

1. LATAR BELAKANG

Storyboard merupakan salah satu elemen paling penting dalam sebuah produksi film. Menurut penulis, hal ini disebabkan *storyboard* merupakan langkah pertama sebuah naskah diterjemahkan menjadi visual. Di tahap ini, *storyboard artist* berperan sebagai jembatan antara penulis naskah dengan *illustrator*, *animator*, *editor*, dan bahkan *sound engineer*. Seorang *storyboard artist* ialah yang membentuk dasar dari setiap departemen di proses produksi (Jew & Paez, 2013). Hal ini pun membuat *storyboard artist* harus benar-benar bisa menyampaikan maksud dan inti cerita dengan tepat kepada tim.

Penulis ingin menunjukkan kompleksitas dari perancangan *storyboard*. Banyak elemen yang perlu dituangkan ke dalam bahkan satu *shot* pada *storyboard*. Elemen-elemen tersebut berupa: *camera angle*, tipe *shot*, *camera movement*, *mise-en-scene*, dan lain-lain. Setiap elemen memiliki makna tersendiri yang dapat menonjolkan *mood* tertentu. Oleh sebab itu, penting bagi seorang *storyboard artist* memilih elemen visual yang tepat agar dapat memaksimalkan *shot* tersebut.

Di sini penulis akan mencoba membagikan pengalamannya merancang *storyboard* selama kerja magang dan memaparkan prosesnya dalam menentukan elemen visual yang tepat untuk *shot* pada *storyboard*. Penulis menerjemahkan naskah *Cerita Tiga Sekawan*—serial animasi *2D puppet* yang diproduksi oleh Zenius—ke dalam *storyboard*. *Cerita Tiga Sekawan* menceritakan tentang persahabatan tiga anak SD—Gika, Maji, dan Aksa—di kota Cibiner. Serial ini mengisahkan keseharian mereka memecahkan masalah sehari-hari sambil menyampaikan materi pembelajaran. Tidak mengherankan konten serial tersebut mengandung unsur edukasi, mengingat Zenius Education adalah perusahaan yang bergerak di bidang tersebut.

Harapan penulis setelah memaparkan pengalamannya selama kerja magang, orang-orang bisa lebih memahami proses pembuatan *storyboard*. Selain itu, penulis juga berharap tulisan ini bisa membantu orang-orang yang juga ingin merancang

storyboard. Bahkan mungkin penelitian ke depannya bisa menyempurnakan tulisan ini.

Dalam tulisan ini, rumusan masalah penulis adalah: bagaimana proses perancangan *storyboard* pada serial animasi YouTube *Cerita Tiga Sekawan* di Zenius Education? Sebelum menjawab pertanyaan tersebut, perlu diketahui batasan-batasan pada masalah di tulisan ini. Pada tulisan ini, perlu diketahui bahwa *output* dari pekerjaan penulis adalah *storyboard* dengan aspek penilaian: *camera movement* dan komposisi *rule of third*. *Storyboard* yang dibuat oleh penulis akan menjadi animasi *limited 2D/puppet* dengan judul *Cerita Tiga Sekawan* episode 2 *scene 7 shot 1—15* yang akan diunggah di Youtube.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized white 'U' shape with a vertical bar through its center, resembling a simplified face or a specific symbol.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA