

**PERANCANGAN *STORYBOARD* PADA ANIMASI KSATRIA NUSANTARA
EPISODE: RENCANA JAHAT MARGAZULLI**

***DESIGNING STORYBOARD ON ANIMATION KSATRIA NUSANTARA:
MARGAZULLI'S EVIL PLANS***

Muhamad Fajar Dwitama¹, Arief Budiman, S.Sn., M.Sn.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹Fajarcou10@gmail.com, ²ariefiink@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Superhero (pahlawan super atau jawara adidaya) adalah karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum. Di Indonesia banyak sekali bermunculan karakter *superhero* yang dimulai sejak munculnya komik adi ksatria (*superhero*) Indonesia pada tahun 1950-an. Genre *superhero* ini menjadi salah satu genre paling penting dalam sejarah kemunculannya para *superhero* asal Indonesia yang sesuai dengan ciri-ciri Indonesia seperti kebudayaannya, kebiasaan sehari-hari, tempat tinggal, dsb. Masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengenal karakter-karakter *superhero* Indonesia pasca menurunnya industri komik Indonesia. Karena itu, dalam rangka memperkenalkan kembali *superhero* Indonesia kepada masyarakat Indonesia, dibuatlah animasi pendek 2D berjudul “Ksatria Nusantara: Rencana Jahat Margazulli”. Tujuan dibuatnya animasi Ksatria Nusantara ini adalah sebagai media yang memperkenalkan *superhero* asal Indonesia yang tidak kalah menarik dengan *superhero* luar negeri, sehingga diharapkan banyak masyarakat Indonesia mengenal dengan adanya *superhero* Indonesia. Dalam pembuatan animasi ini, perancang menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk menghasilkan *storyboard* yang dapat memperkenalkan kembali *superhero* Indonesia kepada para anak-anak, dengan menggunakan proses studi literatur, wawancara, dan observasi. Perancangan *storyboard* ini perancang diharuskan

memperhatikan penggunaan staging agar dapat memberikan visual yang informatif dan menghibur. Di dalam staging tersebut terdapat pemilihan shot, perspektif, rule of third, foreground, middleground, background, angle camera, camera movement, dan transisi. Hal lain yang harus diperhatikan dalam pembuatan storyboard adalah pembabakan, storybeat, dan visual storytelling. Hal ini digunakan oleh perancang untuk menciptakan cara bertutur aksi petualangan para pahlawan yang sesuai dengan target audiens, sehingga tercapai tujuan dari perancangan storyboard “Ksatria Nusantara: Rencana Jahat Margazulli” ini.

Kata Kunci: Superhero, Superhero Indonesia, Storyboard

Abstract

Superheroes (superpower champions) are fictional characters who have extraordinary power to do great actions in the public interest. In Indonesia, a lot of superhero characters have sprung up, which started since the emergence of the Indonesian adi ksatria (superhero) comics in the 1950s. This superhero genre is one of the most important genres in the history of the emergence of Indonesian superheroes who fit Indonesian characteristics such as culture, daily habits, living quarters, etc. There are still many Indonesian people who do not know Indonesian superhero characters after the decline of the Indonesian comic industry. Therefore, in order to reintroduce Indonesian superheroes to the people of Indonesia, a short 2D animation was titled "Knight of the Archipelago: Margazulli's Evil Plan". The purpose of making this Knight Archipelago animation is as a medium that introduces Indonesian superheroes who are no less interesting than foreign superheroes, so it is expected that many Indonesian people will become familiar with the existence of Indonesian superheroes. In making this animation, the designer uses qualitative and quantitative methods to produce storyboards that can reintroduce Indonesian superheroes to children, using the process of literature study, interviews, and observation. The design of this storyboard designer must pay attention to the use of staging in order to provide

informative and entertaining visuals. In the staging there is a selection of shots, perspective, rules of third, foreground, middleground, background, angle camera, camera movement, and transition. Another thing that must be considered in making storyboards is ensembling, storytelling, and visual storytelling. This is used by the designer to create a way of speaking the adventures of the heroes that fits the target audience, so that the goal of designing the storyboard is "Knight of the Archipelago: Margazulli's Evil Plan".

