Long Shot : VLS



Medium Close-Up : MCU



Long Shot : LS



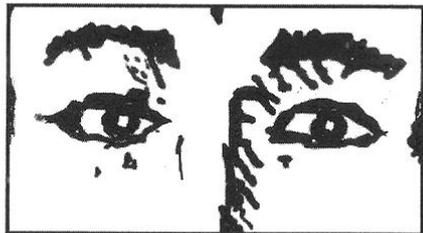
Close-Up : CU



Medium Long Shot : MLS



Big Close-Up : BCU



Extreme Close-Up : XCU / ECU

Gambar 2. 18. Perluasan Jenis *Shot* Berdasarkan Jarak Fokus Kamera
(Thompson dan Bowen, 2009)

Pembagian jenis *shot* juga kemudian diperluas berdasarkan pengambilan sudut kamera, yang dibagi menjadi *horizon level*, *down shot*, *up shot*, dan *tilt*.



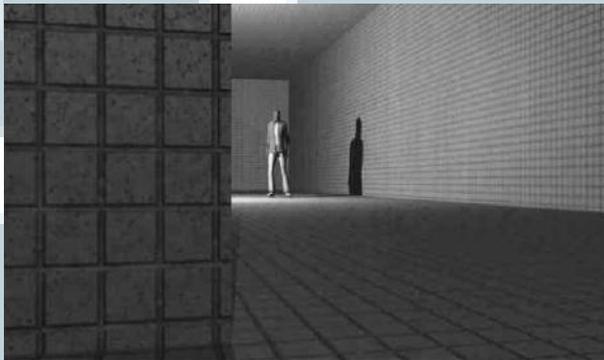
Gambar 2. 19. Eksplorasi Jenis *Shot* Berdasarkan Pengambilan Sudut Kamera oleh Normand Lemay, *storyboard artist* di Disney Feature Animation.

(<http://www.pinterest.com/pin/336433034638677589/>)

Sedangkan menurut Christopher Kentworthy, untuk menciptakan *shot* yang orisinal dan kompleks, ia membagi jenis *shot* menurut tema-tema besar yang biasa terdapat dalam film (2009, Hlm. viii). Dalam bukunya, beberapa tema adegan yang Kentworthy ambil adalah *fight*, *chase*, *dramatic*, *shock horror*, dan lain-lain, dengan total 12 tema adegan.



Gambar 2. 20. *Speed Punch Shot – Action Scene*
(Christoper Kentworthy, 2009)



Gambar 2. 21. *The Unseen Attacker Shot – Chase Scene*
(Christoper Kentworthy, 2009)



Gambar 2. 22. *Window of Fear Shot – Horror Scene*
(Christoper Kentworthy, 2009)

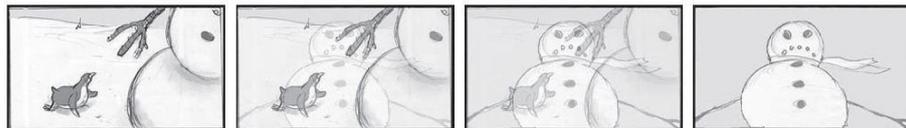
3. *Transition*

Menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander, terdapat dua tipe transisi, yaitu teknikal dan bergambar (2008, Hlm. 203).

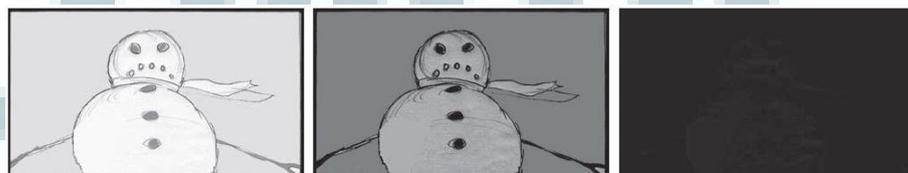
- a. Transisi Teknikal: Transisi ini lebih ke arah *digital editing* sebuah film yang memiliki tiga transisi umum yang sering digunakan, yaitu *cut*, *cross dissolve*, *fade to black/white*.



