

**PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK FILM ANIMASI 2D “HER
MORNING” SEBAGAI INFORMASI GAYA HIDUP VEGAN**

**DESIGNING STORYBOARD FOR 2D ANIMATION FILM “HER MORNING”
AS INFORMATION OF THE VEGAN LIFESTYLE**

Devina Amelia Salwadila¹, Aris Rahmansyah² dan Tiara Radinska Deanda³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
devinaamelias@student.telkomuniversity.ac.id, arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id,
tiararadinska@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Vegan adalah sebutan istilah gaya hidup bagi orang yang tidak mengonsumsi produk hewani dalam bentuk apapun, di Indonesia gaya hidup ini mulai populer, peminatnya terus meningkat dari tahun ke tahun karena berbagai alasan, namun meskipun peminatnya terus meningkat, tetap saja sebagian besar masyarakat Indonesia bukan merupakan pelaku gaya hidup `vegan, sehingga informasi tentang gaya hidup vegan masih minim di Indonesia, maka di perlukan sebuah media informasi kepada masyarakat dalam bentuk animasi dengan memanfaatkan *platform* yang ada di internet, yang bertujuan memberikan visualisasi proses gaya hidup vegan serta resep rekomendasi makanan vegan, terutama untuk usia 19-25 tahun, yang merupakan usia transisi perkembangan remaja menuju dewasa, dalam masa ini individu cenderung melakukan banyak hal baru, metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan ini meliputi, studi pustaka, studi dokumen dan wawancara. Hasil data-data yang dikumpulkan akan menjadi landasan arahan untuk merancang *storyboard* animasi 2D yang menyajikan cerita tentang proses gaya hidup vegan, berjudul “*Her Morning*”

Kata kunci : *storyboard*, animasi 2D, vegan.

Abstract: *Vegan is a lifestyle that do not consume animal products in any type of form, in Indonesia this lifestyle has started to become popular, the demand continues increasing from year to year for various reasons, although the demand continues to increase, most of Indonesian are not vegans, so the information about vegan lifestyle are still too minimal, so an animated media to provide information is needed to the public society, by utilizing platforms on the internet, which aims to provide a visualization of the vegan lifestyle process and vegan food recommendation recipes. especially for ages 19-25 years, due to this is a transitional age of adolescence to adulthood, at this period of time individuals tend to try a lot of new things, so it is necessary to design a storyboard of 2D animation that apply stories about the process of vegan lifestyle, the research methods that will be used include, literature study, document study and interviews, the result of the data will be collected for the base of*

the direction of designing 2D animation storyboard that present stories about the process of vegan lifestyle.

Keywords: *vegan lifestyle, storyboard, 2D animation.*

PENDAHULUAN

Vegan adalah gaya hidup yang sama sekali tidak mengonsumsi produk hewani dalam bentuk apapun, di Indonesia gaya hidup ini mulai populer, peminatnya terus meningkat dari tahun ke tahun, dilihat dari meningkatnya jumlah restoran khusus vegan, dan banyak restoran dan kafe yang mulai menyediakan menu-menu alternatif yaitu makanan dan minuman yang dibuat dengan bahan berbasis tanaman (*plant based*), berdasarkan survei FMCG Gurus Indonesia pada Juli 2020, peminat makanan *plant based* meningkat, karena pandemi Covid-19 menyebabkan 95% konsumen Indonesia melakukan bermacam-macam cara untuk menjaga kesehatan, hasil survei yang dilakukan selama pandemi 2020 memperlihatkan kenaikan minat konsumen dari 67% pada bulan Mei menjadi 78% pada bulan Juli terhadap bahan-bahan alami, pola makan khusus seperti *plant-based*, vegetarian, dan flexitarian (Amalia, Amanda, Happy.Investor.id.2020).

Meskipun peminat makanan *plant-based* terus meningkat di Indonesia, sebagian besar penduduk Indonesia bukanlah pelaku gaya hidup vegan, hal ini menyebabkan informasi tentang gaya hidup vegan masih minim dan terbatas, untuk para peminatnya, oleh karena itu diperlukan sebuah media informasi tentang gaya hidup vegan, hal ini menyebabkan informasi tentang gaya hidup vegan masih minim dan terbatas, untuk para peminatnya, oleh karena itu diperlukan sebuah media informasi tentang gaya hidup vegan, akses jaman sekarang untuk menyampaikan informasi berupa video atau film dan berbagai jenis animasi lebih mudah, ini dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi tentang gaya hidup vegan kepada peminatnya yang berusia 19-25 tahun, yaitu usia remaja akhir dan dewasa awal, menggunakan media film animasi 2D singkat, karena film animasi adalah hiburan yang diminati oleh berbagai kalangan usia lalu industri animasi yang berkembang, sehingga