Keyword: Superhero, Indonesian Superhero, Storyboard

1. Pendahuluan

Superhero (pahlawan super atau jawara adidaya) adalah karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum. Superhero memiliki kemampuan di atas rata-rata manusia biasa. Mereka biasanya memakai kostum yang khas dan unik serta nama yang khas. Superhero digambarkan sebagai pembasmi kejahatan dan penolong yang lemah.

Superhero asal Indonesia sangat populer ketika muncul pertama kali di Majalah Aneka Komik pada tahun 1954 lewat sosok Sri Asih karya RA Kosasih yang menjadi pemicu munculnya berbagai macam komik bergenre superhero. Pada tahun 1965 sampai awal tahun 1970-an, genre superhero mengalami penurunan dikarenakan populernya genre roman remaja dan silat. Tapi, di tengah dominasi kedua genre tersebut, genre superhero menyeruak kembali seperti munculnya Kapten Bayangan karya Jat. Tak lama kemudian, muncul duo komikus asal Yogyakarta yaitu Hasmi dengan memunculkan tokoh Maza, dan Wid NS melahirkan Aquanus yang banyak mewarnai perjalanan genre superhero. Di tahun berikutnya mereka berkreasi dengan menciptakan sosok Gundala dan Godam. Seiring meredupnya komik Indonesia, genre superhero tentu juga ikut redup.

Masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengenal karakter-karakter superhero Indonesia pasca menurunnya industri komik Indonesia. Karena itu, dalam

rangka memperkenalkan kembali superhero Indonesia kepada masyarakat Indonesia, dibuatlah animasi pendek 2D berjudul Ksatria Nusantara. Animasi yang dimaksud ini memiliki konsep animasi pendek yang mengambil tema superhero. Animasi ini menampilkan perkumpulan anak-anak yang berimajinasi dan bermain peran sebagai karakter superhero asal Indonesia melawan musuh jahat yang memanfaatkan efek negatif konten televisi dan media sosial. Tujuan dibuatnya animasi Ksatria Nusantara ini adalah sebagai media yang memperkenalkan superhero asal Indonesia yang tidak kalah menarik dengan superhero luar negeri, sehingga diharapkan banyak masyarakat Indonesia mengenal dengan adanya superhero Indonesia.

Pada pembuatan animasi 2D ini terdapat beberapa proses, diantaranya seperti pembuatan storyboard. Storyboard merupakan proses visualisasi dari sebuah cerita atau menerjemahkan dari sebuah naskah cerita ke dalam visual sehingga penonton dapat memahami isi cerita melewati visual yang ditampilkan. Proses pembuatan storyboard dimulai ketika storyboard artist harus membedah sebuah naskah dan dilanjutkan dengan membuat storybeats. Setelah itu storyboard artist juga harus menentukan *rule of third*, posisi kamera, pergerakan kamera, *depth of field*, arah cahaya dan bayangannya, dan juga perspektif yang ada didalam tahap pembuatan storyboard. Semua tahapan itu merupakan tahapan yang harus dilakukan untuk membuat storyboard yang dapat memberikan informasi visual yang baik dan menarik.

2. Landasan Teori

2.1 Superhero

superhero adalah aspek yang paling populer dari buku komik yang merupakan budaya populer di negara Amerika. Tokoh superhero biasanya dijadikan representasi sebuah budaya seperti, representasi kuat nasionalisme, atau pencarian stabilitas sosial, atau perjuangan atas feminitas. Para ahli menetapkan pentingnya tokoh superhero yang memiliki karakterisasi heroik sebagai sarana untuk menginformasikan kepada publik tentang harapan dan gagasan perilaku.