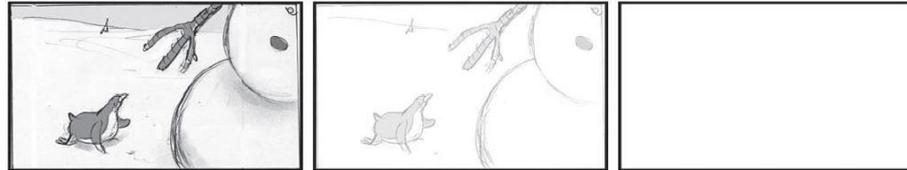
Gambar 2. 23. *Cut* Standar
(Nancy Beiman, 2007)



Gambar 2. 24. *Cross Dissolve*
(Karen Sullivan, Gary Schumer, dan Kate Alexander, 2008)



Gambar 2. 25. *Fade to Black*
(Karen Sullivan, Gary Schumer, dan Kate Alexander, 2008)



Gambar 2. 26. *Fade to White*

(Karen Sullivan, Gary Schumer, dan Kate Alexander, 2008)

- b. Transisi Bergambar: Transisi yang mengarahkan audiens lewat pertukaran gambar antar *shot*. Memiliki tiga jenis yaitu, *match cut*, *clean entrance/exit*, dan *jump cut*.



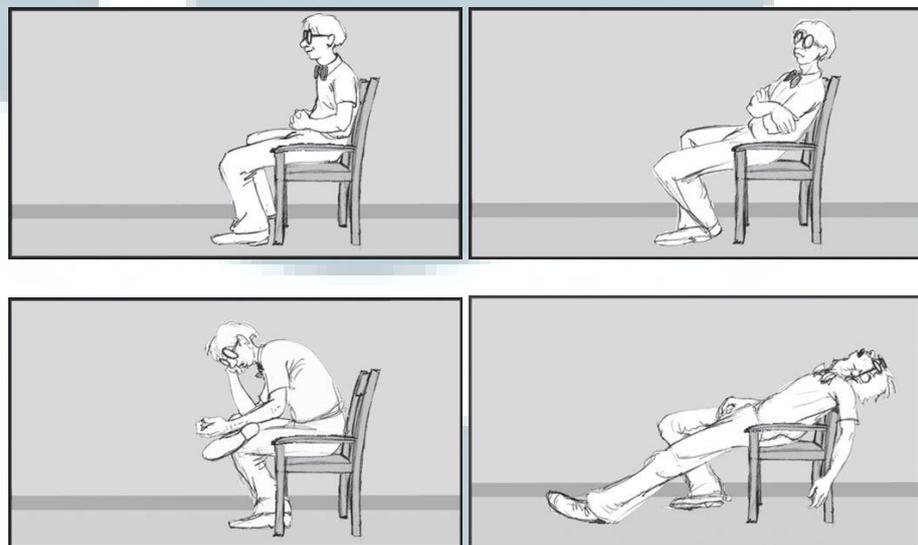
Gambar 2. 27. *Match Cut*

(Don Bluth, 2004)

U M M N



Gambar 2. 28. *Clean Entrance/Exit*
 (Karen Sullivan, Gary Schumer, dan Kate Alexander, 2008)



Gambar 2. 29. *Jump Cut*
 (Karen Sullivan, Gary Schumer, dan Kate Alexander, 2008)

