



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 PADA FILM ANIMASI ARA

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Abigail Tanujaya
NIM : 13120210158
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 : Abigail Tanujaya

NIM : 13120210158

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

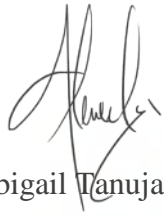
PERANCANGAN STORYBOARD PADA FILM ANIMASI ARA

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, 19 Desember 2016



Abigail Tanujaya



UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Storyboard pada Film Animasi *Ara*

Oleh

Nama : Abigail Tanujaya

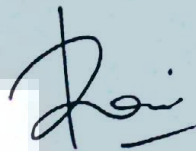
NIM : 13120210158

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

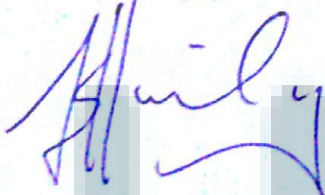
Tangerang, 30 Januari 2017

Pembimbing I



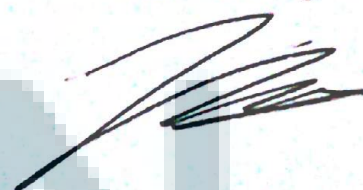
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Penguji



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

Ketua Sidang



Yohannes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Penulis tertarik untuk membahas topik mengenai perancangan *storyboard* karena penulis merasa *storyboard* adalah titik awal, sebuah batu loncatan pertama untuk membuat sebuah film. Seorang *storyboard artist*lah yang mampu ‘menghidupkan’ teks menjadi gambar dan memberikan kemampuan pada si karakter untuk berpikir, berekspresi, dan beraksi.

Topik tugas akhir penulis menjadi menarik untuk dibaca karena memuat informasi mengenai pembuatan *shot* dan komposisi pada *chase* dan *fight scenes* yang diaplikasikan pada film pendek animasi *hybrid* 2D dan 3D yang berjudul *Ara*. Target pembaca yang penulis harapkan adalah mahasiswa angkatan bawah yang juga tertarik untuk membuat *storyboard* bergenre *action*, sehingga dapat mengambil teori dan referensi seperti yang penulis gunakan dan belajar dari pengalaman penulis.

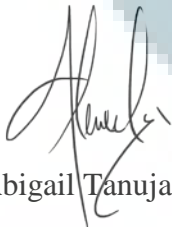
Melalui penulisan ini, penulis mendapatkan banyak ilmu dalam merancang *storyboard* untuk sebuah film animasi. Terutama dalam perancangan komposisi dan *shot* pada *chase* dan *fight scenes*. Penulis berharap pembaca mendapatkan ilmu seperti yang telah penulis pelajari dan terapkan dalam film tugas akhir ini, bahkan lebih lagi sehingga untuk kedepannya film-film animasi yang dihasilkan menjadi lebih baik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang membantu penulis dalam pembuatan proposal ini terutama kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. sebagai Ketua Program Studi.

2. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim sebagai dosen pembimbing.
3. M. Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen *academic writing*.
4. Setianingsih Purnomo, M.A. sebagai dosen Seminar.
5. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds. sebagai narasumber referensi.
6. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim sebagai konsultan tambahan.
7. Jordy Aditya, Irsan Permana, Mufti Harits Aslind, Yosi Yesaya sebagai anggota kelompok.
8. Teman Paguyuban sebagai teman seperjuangan.
9. Keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan.

Tangerang, 19 Desember 2016



Abigail Tanujaya

UMMN

ABSTRAKSI

Storyboard menjadi sesuatu yang sangat penting terutama dalam film animasi, dimana karakternya tidak dapat kita jelaskan apa yang harus dia lakukan, tetapi para *artist*-lah yang menggerakkan dan menghidupkan si karakter. Hal inilah yang ditunjukkan dalam sebuah *storyboard*. *Storyboard* menjadi *blueprint* yang menjelaskan kejadian apa saja yang terjadi dalam tiap *scene* yang kemudian menjadi panduan bagi para animator. Untuk tugas akhir, film animasi yang akan penulis buat adalah film animasi *hybrid* antara 2D dan 3D. Metode yang penulis gunakan untuk tugas akhir ini adalah dengan melakukan studi pustaka, mempelajari dari berbagai buku yang membahas tentang animasi *storyboard* terutama mengenai komposisi dan *shot*, dan melihat banyak referensi yang mengandung *chase* dan *fight scenes*. Buku mengenai *hybrid animation* juga penulis pelajari untuk menjadi bahan pertimbangan dalam merancang *storyboard*.