dimasukkan sebagai rencana pembangunan ekonomi kreatif di Indonesia oleh pemerintah serta meningkatnya perkembangan lembaga bidang animasi tingkat SMK dan perguruan tinggi (Yasa Adnyana Putra, Gede Pasek. 2019:84), yang mayoritas masyarakat dengan usia remaja, disini penulis berperan sebagai storyboard artist dalam merancang animasi 2D yang berjudul "*Her Morning*" sebagai media untuk menyampaikan informasi tentang proses gaya hidup vegan.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah menggunakan metode kualitatif, penelitian kualitatif adalah metode pengumpulan data dari berbagai macam perspektif, metode kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena subjek penelitian yang mereka alami (moleong 2007:6), metode yang digunakan oleh penulis adalah dengan wawancara, studi pustaka dan studi dokumen.

Studi Pustaka

Studi Pustaka menurut Nazir (2003) adalah metode pengumpulan data dengan literatur, buku dan juga bermacam catatan yang memiliki kaitan dengan permasalahan yang ingin ditulis oleh penulis, data yang dikumpulkan oleh penulis berasal dari jurnal, buku, artikel, laporan, karya ilmiah, kemudian buku.

Wawancara

Menurut Lexy J Moleong, wawancara merupakan percakapan antar pihak dengan memiliki tujuan tertentu, seperti untuk mendapatkan informasi untuk data yang dicari (Yuda,Alfi.Bola.com.2021), berikut adalah wawancara yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data informasi sebagai landasan membuat animasi tentang proses gaya hidup vegan.

1. Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan Michelle Sukendro, yang merupakan seorang content creator di platform youtube.

2. Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan Ivone Setiawati, seorang kepala sekolah dari SMA di batam,
3. Wawancara tidak terstruktur dengan Sylvia Monica, seorang mahasiwa

Studi Dokumen

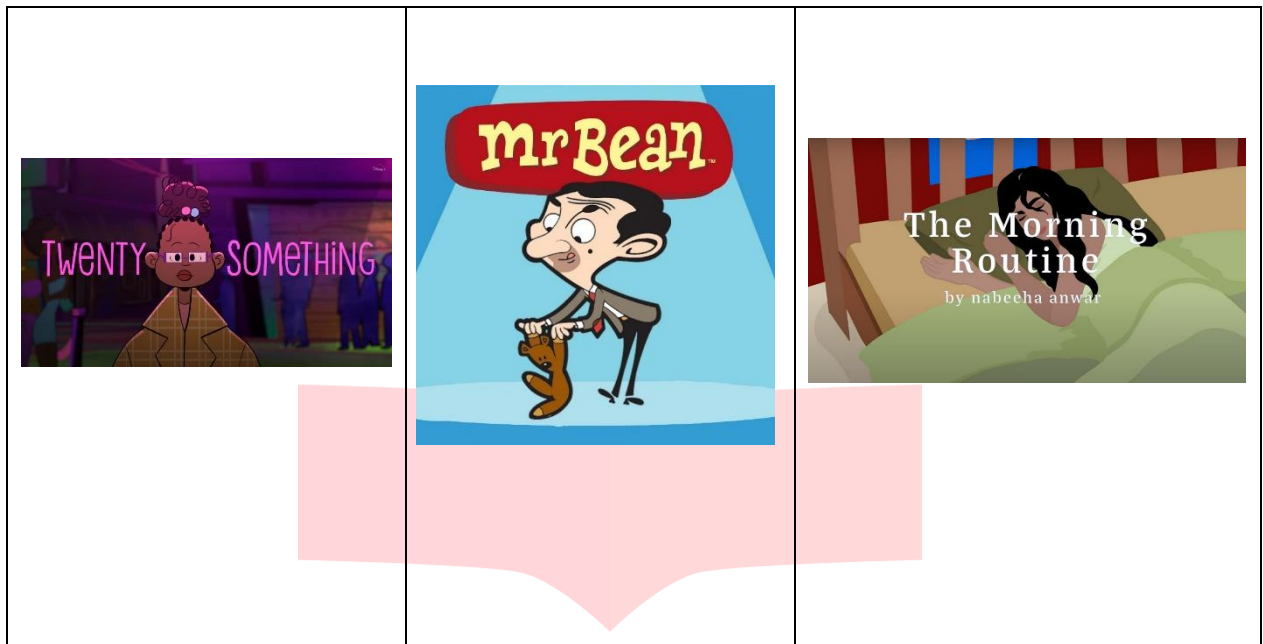
Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data untuk menunjang penelitian melalui dokumen seperti film, video dan foto (Aditya,Rifan.suara.com.2021) Menggunakan beberapa video dari content creator yang menceritakan proses mereka menjadi seorang vegan, kemudian menggunakan beberpa film animasi sebagai referensi untuk film animasi 2D yang dibuat.