2.3.4. Komposisi

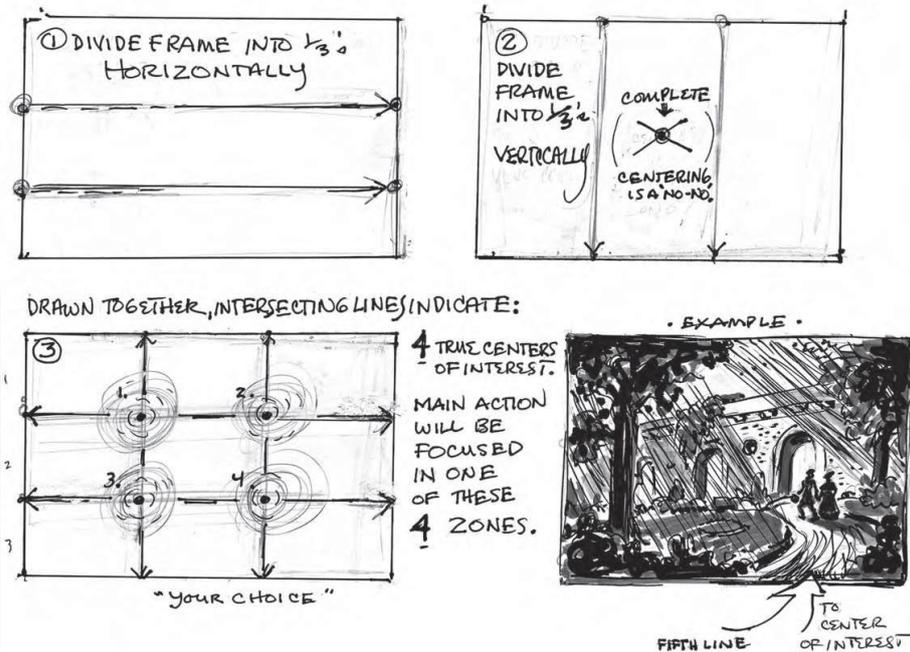
Untuk membuat *storyboard* yang jelas maksud dan arah ceritanya, diperlukan komposisi yang sedemikian rupa agar tercipta komunikasi yang baik antar anggota tim. Komposisi yang baik akan menuntun mata audiens ke arah cerita dan visi yang diinginkan sutradara. Dalam membuat komposisi *storyboard* banyak hal yang perlu diperhatikan.

1. *Rule of Thirds* dan *Staging*

Bingkai yang membagi panel gambar ke dalam tiga bagian secara vertikal dan horizontal, yang menghasilkan titik-titik pusat penempatan obyek gambar pada setiap persimpangan garis. Dalam bukunya yang berjudul *Art of Storyboard*, John Hart menjelaskan bahwa *Rule of thirds* dapat menunjukkan posisi terbaik untuk menempatkan *point of interest* pada suatu *shot*. Penentuan posisi *point of interest* inilah yang disebut sebagai *staging*.

UMMN

DESIGNING THE FRAME/SHOT ^{OR} USING CENTERS OF INTEREST (4)



Gambar 2. 30. Rule of Thirds

(John Hart, 2008)

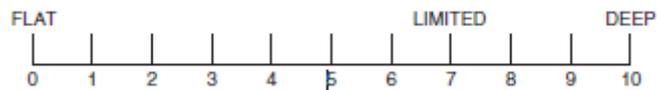


Gambar 2. 31. Staging Karakter dalam Rule of Thirds

(<http://www.timrudder.com/animationmentor/wp-content/uploads/2014/04/frozen11.jpg>)

2. *Space*

Dalam *storyboard* yang menggunakan gambar 2D alias datar harus dibangun dimensi untuk menciptakan kedalaman dalam *space* yang disediakan.

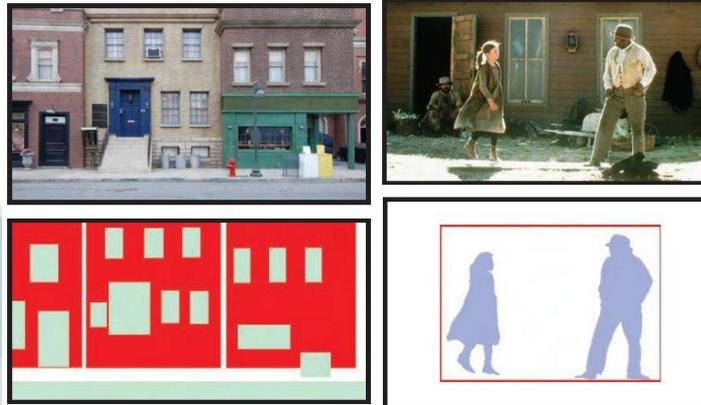


Gambar 2. 32. Skala *Space* Yang Dapat Divariasikan
(Bruce Block, 2008)