Kata kunci : *storyboard*, *hybrid animation*, karakter, komposisi, *shot*, *chase scenes*, *fight scenes*

UMMN

ABSTRACT

In the making of a film, storyboard becomes an essential thing. Especially for animation film, which the character cannot be told what to do or act, but it's the artist who made them move and brought them to live. This is the role of the storyboard artist. Storyboard is a blueprint that explain what happened in every scene that guide the animator. For the final project, writer will make a short hybrid animation film. The methods that writer used are, learning from books which examine about storyboard, especially about composition and shot, and looking for references films that contain chase and fight scenes. Also a book about hybrid animation, for consideration to make the storyboard.

Keywords: storyboard, hybrid animation, character, composition, shot, chase scenes, fight scenes.

UMMN

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	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.1.1. Animasi <i>Hybrid</i> 2D dan 3D	6
2.2. <i>Storyboard</i>	7
2.2.1. Sejarah <i>storyboard</i>	7

2.2.2.	<i>Storyboard</i> pada film animasi	8
2.2.3.	Format <i>storyboard</i>	9
2.3.	<i>Composition</i>	11
2.3.1.	<i>Screen Direction (X, Y, Z-Axis)</i>	13
2.3.2.	<i>Rule of Thirds</i>	13
2.3.3.	<i>Balanced / Unbalanced Compositions</i>	14
2.3.4.	<i>Focal Points</i>	16
2.3.5.	<i>Depth of Field</i>	16
2.4.	<i>Shot</i>	17
2.4.1.	<i>Shot for Action Scenes</i>	22
BAB III METODOLOGI		31
3.1.	Gambaran Umum.....	31
3.1.1.	Sinopsis	31
3.1.2.	Peran Penulis.....	32
3.2.	Tahapan Kerja	32
3.3.	Referensi	35
3.3.1.	Referensi Film.....	35
3.3.2.	Referensi <i>Storyboard</i>	39
3.4.	Format <i>storyboard</i>	42
3.5.	Proses Perancangan <i>Storyboard</i>	42
3.5.1.	<i>Script</i>	43
3.5.2.	<i>Chase Scene</i>	48
3.5.3.	<i>Fight Scene</i>	57

BAB IV ANALISIS	74
4.1. Analisis.....	74
4.1.1. <i>Chase Scene</i>	74
4.1.2. <i>Fight Scene</i>	82
BAB V PENUTUP.....	92
5.1. Kesimpulan	92
5.2. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>The Simpson's Board</i>	10
Gambar 2.2. <i>Rule of Thirds</i>	14
Gambar 2.3. <i>Balanced Composition</i>	15
Gambar 2.4. <i>Unbalanced Composition</i>	15
Gambar 2.5. <i>Focal Points</i>	16
Gambar 2.6. <i>Depth of Field</i>	17
Gambar 2.7. <i>Long Shot / Wide Shot</i>	18
Gambar 2.8. <i>Medium Shot</i>	19
Gambar 2.9. <i>Close Up</i>	19
Gambar 2.10. <i>Long Lens Stunt</i>	25
Gambar 2.11. <i>Matching Motions</i>	25
Gambar 2.12. <i>Knock Down</i>	26
Gambar 2.13. <i>Cutting for Impact</i>	26
Gambar 2.14. <i>Off-Screen Violence</i>	27
Gambar 2.15. <i>The Moment of Defeat</i>	27
Gambar 2.16. <i>Travel with Subject</i>	28
Gambar 2.17. <i>Passing Through Tight Spaces</i>	29
Gambar 2.18. <i>Surprises Along The Way</i>	30
Gambar 3.1. Tahapan Produksi Film Animasi <i>Ara</i>	33
Gambar 3.2. Tahapan Perancangan <i>Storyboard</i>	34
Gambar 3.3. Referensi Film	36