Target audience

Target audience perancangan ini adalah usia 19-25 tahun yang tertarik untuk menjalani gaya hidup vegan, Universitas Islam Indonesia dalam *website*-nya mengatakan usia 19-25 tahun, adalah usia transisi perkembangan remaja menuju dewasa, dalam masa ini, mulai bereksplorasi terhadap identitas diri sendiri, khususnya dalam cara pandang terhadap dunia, individu cenderung mencoba melakukan banyak hal baru dan mencoba berbagai cara untuk mengambil keputusan (uui.ac.id.2021).

Karya Sejenis

<i>Twenty Something</i>	Mr.Bean: The Animated Series	<i>The Morning Routine.</i>
-------------------------	---	-----------------------------



HASIL DAN DISKUSI

Setelah melakukan wawancara, studi pustaka dan studi dokumen, muncul beberapa ide konsep untuk perancangan karya yang berupa storyboard untuk animasi 2D yang bertujuan untuk memberi informasi tentang proses singkat menjalani gaya hidup sebagai vegan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa, manfaat menjalani pola hidup vegan rata-rata semuanya merasakan hal yang mirip, yaitu badan menjadi lebih sehat, dan saat menjalani gaya hidup vegan mereka secara langsung jadi mengubah pola hidup dan pola makan mereka, kemudian soal proses, mereka semua memiliki proses yang berbeda-beda, karena latar belakang mereka menjadi vegan sebenarnya juga berbeda-beda namun memiliki tujuan yang mirip yaitu karena peduli dan cinta terhadap hewan sebagai makhluk hidup, hal ini akan dijadikan latar belakang karakter utama, kemudian ide cerita dalam konsep animasi 2D yang dibuat, kemudian dari hasil analisis karya sejenis terdapat banyak referensi yang dapat digunakan, seperti sudut pengambilan gambar, kemudian konsep visual, untuk pembuatan storyboard animasi *"Her Morning"*.

Hasil Perancangan

1. Konsep Pesan

Perancangan cerita pada animasi 2D *Her Morning* dilakukan untuk menyampaikan informasi tentang gaya hidup vegan, kepada target audience yaitu individu yang tertarik untuk menjalani gaya hidup ini yaitu tentang bagaimana proses seorang yang ingin memperbaiki gaya hidupnya, mencoba untuk menjalani gaya hidup baru yang sangat berbeda dari gaya hidupnya sebelumnya, serta menyampaikan manfaat yang dirasakan setelah berhasil berproses menjadi seorang vegan, pesan lainnya adalah untuk menjadikan karya ini sebagai media hiburan dan memberikan resep makanan vegan di ending setiap episodenya sebagai bonus untuk penontonnya.