Menurut Block (2008) dalam bukunya yang berjudul *The Visual Story – Creating Visual Structure of Film, TV and Digital Media*, terdapat tiga jenis pembagian dasar *space*, antara lain *flat*, *deep*, dan *limited space*. Ketiganya dapat diperluas lagi sesuai dengan kebutuhan film yang akan dibuat. Hal ini memberikan kemungkinan eksplorasi yang lebih luas.

a. *Flat Space*

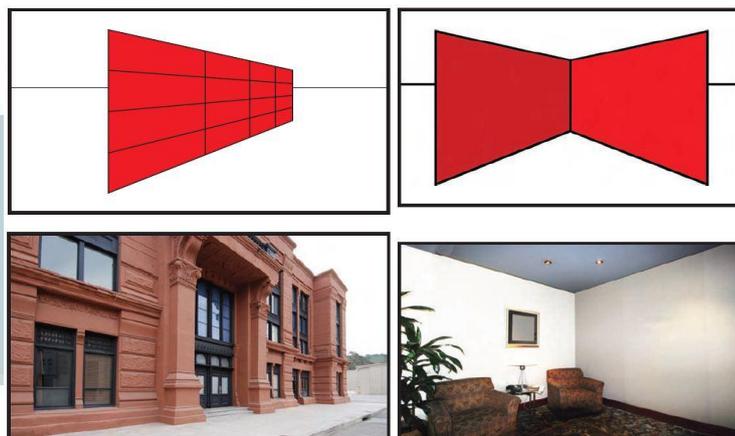
Seperti namanya, *flat space* merupakan ruang datar yang menekankan kualitas dua dimensi layar. Fungsi utamanya adalah memberikan ruang datar pada layar dan menghilangkan seluruh kedalaman yang ada.



Gambar 2. 33. Contoh *Flat Shot*
(Bruce Block, 2008)

b. *Deep Space*

Tidak seperti *flat space flat space* yang menekankan kualitas dua dimensi layar, *deep space* justru memberikan ilusi ruang (tinggi, lebar, dan kedalaman) dalam bentuk tiga dimensi dalam layar yang dua dimensi.



Gambar 2. 34. Contoh *Deep Shot*
(Bruce Block, 2008)

c. *Limited Space*

Merupakan kombinasi dari *flat* dan *deep space* dimana bagian suatu kedalaman diganti dengan bidang datar.



Gambar 2. 35. Contoh *Limited Space*
(Bruce Block, 2008)

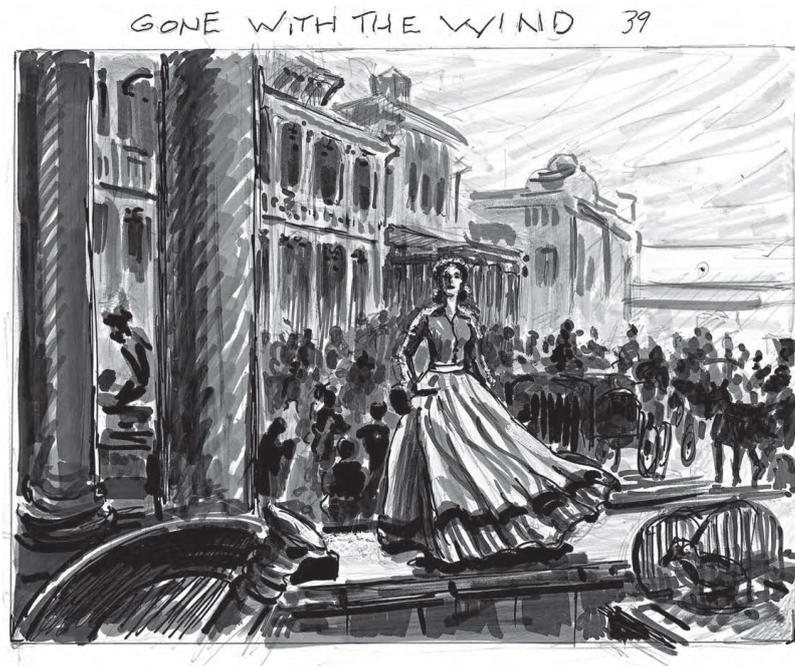
Pembentukan dimensi dalam *space* ni juga dapat membantu untuk membedakan latar depan, tengah, dan belakang, atau biasa disebut *foreground* (FGD), *middle ground* (MGD), dan *background* (BGD). Menurut John Hart (2008), FGD, MGD, dan BGD ditentukan dari perspektif yang digunakan dalam *shot*. Semakin jauh suatu obyek dari kamera, maka semakin rendah tingkat visibilitas bentuk dan saturasi warnanya, begitu sebaliknya.