Gambar 3.4. Referensi Film.....	37
Gambar 3.5. Referensi Film Animasi Pendek.....	38
Gambar 3.6. Referensi Film Animasi Pendek.....	38
Gambar 3.7. Referensi Film <i>Feature Animaton</i>	39
Gambar 3.8. Referensi <i>Storyboard 1</i>	40
Gambar 3.9. Referensi <i>Storyboard 2</i>	41
Gambar 3.10. Format <i>Storyboard</i>	42
Gambar 3.11. <i>Scenen Shot Script</i> Awal	45
Gambar 3.12. <i>Screen Shot Script Final</i>	47
Gambar 3.13. <i>Thumbnail Storyboard Chase Scene</i> Awal	48
Gambar 3.14. <i>Thumbnail Storyboard Chase Scene</i> Awal	49
Gambar 3.15. <i>Storyboard Scene 4 Shot 6-9</i>	51
Gambar 3.16. <i>Storyboard Scene 4 Shot 10-11</i>	52
Gambar 3.17. <i>Storyboard Scene 4 Shot 12-13</i>	53
Gambar 3.18. <i>Storyboard Scene 4 Shot 14-16</i>	54
Gambar 3.19. <i>Scene 4 Shot 10</i> dan Referensi	55
Gambar 3.20. <i>Scene 4 Shot 13</i> dan Referensi	56
Gambar 3.21. <i>Scene 4 Shot 14</i> dan Referensi	57
Gambar 3.22. <i>Thumbnail Storyboard Fight Scene</i> Awal 1	58
Gambar 3.23. <i>Thumbnail Storyboard Fight Scene</i> Awal 2.....	58
Gambar 3.24. <i>Thumbnail Storyboard Fight Scene</i> Awal 3.....	59
Gambar 3.25. <i>Thumbnail Storyboard Fight Scene</i> Fix 1	60
Gambar 3.26. <i>Thumbnail Storyboard Fight Scene</i> Fix 2	61

Gambar 3.27. <i>Storyboard Scene 5 Shot 1-2</i>	62
Gambar 3.28. <i>Storyboard Scene 5 Shot 3-4</i>	63
Gambar 3.29. <i>Storyboard Scene 5 Shot 5-7</i>	64
Gambar 3.30. <i>Storyboard Scene 5 Shot 8-9</i>	65
Gambar 3.31. <i>Storyboard Scene 5 Shot 10-12</i>	66
Gambar 3.32. <i>Storyboard Scene 5 Shot 13-14</i>	67
Gambar 3.33. <i>Scene 5 Shot 1 dan Referensi</i>	68
Gambar 3.34. <i>Scene 5 Shot 2 dan Referensi</i>	68
Gambar 3.35. <i>Scene 5 Shot 3 dan Referensi</i>	69
Gambar 3.36. <i>Scene 5 Shot 4 dan Referensi</i>	70
Gambar 3.37. <i>Scene 5 Shot 5</i>	70
Gambar 3.38. <i>Tilted Horizon Referensi</i>	71
Gambar 3.39. <i>Balance Compositon Referensi</i>	71
Gambar 3.40. <i>Scene 5 Shot 8 dan Referensi</i>	72
Gambar 3.41. <i>Scene 5 Shot 9 dan Referensi</i>	73
Gambar 4.1. <i>Scene 4 Shot 6</i>	74
Gambar 4.2. <i>Scene 4 Shot 7</i>	75
Gambar 4.3. <i>Scene 4 Shot 8</i>	76
Gambar 4.4. <i>Scene 4 Shot 9</i>	76
Gambar 4.5. <i>Scene 4 Shot 10</i>	77
Gambar 4.6. <i>Scene 4 Shot 11</i>	78
Gambar 4.7. <i>Scene 4 Shot 12</i>	79

Gambar 4.8. <i>Scene 4 Shot 13</i>	80
Gambar 4.9. <i>Scene 4 Shot 14</i>	81
Gambar 4.10. <i>Scene 4 Shot 15</i>	81
Gambar 4.11. <i>Scene 5 Shot 1</i>	82
Gambar 4.12. <i>Scene 5 Shot 2</i>	83
Gambar 4.13. <i>Scene 5 Shot 3</i>	84
Gambar 4.14. <i>Scene 5 Shot 4</i>	85
Gambar 4.15. <i>Scene 5 Shot 5</i>	85
Gambar 4.16. <i>Scene 5 Shot 6</i>	86
Gambar 4.17. <i>Scene 5 Shot 7</i>	87
Gambar 4.18. <i>Scene 5 Shot 8</i>	88
Gambar 4.19. <i>Scene 5 Shot 9</i>	88
Gambar 4.20. <i>Scene 5 Shot 10</i>	89
Gambar 4.21. <i>Scene 5 Shot 11</i>	90
Gambar 4.22. <i>Scene 5 Shot 12</i>	90
Gambar 4.23. <i>Scene 5 Shot 13</i>	91
Gambar 4.24. <i>Scene 5 Shot 14</i>	91

DAFTAR LAMPIRAN

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN xvii