2. Konsep Kreatif

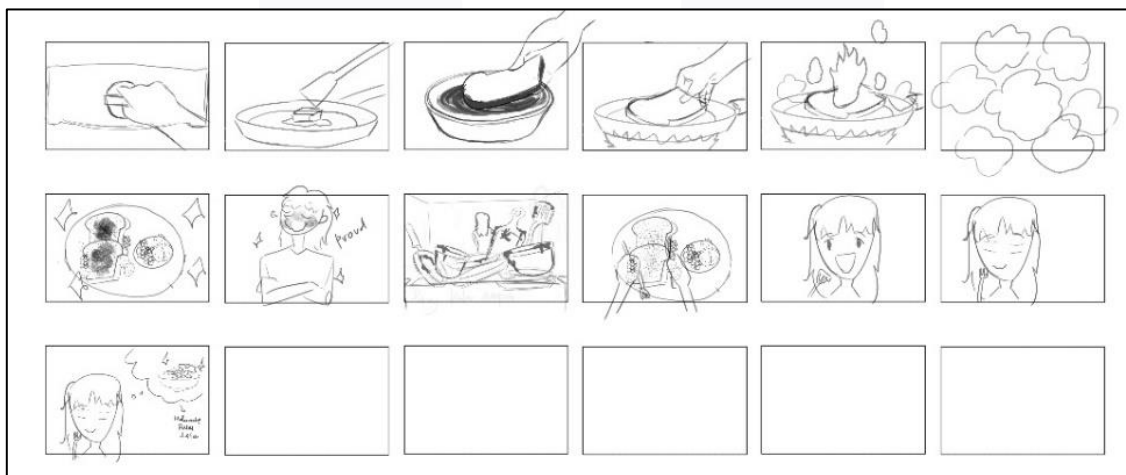
Her Morning adalah animasi 2D series yang berjumlah 5 episode yang bercerita tentang proses seorang gadis yang memiliki gaya hidup yang buruk dan berantakan sedang berusaha untuk menjadi seorang vegan agar memperbaiki gaya hidup dan pola makannya, namun karena kepribadiannya yang ceroboh ia pada awalnya terus gagal memasak makanan vegan, pada perancangan konsep kreatif *storyboard* di episode 1 mayoritas memperlihatkan *angle* kamera, *close up Point of View* untuk memperlihatkan kecerobohan tokoh utama saat memasak, serta kebanyakan hanya menggunakan *angle* kamera sederhana, untuk memberikan kesan nyaman, *simple* dan minimalis agar penonton merasa nyaman namun tetap terhibur dan merasa terhubung dengan karakter film ini, serta menggunakan beberapa *full medium shot* untuk sekadar memperlihatkan suasana kamar tokoh utama yang berantakan atau untuk keperluan *establishing shot*.

3. Perancangan Storyboard

1) Thumbnail



Gambar 1 Thumbnail storyboard "her morning"
sumber : dokumen pribadi



Tahap pertama adalah thumbnail, atau sketsa awal yang mencoba berbagai berbagai macam komposisi, seperti mencoba tipe *shot*, *angle* kamera dan pergerakan-pergerakan kamera, yang menggunakan analisis karya sejenis sebagai dasar acuan.

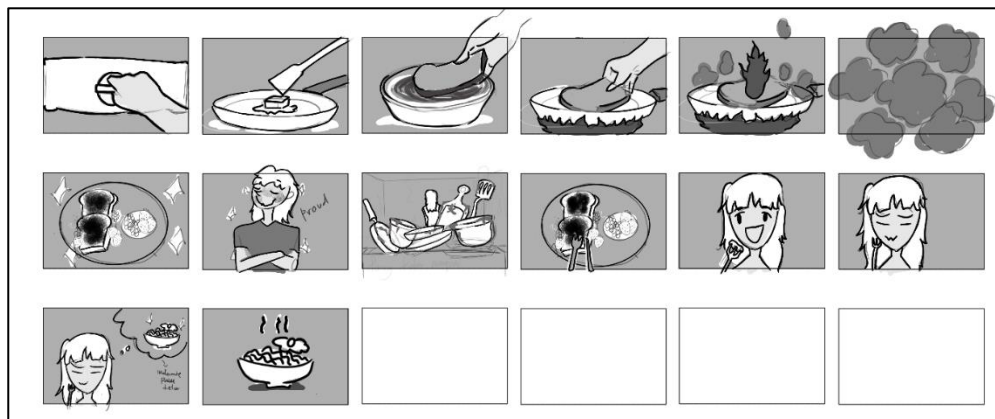
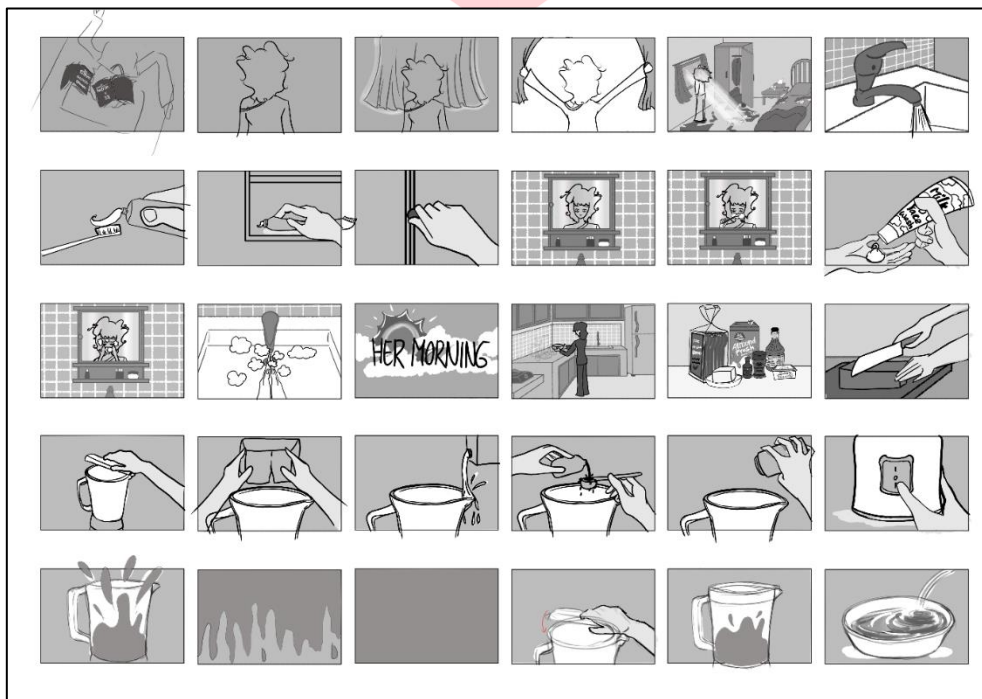
2) *Rough Pass*

