

PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENAI PERATURAN BAGI PENDAKI TAMAN NASIONAL GUNUNG GEDE PANGRANGO

*Storyboard Design For 2D Animation About Regulation For Hikers In Mount
Gede Pangrango National Park*

Naufal Lukita Prawira¹, Yayat Sudaryat², Riky Taufik Afif³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

[¹naufallukitaprawira@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:naufallukitaprawira@student.telkomuniversity.ac.id), [²yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id](mailto:yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id),
[³rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id](mailto:rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id)

Abstrak: Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP) di Jawa Barat merupakan destinasi pendakian populer dengan luas 24.270,80 hektar, namun kepopuleran dan keramaian pengunjung ini membawa tantangan dalam pengelolaan dan dampak lingkungan. Dari aktivitas pendakian yang dilakukan di TNGGP ini masih tidak terlepas dari pelanggaran peraturan, kurangnya penyampaian peraturan dan panduan pendakian kepada calon pendaki menjadi salah satu penyebab terjadinya pelanggaran yang terjadi. Untuk mengatasi pelanggaran peraturan dan kurangnya informasi kepada pendaki, penggunaan media animasi 2D diusulkan sebagai solusi. Media ini diharapkan dapat menyampaikan informasi tentang peraturan dan keselamatan pendakian di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP). Dengan demikian penulis mencoba untuk merancang *storyboard* berdasarkan pengumpulan data dan hasil analisis dengan metode observasi, wawancara, kuesioner, dan studi dokumen terkait dengan peraturan pendakian di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP).

Kata Kunci: animasi 2D, pendakian, peraturan, storyboard, Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP).

Abstrack: Mount Gede Pangrango National Park in West Java is a popular climbing destination with an area of 24,270.80 hectares, but this popularity and crowds of visitors bring challenges in management and environmental impacts. From the climbing activities carried out in TNGGP, it is still inseparable from violations of regulations, the lack of delivery of climbing regulations and guidelines to prospective climbers is one of the causes of violations that occur. To overcome regulatory violations and lack of information to climbers, the use of 2D animation media is proposed as a solution. This media is expected to convey information about climbing regulations and safety in Mount Gede Pangrango National Park. Thus the author tries to design a storyboard based on data collection and

analysis results with observation methods, interviews, questionnaires, and document studies related to climbing regulations in Gunung Gede Pangrango National Park (TNGGP).

Keywords: 2D animation, hiking, Mount Gede Pangrango National Park, regulation, storyboard.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Gunung merupakan salah satu objek wisata yang banyak diminati oleh warga Indonesia, gunung kerap dijadikan objek wisata karena memiliki spot yang dapat menyuguhkan suasana alam dan pemandangan yang indah. Kegiatan pariwisata di sekitar gunung api yang saat ini semakin meningkat, namun kasus yang terjadi pada lokasi gunung api kian meningkat. Kurangnya pengawasan dan regulasi peraturan yang tepat terhadap wisatawan maupun pendaki banyak menimbulkan kecelakaan dan kerusakan pada area pegunungan itu sendiri.

Gunung Gede Pangrango merupakan salah satu dari alternatif wisata pendakian yang populer di Jawa Barat saat ini. Namun kepopuleran dan keramaian pengunjung ini membawa tantangan dalam pengelolaan dan dampak lingkungan. Dari aktivitas pendakian yang dilakukan di TNGGP ini masi tidak terlepas dari pelanggaran peraturan, kasus seperti sampah kondom & celana dalam bekas yang ditemukan volunteer Gunung Gede Pangrango Operation (GPO) saat melakukan operasi bersih-bersih beberapa hari lalu di sepanjang jalur pendakian hingga kawasan Alun-alun Suryakencana.

Serta kecelakaan pendakian seperti keseleo, hipotermia, kesurupan, pingsan, asma, ledakan tabung gas, haid, kram perut, tersesat, dll. di klaim oleh relawan serta petugas gabungan TNGGP merupakan hal yang masih sering terjadi. Sedikitnya informasi dalam peraturan dan panduan pendakian untuk para calon pendaki gunung maupun untuk masyarakat yang sedang berada di sekitar gunung, hal tersebut menjadi pemicu utama terjadinya wisatawan dalam bertindak yang tidak seharusnya mereka lakukan. Maka dari itu diperlukan sebuah fasilitas yang

memadai dan dapat menjadikan sarana persuasif bagi masyarakat saat berada di lokasi.