2.2 Animasi

Animasi dua dimensi (2D) adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu X dan Y. Animasi ini lebih dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar di atas selembar kertas, kemudian di scan dan baru dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi file digital. Semua frame digambar satu persatu, diawali dengan membuat *key drawing* lalu menyisipkan gambar *inbetween* diantara kedua *key drawing*-nya.

Short Animation

Animasi dapat dikategorikan berdasarkan waktu dan pendistribusiannya, diantaranya adalah *short animation*, *animation series*, dan *animation movie*. Short animation merupakan animasi yang berdurasi sekitar 20 menit atau kurang, biasanya animasi ini didistribusikan melalui *website* dan festival. Animasi ini memiliki biaya yang paling murah dibandingkan kategori animasi lainnya (Tony, 2009:437).

2.3 Pembabakan

Menurut Pratista (2017:77-79) Pembabakan adalah pola struktur naratif yang memiliki tahapan dalam pengembangan cerita seperti pendahuluan, pertengahan dan penutupan. Adapun pola struktur naratif yang paling umum dalam film cerita adalah struktur tiga babak. Struktur tiga babak merupakan struktur paling tua dan populer sepanjang sejarah film.

Babak I

Babak I adalah babak permulaan atau persiapan. Babak ini adalah titik paling kritis dalam sebuah cerita karena dari sinilah segalanya bermula.

Babak II

Babak II adalah babak konfrontasi atau pertengahan. sebaian besar berisi usaha dari tokoh utama untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan.

Babak III

Babak III adalah babak resolusi dimana cerita ada di titik klimaks atau puncak dari konflik. Pada titik inilah cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Setelah konflik berakhir, tercapailah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi.

2.4 Storybeat

Storybeat atau beat pada cerita. Hal ini juga menjadi bagian penting dalam perancangan storyboard yang berfungsi untuk mengetahui tensi atau ketegangan pada sebuah cerita.

2.5 Visual Storytelling

Menurut Tony C. Caputo, *visual storytelling* digunakan untuk metode merekam sejarah, mendidik, bahkan untuk menghibur. Penggunaan visual storytelling dilakukan agar informasi yang diberikan kepada audiens menjadi jelas dan lebih ringkas karena saat sebuah informasi diberikan menggunakan visual yang berkesan.

2.6 Storyboard

Storyboard adalah gambar berilustrasi, seperti buku komik, tentang bagaimana produser atau sutradara membayangkan versi produksi akhir yang diedit akan terlihat (Simon, 2007:3).

3. Pembahasan

Dari analisis yang dilakukan, perancang akan mengangkat cerita untuk memperkenalkan kembali karakter superhero Indonesia dan masalah yang akan diangkat dalam cerita adalah memperlihatkan karakter superhero Indonesia sesuai dengan data yang ada sehingga audiens dapat mengetahui informasi tentang superhero Indonesia dari segi gestur, perawakan, serta kemampuan.

Untuk pengambilan genre adalah petualangan pahlawan super, sehingga sesuai dengan target audiens yang suka dengan pahlawan super. dilakukan pemilihan karakter superhero Indonesia yang mendekati superhero luar disukai target audiens dari segi fisik maupun kekuatan.

Berdasarkan analisis karya sejenis di atas, maka didapatkan data acuan untuk segi angle camera dan staging dari film animasi pendek Doraemon alat pencipta jurus. Terlihat angle camera yang sering digunakan adalah eye level. Sedangkan dari segi Staging, ada contoh penggambaran untuk staging one shot, two shot dan group shot. Begitu pula dengan staging the centre of interest yang berada di tengah frame.