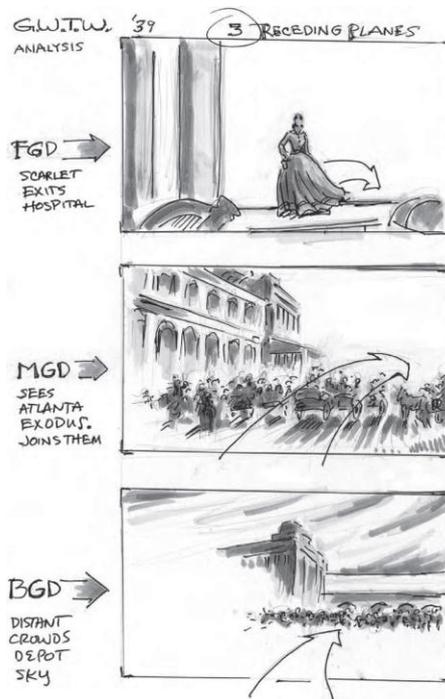
Gambar 2. 36. *Foreground, Middle Ground, Background*
(Don Bluth, 2004)

Pembagian FGD, MGD, dan BGD biasanya dilakukan dengan tebal/tipisnya arsiran atau sering disebut *value* pada obyek. Selain untuk menentukan kedalaman latar, *value* juga dapat menentukan volume dari suatu obyek.

Storyboard yang pada umumnya digambar secara hitam putih dengan arsiran yang memperhatikan *value*, cahaya atau *lighting* menjadi hal yang penting dalam mendeskripsikan interaksi obyek dan latarnya. Kontras antara hitam (bayangan) dan putih (cahaya) akan terlihat jelas dan membantu mengarahkan mata ke *point of interest* pada *shot*.



Gambar 2. 37. *Depth* dari Perpaduan antara Perspektif, *Value*, dan *Lighting*
(John Hart, 2008)



Gambar 2. 38. Pembagian FGD, MGD, BGD dari Gambar Sebelumnya
(John Hart, 2008)

2.4. Proses Perancangan *Storyboard*

Sebelum merancang *storyboard* untuk film animasi, dibutuhkan pengetahuan mengenai struktur dan alur cerita yang akan dibuat. Menurut Glebas (2009), alur cerita yang linier sangat umum digunakan dalam pembuatan film-film animasi dimana progres cerita dibagi dalam format sekuens A-B-C, yaitu bagian A (permulaan), B (tengah), dan C (resolusi). Sedangkan alur cerita non-linier lebih berpusat pada efek-efek dan *mood* yang ditampilkan dalam film yang biasanya bersifat eksperimental dan tidak memiliki plot. Berikut adalah urutan proses pembuatan *storyboard*.

1. *Beat Sheet & Shot List*

Kembali ke naskah, *storyboard artist* pada umumnya akan membuat rincinan kejadian film per bagian (*beat-by-beat description*) atau lebih dikenal sebagai *beat sheet* yang akan dilanjutkan dengan pembuatan *shot list*, yaitu pemilihan *shot angle* yang sesuai dengan deskripsi rincian kejadian serta visi sutradara.