Maka dari itu diperlukan adanya fasilitas yang memadai dalam menyampaikan sebuah pesan maupun informasi terkait dengan penyampaian peraturan TNGGP. Dengan contoh penerapan pada penggunaan baliho, televisi, dan bahkan sosial media sekalipun. Yang kemudian berisikan konten audio visual komunikasi. Seluruh kegiatan baik promosi, edukasi, dan informasi yang dikemas kedalam narasi berbentuk cinematografi ataupun animasi. Yang mana saat ini audio visual konten memegang peranan yang efisien dalam penyampaian sebuah informasi.

Melalui sarana tontonan atau audio visual merupakan salah satu bentuk konten yang memiliki daya tarik sangat tinggi terhadap perilaku masyarakat Indonesia. Masuknya desain komunikasi visual sebagai elemen penting dalam kemajuan promosi di era digital, membuatnya diprediksi mampu menyumbang lebih banyak PDB. Bahkan, sektor ini disebut-sebut sebagai sektor futuristik hingga beberapa tahun ke depan, dan akan terus dibutuhkan seiring perkembangan media di era digital (Kamenparekraf, 2020).

Adapun media Animasi yang merupakan bentuk dari konten visual yang sangat bersifat fleksibel dan sangat menarik karena, dapat menghadirkan situasi dan latar yang sulit ditemukan pada dunia nyata. Media animasi juga memiliki sifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Suryaningsih, 2017). Animasi 2D mempunyai kelebihan dalam seni gambarnya dan kemampuannya untuk menjadi jembatan dalam menyampaikan ide-ide baik fiksi maupun realita ke dalam bentuk karya (Aziz, 2019). Dengan itu penggunaan Animasi pada sektor visual persuasif menjadikan informasi yang disajikan lebih menarik dan mudah untuk diterima oleh masyarakat dari berbagai macam kalangan.

Dalam sebuah karya animasi tidak terlepas dari yang namanya storyboard, yang berfungsi sebagai petunjuk dalam memberikan arahan-arahan seperti penggambaran tata letak karakter, camera movement, camera angle, dll. Sehingga membentuk serangkaian gambar demi gambar yang menjelaskan alur cerita animasi dari awal sampai akhir. Tahapan Storyboard merupakan tahapan yang paling krusial dari sebuah animasi, Karena pada tahapan ini gambar yang telah dibuat akan mempengaruhi jalannya cerita pada hasil animasi.

Oleh karena itu, penulis akan membuat perancangan sebuah storyboard terkait dengan peraturan saat mendaki maupun ketika berada di sekitar area gunung Gede Pangrango. Dengan tujuan agar dapat mengajak masyarakat atau wisatawan (calon pendaki) terkait dengan peraturan yang seharusnya dipatuhi dalam meminimalisir terjadinya kecelakaan dan dampak negatif yang di timbulkan kepada lingkungan di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP).

LANDASAN TEORI

Pendakian Gunung

Aktivitas kegiatan alam bebas seperti mendaki gunung bisa dikatakan sebagai olahraga rekreasi. Namun karena aktivitasnya dilakukan di alam terbuka, mendaki gunung memerlukan kondisi fisik prima dari para pendakinya. Kegiatan alam terbuka harus disadari berbagai bahaya yang mungkin terjadi (Sastha, 2007).

Hendaknya disadari pula, bahwa mendaki gunung tidak hanya bermodalkan daya tahan kardiorespirasi yang baik, akan tetapi juga kekuatan otot yang baik. Tidak kurang dari 20kg berat perlengkapan yang harus dibawa oleh seorang pendaki gunung dalam menjalankan misinya. Beban itu biasanya ditaruh di punggung, oleh sebab itu otot-otot punggung dan bahu perlu dikuatkan, di samping otot-otot tungkai yang terus menerus berfungsi menopang berat tubuh

dan perlengkapan, dan otot-otot lengan yang tidak kedl fungsinya dalam pendakian, seperti mengangkat, menarik, dan menahan (Sukarmin, 1995).