Untuk dimensi kamera terhadap objek, perancang akan mengacu kepada film animasi Justice League War, karena pengambilan shot akan berguna untuk perancangan storyboard animasi Ksatria Nusantara. Film Justice League War memiliki shot-shot yang pas untuk karakter superhero. Sementara itu pada film The Death of Superman, perspective gedung-gedung kota sering memakai satu dan dua titik hilang. Lalu untuk panning, film The Death of Superman banyak memakai Vertical pan dan Horizontal pan untuk memperlihatkan sebuah bangunan yang dimana sebagai establishing shot, yakni shot pembuka sebelum digunakan shot-shot yang berjarak lebih dekat. Untuk repeat pans, terlihat ketika objek sedang bergerak cepat seperti pemandangan kaca mobil ketika melaju cepat, dan ketika karakter superhero berlari cepat sehingga membuat background terus berulang.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep

Pesan

Perancangan storyboard ini dilakukan untuk memberitahukan fenomena menurunnya eksistensi superhero asal Indonesia yang terdapat pada latar belakang. Tujuan utama perancangan ini adalah meningkatkan eksistensi superhero asal Indonesia agar dikenal anak-anak zaman sekarang karena superhero asal Indonesia tidak kalah menarik dari pada karakter superhero luar negeri. Hal ini menjadi sebuah pesan yang akan disampaikan kepada target audiens. Pesan yang akan disampaikan pada perancangan storyboard ini adalah memperkenalkan tokoh-tokoh superhero asal Indonesia dari mulai keberadaannya, penampilan, sampai dengan kemampuannya.

Kreatif

Perancangan storyboard pada animasi ini akan dirancang menggunakan tiga babak, yang babak pertamanya akan memperkenalkan tokoh utama yaitu sekelompok anak-anak bernama Fajar, Eko, Fikri, Irlan, Fatur, dan Farid yang sedang merencanakan kegiatan bermain peran untuk esok hari. Kemudian menunjukkan masalah utama yang dialami oleh tokoh utama yaitu tentang efek negatif di televisi dan media sosial. Kemudian dilanjutkan di babak kedua dimana dimulai bermain peran dan memasuki dunia imajinasi. Ditengah babak kedua ini terjadi sebuah pertempuran antara superhero melawan penjahat dengan pasukan robot nya. Pada babak kedua akhir, para superhero mencari solusi untuk menghentikan rencana sang penjahat. Di babak ketiga, munculah solusi yaitu bergabungnya para pahlawan lain untuk membantu melawan penjahat. Pada perancangan ini, perancang memperkenalkan karakter superhero Indonesia dengan menceritakan anak-anak bermain peran sebagai superhero Indonesia. Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978: 329), bermain peran atau yang disebut bermain pura-pura adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu terjadi sebenarnya.

Visual

berikut adalah konsep visual yang menjelaskan teknikal pembuatan storyboard. Teknikal yang digunakan disini adalah penggunaan Solid drawing, Teknik menggambar untuk penggambaran storyboard agar penggambaran terlihat jelas. Staging, Teknik untuk menyampaikan pesan kepada audiens agar tersampaikan dengan jelas. Perspective yang digunakan kebanyakan adalah perspective satu titik hilang. Angle camera yang sering digunakan adalah eye level. Angle lainnya digunakan apabila dibutuhkan saja. Camera movement akan sering menggunakan zooming, tracking, panning, dan tilt. Transition yang digunakan antar shot adalah cut to sedangkan untuk pembukaan dan penutupan menggunakan fade in dan fade out.