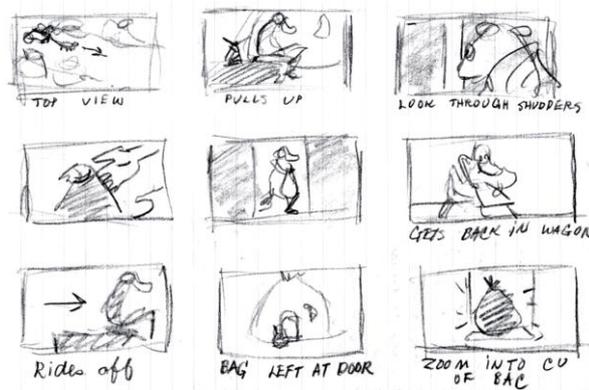
	Description	Difficulty			Animation
		Maya	Flash	AE/Prem	
Shot 1	Title. Camera tracks down past rooftop, establishes bookshop sign, settles on door. Door opens, closes. Track down to reveal boy.	High	Low	High	Gary
Shot 2	Mid shot. Boy reads book. Track to reveal magpie. Boy puts book away and gets camera, bird flies away.	Low	High	Low	Gary
Shot 3	Wide shot. Boy runs left, camera tracks. Man enters right, camera tracks.	High	High	Low	Gary Will
Shot 4	Mid shot. Man interacts with bird, tries to wipe poo off his jacket, drops hanky.	Low	High	Low	Will

Gambar 2. 39. Contoh *Shot List*

(http://2.bp.blogspot.com/-LTYwKb2h6IE/Uoe0VcPB5LI/AAAAAAAAABfI/CP_Z_Wp2lgc/s1600/ShotList-page-001.jpg)

2. *Thumbnails*

Setelah mengetahui cerita apa yang akan dibuat, *storyboard artist* akan memulai proses menggambar dengan pembuatan *thumbnails* karena biasanya ide-ide untuk visualisasi naskah muncul ketika membacanya dan ada baiknya digambarkan tanpa terlalu memikirkan detail.

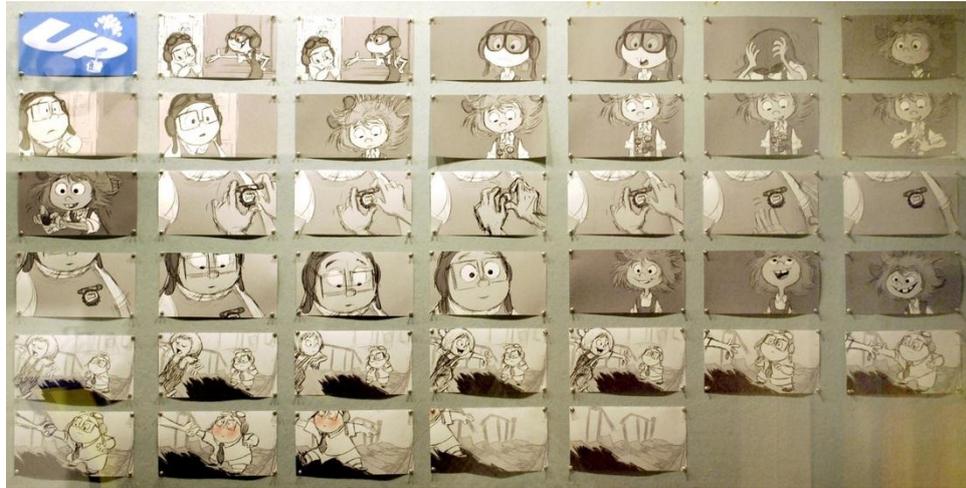


Gambar 2. 40. Contoh *Thumbnails*

(Karen Sullivan, Gary Schumer, dan Kate Alexander, 2008)

3. *Presentation Board*

Sesuai dengan namanya, *presentation board* merupakan *storyboard* yang digunakan ketika mempresentasikan pra-visualisasi film kepada sutradara, produser, dan tim produksi. Kualitas gambar pada *presentation board* haruslah dapat dimengerti oleh semua orang. Gambar yang disajikan harus jelas maksud dan tujuannya dalam tiap *shot*.



