



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 V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Storyboard adalah tahap penting dalam perencanaan produksi sebuah film animasi pendek, karena *storyboard* akan digunakan sebagai bahan rujukan seluruh tim produksi. Tahap eksperimen komposisi dilakukan pada saat pembuatan *storyboard*, karena di tahap inilah kita dapat melakukan eksperimen dengan biaya yang paling sedikit. Tahap eksperimen ini harus dihentikan ketika *storyboard* selesai, sehingga semua *shot* dan komposisi sudah tetap dan tidak bisa diubah lagi.

Struktur *storyboard* yang tepat untuk film pendek dengan kru yang kecil dan waktu produksi yang sempit adalah *storyboard* yang hanya memiliki gambar, tanpa catatan detail *shot*. Tipe *storyboard* ini penulis anggap efektif karena dalam produksi berskala kecil seperti film pendek, jumlah kru relatif sedikit sehingga mudah untuk mendistribusikan informasi. Penambahan catatan juga akan menambah waktu pembuatan *storyboard* dan catatan tersebut akan lebih berguna jika digunakan pada produksi berskala besar yang biasanya melibatkan banyak pekerja *outsourse*, yang memerlukan detail pada tiap *shot* sehingga informasi yang lengkap dapat diteruskan ke berbagai divisi yang memerlukan.

Sudut kamera yang tepat dibutuhkan untuk menggambarkan setiap adegan dan mood yang spesifik dalam naskah secara tepat. Tidak semua sudut kamera cocok untuk semua jenis adegan dan mood, karena setiap sudut kamera memiliki karakteristik dan keunggulannya masing-masing.

Rule of third dan *rule of triangle* adalah aturan dasar dari tiap *shot*. Akan tetapi, tidak semua *shot* harus menggunakan kedua aturan tersebut. Aturan-aturan tersebut digunakan untuk mempercantik *shot* yang memang membutuhkan estetika di dalamnya. *Shot-shot* yang lebih deskriptif terkadang membutuhkan penempatan di tengah *frame*, yang menjadikan informasi dalam *shot* tersebut lebih mudah untuk ditangkap.

Value adalah elemen penting dalam pembuatan *storyboard*, karena kemampuannya memisahkan *background*, *mid*, dan *foreground*. *Value* juga sangat berguna untuk memperjelas pengaturan lampu pada produksi animasi 3 dimensi, dengan menggunakan tingkatan yang tepat untuk memberikan informasi seberapa gelap atau terang suatu objek.

5.2. Saran

Media digital adalah media yang lebih baik untuk pembuatan *storyboard* karena kepraktisannya. *Pen tablet* dan *software* komputer memudahkan penulis untuk mengisi ruang-ruang kosong dengan gradasi, maupun mengisi *value* di tempat-tempat terkecil sekalipun. Pembuatan *thumbnail* juga memiliki produktifitas yang sama dengan media pensil dan kertas. Kelebihan penggunaan media digital ini adalah pembuatan garis lurus maupun lengkung yang cepat dan rapi, serta kemampuan untuk mundur beberapa langkah ketika terjadi kesalahan.

Penulis mencoba dua jenis *workflow* pembuatan *storyboard*. Metode pertama adalah pembuatan *thumbnail* dan *storyboard* secara bergantian, satu demi satu. Metode kedua yang penulis gunakan adalah pembuatan beberapa *thumbnail* dan dilanjutkan dengan mengubah *thumbnail-thumbnail* tersebut menjadi

storyboard. Pembuatan serangkaian *thumbnail* lebih dulu akan lebih memudahkan pembuatan *storyboard* dibandingkan dengan membuat *thumbnail-storyboard-thumbnail-storyboard*. Jika menggunakan metode pertama, yaitu *thumbnail* dan *storyboard* yang bergantian, kita akan menghabiskan waktu lebih lama untuk membayangkan bagaimana kita akan mengomposisikan *shot* selanjutnya. Sebaiknya kita menggunakan metode kedua yaitu rangkaian *thumbnail* kemudian rangkaian *storyboard* akan memudahkan kita karena kita akan membayangkan serangkaian komposisi *thumbnail* yang sambung menyambung, bukan komposisi-komposisi terpisah.