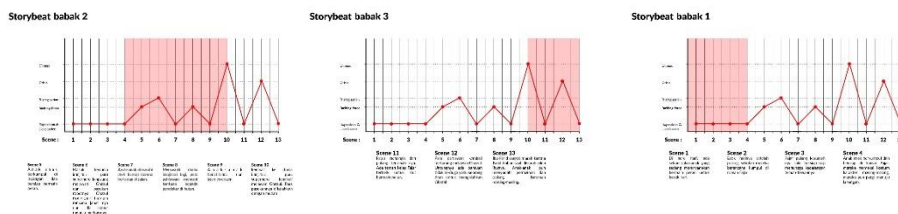
4.2 Perancangan

Alur Cerita

Pada cerita Ksatria Nusantara ini dibuat menjadi babal berisikan anak-anak yang sedang berkumpul untuk bersiap bermain peran sebagai superhero Indonesia. Kemudian babak II anak-anak masuk pada dunia imajinasi bermain peran sebagai superhero Indonesia. Disana para pahlawan berusaha mengalahkan penjahat yaitu Ghazul dengan rencana jahat nya yang akan mengacaukan kota Neo Bandoeng. Pada babak III, para pahlawan meminta bantuan para pendekar untuk mengalahkan Ghazul. Dengan kerjasama antara pahlawan dan pendekar, pasukan Ghazul di kalahkan. Sedangkan Ghazul dikalahkan oleh ibunya sendiri.

Storybeat

Selain pembabakan ada pula storybeat atau beat pada cerita, hal ini juga menjadi bagian penting dalam perancangan storyboard yang berfungsi untuk mengetahui tensi atau ketegangan pada sebuah cerita.

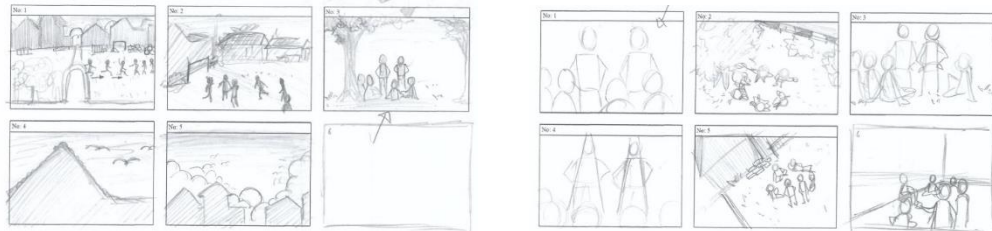


Pada storybeat diatas, babak I memiliki beat yang datar, dan mulai naik pada babak II karena terjadi konflik. Beat di babak II sempat terjadi naik-turun karena ada nya pergantian dunia antara realitas dan imajinasi. Titik tertinggi beat ada pada babak III karena terjadi klimaks cerita dimana terjadi resolusi dari konflik yang terjadi pada babak II.

Thumbnail

Pada proses ini dibuat beberapa alternatif untuk menentukan angle dan shot yang sesuai dengan poinpoin pada storybeat. Dari alternatif thumbnails yang

dibuat kemudian dikembangkan dengan teknik staging dan cinematografi dari alternatif yang telah dipilih.

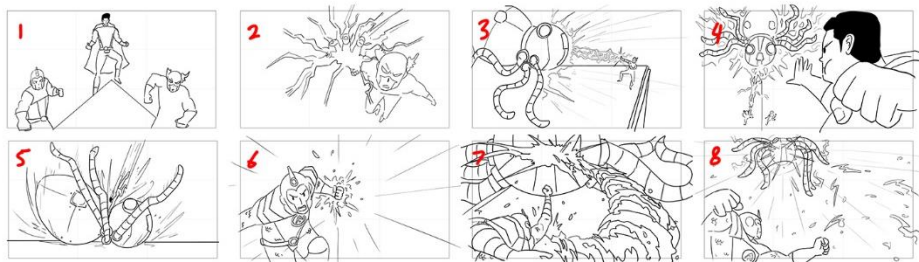


Roughpass

Setelah thumbnail selesai dan mendapatkan shot yang di inginkan, proses pembuatan storyboard dilanjutkan dengan proses roughpass yang memberikan keterangan lebih jelas dari thumbnails yang telah dipilih.