Gambar 2. 41. *Presentation Board* Film “Up” oleh Enrico Casarosa
(http://pixar-animation.weebly.com/uploads/8/7/6/3/8763219/6386984_orig.jpg)

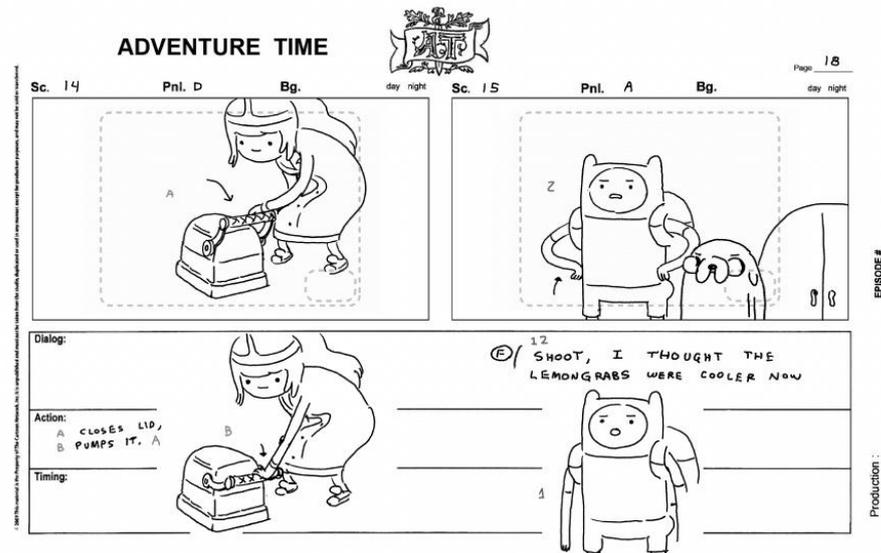
Dalam tahap presentasi yang biasanya disebut dengan *pitching* ini, seorang *storyboard artist* harus menceritakan apa yang ia gambarkan. Tahapan ini akan terus berulang sampai *storyboard* benar-benar disetujui oleh sang sutradara.



Gambar 2. 42. *Pitching* Film “Toy Story”
(<http://youtu.be/QOeaC8kcxH0?t=41s>)

4. Production Board

Production board menjadi acuan utama tim produksi untuk bekerja karena merupakan *storyboard* yang menggambarkan visual film secara garis besar. Dalam *production board* biasanya terdapat deskripsi lebih detail pada tiap panel, seperti apa yang sedang dilakukan karakter, dialog, gerakan kamera, VFX, musik serta SFX, dan lain-lain.



Gambar 2. 43. Final Storyboard Serial Animasi “Adventure Time”

oleh Steve Wolfhard dan Tom Herpich

(<https://html2-f.scribdassets.com/1rwoj15pds3tto4k/images/19-a4a6532772.jpg>)



Gambar 2. 44. *Storyboard* untuk Film “Spirited Away” Produksi Studio Ghibli (<http://i0.wp.com/halcyonrealms.com/wp-content/uploads/2012/01/spiritedawaysb03.jpg>)

5. *Animatic Storyboard*

Merupakan tahap akhir dalam proses *storyboard* dimana gambar-gambar diam dianimasikan, diberi efek-efek visual dan suara, dialog, dan contoh musik untuk memberikan bagaimana tampilan gambar bergerak yang mendekati hasil jadi film.



Gambar 2. 45. Beberapa *Shot* dari *Animatic Storyboard* yang Merupakan Salah Satu Adegan yang Dihapus dari Film “Frozen”
(<https://www.youtube.com/watch?v=sWXC378cwao>)

2.5. Media Perancangan Storyboard

Terdapat dua media yang dapat digunakan dalam proses merancang *storyboard*, yaitu media tradisional dan digital. Media tradisional adalah dengan menggunakan kertas dan pensil ataupun alat menggambar lainnya.

