

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan sebuah sarana penceritaan yang banyak disenangi dan dikonsumsi orang-orang sejak dulu. Animasi merupakan gambar bergerak yang dibuat dari rangkaian gambar-gambar yang membuat simulasi sebuah gerakan yang memiliki perbedaan secara bertahap (Pilling, 1997). Menurut Norman McLaren, animasi bukanlah sebuah seni yang menunjukkan gambar yang bergerak, namun merupakan sebuah gerakan yang digambar. Sarana ini tidak hanya terbatas dalam dunia hiburan, namun sudah merambah ke dunia periklanan maupun edukasi.

Storyboard adalah sebuah rencana untuk memvisualisasikan naskah cerita. *Storyboard* sendiri merupakan sebuah hal yang sangat penting dalam membantu mewujudkan produksi animasi. *Storyboard* sendiri merupakan tahap *preproduction* dalam sebuah proses animasi. *Storyboard* berfungsi sebagai acuan untuk merangkai *shot* dan gerakan kamera maupun karakter. *Storyboard* merupakan salah satu tahapan yang krusial dalam produksi film/animasi. Tanpa *storyboard* yang matang sebagai acuan dalam produksi film, *pipeline* produksi dapat menjadi lebih sulit untuk dijalankan dengan baik dan visi tiap kru berbeda-beda, tidak menjadi satu. Hal tersebut dapat membuat percekocokan antar kru produksi dan dapat membuat rugi dalam segi waktu, produksi, dan finansial.

Serial animasi yang dibuat untuk anak-anak sendiri sudah sering kita temui dengan berbagai judul. Orang dewasa pasti mengingat ketika mereka masih anak-anak, mereka menonton beberapa film maupun serial animasi/kartun yang masih dapat teringat hingga sekarang. Anak-anak kerap lebih memiliki kemampuan untuk mengingat hal-hal yang mereka tonton. Anak-anak sekarang pun akan mengalami hal yang sama dengan orang dewasa dahulu. Perbedaannya, era sekarang ini semakin banyak film maupun serial animasi yang tersedia dibandingkan dahulu kala. Sehingga, industri ini makin kompetitif dengan berlomba-lomba untuk memenangkan hati audiens dengan berbagai macam cara dan nilai yang ditawarkan, seperti pembelajaran/edukasi dini, cerita yang bermoral dan bersifat positif dan membangun karakter.

Sehingga, penulis membuat karya *storyboard* untuk serial animasi 2D “Dolan” yang diperuntukkan anak-anak usia dini. Untuk membuat konten animasi anak-anak, ternyata tidak semudah yang banyak orang pikirkan. Pembuatan konten animasi seperti ini berbeda dengan film-film layar lebar yang memiliki shot yang sinematik. Ada beberapa peraturan yang kerap diikuti dalam pembuatan konten animasi spesifik tersebut. Termasuk dalam bagaimana sang *storyboard artist* merancang shot-shot agar efektif untuk menjadi tontonan anak-anak sehingga mereka akan tertarik untuk menontonnya terus dan tidak akan menjadi bosan. Rumusan masalah yang dapat dipertanyakan adalah bagaimana merancang *shot-shot* hingga menjadi sebuah *animatic storyboard* dalam serial animasi 2D Dolan untuk anak-anak dalam episode berjudul *Doctor Checkup*.

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membahas tiga *shot* yang telah dibuat dalam *episode Doctor Checkup*, yaitu shot 1, 4, dan 24 tentang tahapan secara teknis dan penerapan teori-teori aspek perancangan *shot*. Dalam pembahasannya, akan dijelaskan tentang observasi penulis terhadap referensi, deskripsi, konsep karya dan tahapan pengerjaan, sehingga hasil akhir karya beserta dengan analisis di tiap-tiap *shot*, agar pembaca dan bahkan penulis sendiri memahami teori-teori terkait dengan perancangan *shot*, dan makna artistik dalam tiap *shot* tersebut.

2. STUDI LITERATUR

Storyboard

Dilansir dari situs *Studio Binder*, *storyboard* merupakan representasi visual dari sebuah rangkaian/urutan film dan mengubah aksi-aksi di film menjadi panel-panel individu. *Storyboard* juga merupakan gambar-gambar yang berurutan dengan arah kamera, dialog, dan banyak detail-detail lain yang perlu diperhatikan. *Storyboard* merupakan sketsa representasi sekaligus menjadi deskripsi untuk sebuah video, *shot* demi *shot*. *Storyboard* pada dasarnya ada dua macam, yaitu tradisional dan *thumbnail*. *Storyboard* tradisional merupakan jenis yang paling sering digunakan maupun dibuat, yaitu *storyboard* yang memiliki informasi jelas sketsa karakter,