| SHOT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TITLE |
|------|---------|---|----------|-------|
| 1 | | Layar hitam 6 orang anak yang sedang berkumpul di lapangan | | |
| 2 | | Pereka mendeskripsikan kegiatan untuk besar | | |
| 3 | | Fajar mengisahkan kegiatan besar untuk bermain teman dengan cerita yang berbeda | | |
| 4 | | untuk ceritanya Eka kebingungan, maka dari itu ia menanyakan ketesaban Teman-temannya | | |
| 5 | | Fajar merasa sangat kesal. Pada tempo-temannya. | | |
| 6 | | Teman kelas Fajar sedang menonton komet yang di smart phone nya | | |
| 7 | | Fajar juga menceritakan kesalannya pada teman-temannya | | |
| 8 | | Teman-teman Fajar sedang menceritakan gasir dan silet ton | | |
| 9 | | Fajar, Fajar dan teman mengungkap cerita | | |

Clean up



Animatic

Setelah pembuatan roughpass maka dibuatlah sebuah story reels atau animatic yang berfungsi sebagai penentu durasi dan penambahan musik serta voice over.

5. Kesimpulan

Dari perancangan yang telah dilakukan, terciptalah sebuah storyboard animasi pendek 2D Ksatria Nusantara episode: Rencana jahat Margazulli. Memecahkan masalah dalam menaikan eksistensi superhero Indonesia, yang merupakan konsep pesan pada perancangan ini. Kemudian diolah menjadi tiga belas scene dalam cerita Ksatria Nusantara episode: Rencana jahat Margazulli dan dijadikan sebuah storyboard. Tiga belas scene ini dipecah menjadi 324 shot. Pada cerita Ksatria Nusantara episode: Rencana jahat Margazulli ini dibagi menjadi tiga babak yaitu eksposisi dimana memperkenalkan tokoh utama dan permasalahan utama yang dihadapi oleh tokoh utama, kemudian dibagian komplikasi terjadi jalan ceritanya. Terakhir, ada babak resolusi yang terdapat solusi serta kesimpulan.

Setelah pembabakan dibuat, dilanjutkan dengan storybeat untuk menentukan beat pada animasi Ksatria Nusantara episode: Rencana jahat Margazulli. Beat pada animasi ini dimulai dari babak I awal kemudian memuncak di babak II dan kembali turun di Babak III akhir.

Proses selanjutnya dilanjutkan dengan tahapan pembuatan storyboard yang dimulai dari pembuatan alternatif thumbnail kemudian dipilihlah alternative yang paling sesuai dengan cerita. Setelah itu, thumbnail di olah menjadi roughpass dengan memasukan teknikal pembuatan storyboard diantaranya solid drawing, staging (one shot, two shot, group shot, the centre of interest, rhythm, camera angle, spatial relationship), perspektif, pan, focal point, positive and negative shape, rest areas, jarak kamera, sudut kamera, transisi.

Daftar Pustaka

- [1] Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.

- [2] Bryne, Mark T. 1999. *Animation The Art of Layout And Storyboarding*. Ireland: Speciality Print & Deisgn Ltd.
- [3] Gunawan, Bambi Bambang. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [4] Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Edisi keenam (Med. Meitasari Tjandrasa. Terjemahan). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [5] Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film (Edisi 2)*. Yogyakarta: Montase Press.
- [6] White, Tony. 2009. *How To Make Animated Films*. Burlington: Focal press.
- [7] Simon, Mark. 2007. *Storyboards Motion in Art*. Third edition. Burlington: Focal Press.
- [8] Hart, John. 2008. *The Art of The Storyboard A Filmmaker's Introduction*. Second edition. Burlington: Focal Press.
- [9] Wahyuningsih, Sri. 2013. *Metode Penelitian Studi Kasus (Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya)*. Madura: UTM Press.
- [10] Chambliss, Julian C. (2012). Superhero comics: Artifact of the U.S. Experience. 145-152

Sumber lainnya :

- [1] Caputo, <http://www.tonyccaputo.com/chapter/words-and-pictures/index.html>, diakses tanggal 5 November 2018