Gambar 2 Rough pass storyboard her morning
sumber : dokumen pribadi

Pada tahap ini, ada banyak perubahan shot, seperti beberapa shot yang dihilangkan, kemudian yang masih merupakan gambar coret-coret lebih diperjelas lagi, lalu untuk keperluan eksekusi animasi, pergantian *camera angle* pada beberapa shot, kemudian *camera angle* pada *scene* memasak diganti menjadi *Point of view*, lalu *scene* memasak juga digambarkan dengan lebih ceroboh daripada di *thumbnail* sebelumnya.



3) Clean Up



Gambar 3 *Clean up storyboard her morning*
sumber : dokumentasi pribadi

Pada tahap ini sketsa storyboard yang belum rapi akan di *clean up*, yaitu dirapikan dan di outline, kemudian diberikan warna value yaitu diberikan warna abu-abu untuk menentukan pencahayaan dan bayangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan perancangan storyboard dalam series animasi 2D pendek berjudul "*Her Morning*" yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa proses melakukan gaya hidup vegan itu tidak mudah, prosesnya bertahap, terutama bagi yang awalnya memiliki gaya hidup yang sangat berbeda sebelumnya, bahkan bagi yang berminat dengan proses tersebut, hal itu tetap akan berlangsung secara bertahap, tergantung dengan komitmen dan alasan dasar kenapa para peminat gaya hidup vegan menginginkan proses tersebut, kemudian bagi para pelaku gaya hidup vegan yang sukses dan berhasil memperbaiki gaya hidup dan pola makannya akan dapat merasakan manfaat yang luar biasa yang berdampak secara mental dan fisik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, H. A. (2020, oktober 14). *Pandemi Covid-19 Tingkatkan Minat Konsumen Pada Produk Alami*. Retrieved from Investor.id: <https://investor.id/lifestyle/224991/pandemi-covid19-tingkatkan-minat-konsumen-pada-produk-alami>
- Corbin, A. (Director). (2021). *Twenty Something* [Motion Picture].
- Sikur, M. (Director). (2011). *Mr Bean Animated Series : Dinner for Two* [Motion Picture].
- Anwar, N. (Director). (2020). *The Morning Routine* [Motion Picture].
- Tiofani, K. (2021, 11 3). *Apa yang Dimaksud Vegetarian, Orang yang Hanya Makan Sayur?*
Retrieved from [kompas.com](https://www.kompas.com):

<https://www.kompas.com/food/read/2021/11/03/113600975/apa-yang-dimaksud-vegetarian-orang-yang-hanya-makan-sayur-?page=all>

Universitas Islam Indonesia. (2021, Oktober 4). *Masa Transisi Perkembangan Remaja Menuju Dewasa*. Retrieved from Universitas Islam Indonesia: <https://www.uui.ac.id/masa-transisi-perkembangan-remaja-menuju-dewasa/#:~:text=Emerging%20adulthood%20merupakan%20masa%20transisi,dan%20cara%20pandang%20terhadap%20dunia>

Yasa Adnyana , G. P. (2019). Analisis Wacana Rencana Pengembangan Animasi Indonesia 2015-2019. *Seminar Nasional Sandyakala 2019*, 84.

Agustin, S. (2022, juli 22). *Kenali Perbedaan Vegan dan Vegetarian*. Retrieved from Alodokter: <https://www.alodokter.com/kenali-perbedaan-vegan-dan-vegetarian>

Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2011). *Producing Animation Second Edition*. Elsevier Inc.