Media tradisional adalah cara yang paling sering dan masih digunakan dalam proses produksi animasi di industri besar semacam Disney, DreamWorks, dan Cartoon Network. Hal ini dikarenakan mudahnya akses pada kertas dan pensil yang dapat dibawa dan dikerjakan dimana saja.



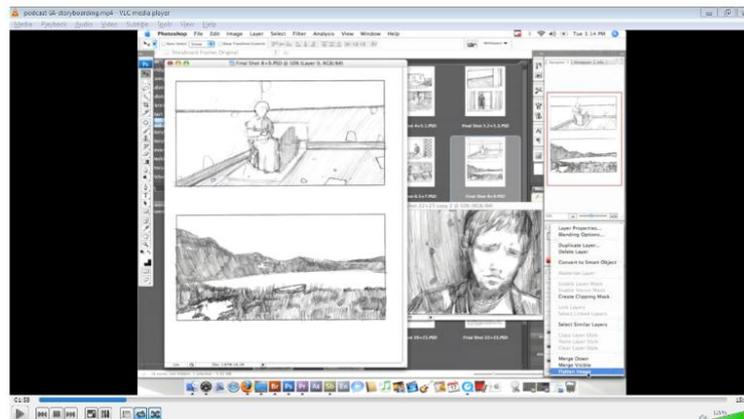
Gambar 2. 46. Perancangan *Storyboard* Menggunakan Media Tradisional
(<http://www.pixar.com/careers/paths-to-pixar#Film-Trailers/node/4007>)

Media kedua adalah media digital yang memerlukan perangkat lunak serta *pen tablet* dalam proses pengerjaannya. Dalam uraian ini perangkat lunak untuk *storyboard* yang dimaksud adalah yang memberikan keleluasaan pada *storyboard artist* untuk menggambar, bukan menggunakan aset yang sudah ada pada perangkat lunak tersebut.

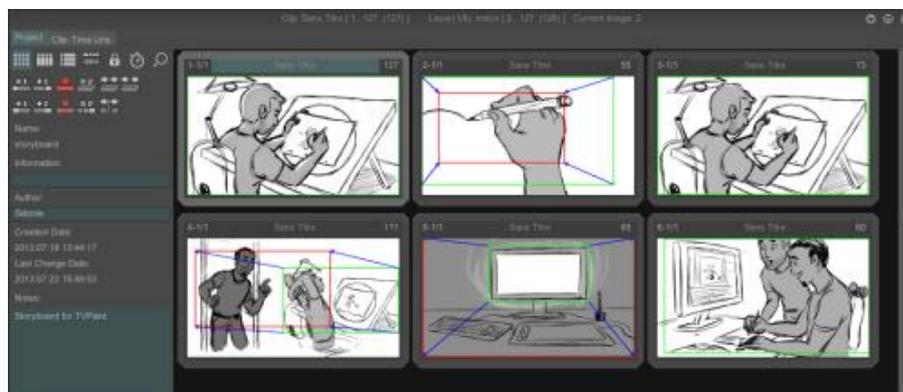
Perangkat lunak khusus untuk *storyboard* yang paling banyak digunakan dalam industri adalah Toon Boom Storyboard. Selain itu terdapat perangkat lunak seperti Adobe Photoshop yang multifungsi dapat digunakan juga sebagai media perancangan *storyboard* dan TV Paint Animation yang fungsi utamanya sebagai perangkat lunak produksi animasi juga menyediakan fitur *storyboard* di dalamnya.



Gambar 2. 47. Perancangan *Storyboard* Pada Toon Boom Animation
 (http://bowendesign.hosting5.idnet.net/wp-content/uploads/2011/02/IMG_7564.jpg)



Gambar 2. 48. Perancangan *Storyboard* Pada Adobe Photoshop
 (http://creativesuitepodcast.com/storyboarding_in_production_premium_cs3)



Gambar 2. 49. Perancangan *Storyboard* Pada TV Paint Animation
 (<http://www.tvpaint.com/images/feature/storyboard/thumb.png>)