Taman Nasional Gunung Gede Pangrango

Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP) merupakan taman nasional kedua terkecil di Indonesia dengan luas 21,975 hektar. Keberadaan Taman Nasional ini dilindungi oleh lembaga UNESCO sebagai inti cagar biosfer, serta menjadi tempat perlindungan satwa dan tumbuhan pegunungan dibagian barat Pulau Jawa (Sastha, 2007).

TNGGP merupakan satu-satunya gunung yang paling sering didaki di Indonesia, dan selalu ramai dikunjungi oleh para penyuka alam (Sastha, 2007).

Ada tiga pintu masuk pendakian yang telah dikenal untuk mencapai puncak Gunung Gede dan Gunung Pangrango: Cibodas, Gunung Putri, dan Selabintana. Masing-masing pintu masuk mempunyai batas kuota maksimum perharinya, yakni jalur Cibodas (300 orang), jalur Gunung Putri (100 orang), dan jalur Selabintana (100 orang) (Sastha, 2007).

Kawasan taman nasional ini memiliki dua puncak gunung, pertama ada Gunung Gede (kurang lebih 2.958 meter di atas permukaan laut [mdpl]) dan kedua ada Gunung Pangrango (kurang lebih 3.019 mdpl). Kedua puncak tersebut dihubungkan oleh sebuah lembah berbentuk pelana yang bernama Kandang Badak (kurang lebih 2.393 mdpl) (Sastha, 2007).

Animasi 2D

Animasi 2D adalah animasi yang masih menggunakan cara menggambar tradisional, merupakan cara terbaik untuk mempelajari prinsip-prinsip inti gerakan dari animasi 2D dengan proses pergerakan frame by frame (White, How to Make Animated Films: Tony White's Masterclass Course on the Traditional Principles of Animation, 2009).

Storyboard

Storyboard merupakan tahapan pra produksi, untuk memperlihatkan penggambaran visual dari frame ke frame secara berurutan yang diadaptasi dari naskah untuk mendapatkan gambaran keseluruhan sebagai kebutuhan produksi (Hart, 2008).

Penggambaran storyboard bertujuan untuk menginterpretasikan gambaran dari naskah cerita menjadi visual berupa gambar yang ditampilkan secara berurutan hingga membentuk adegan sesuai cerita (Husni, Lionardi, & Afif, 2023)

Type of Storyboard

Papan animasi melibatkan sejumlah elemen tersendiri, karena animasi dibuat frame by frame storyboard pada dasarnya lebih penting disini daripada di live action. Setiap adegan, setiap pengambilan gambar, setiap aksi harus dibuatkan papannya untuk bertindak sebagai blueprint bagi para layout artist dan animator (Sastha, 2007).

Thumbnail

Thumbnail (Papan sketsa) tidak hanya tentang membuat sketsa dengan baik, akan tetapi thumbnail lebih seperti catatan grafis. Sketsa Anda harus menunjukkan karakter yang mana, arah gerakan, dan informasi lain yang setidaknya akan diperlukan nanti untuk menggambar hasil akhir (Simon, 2007).

Rough Pass

Rough drawings digunakan oleh semua jenis ilustrator, desainer grafis, dan animator, tetapi untuk alasan yang berbeda. Animator misalnya, menggunakan gambar kasar mereka untuk membantu mereka memetakan aksi tetap pada model dan menetapkan volume yang realistis. Tetapi sebagai seorang seniman storyboard, ini adalah masalah sekunder atau tersier dalam gambar kasar. Yang menjadi perhatian utama adalah penempatan karakter di dalam lingkungan

mereka dengan cara yang paling jelas dan paling memuaskan secara dramatis karena mereka berhubungan dengan inti cerita (Paez & Jew, 2013).

Clean-Up

Setelah semuanya selesai, gambar animasi akan diteruskan ke clean-up artist yang akan membuatnya konsisten dengan semua adegan film lainnya (White, Animation From Pencils to Pixels, 2006).

Animatic

Animatic dibuat dari storyboard asli yang sudah dibuat, kemudian semua gambar yang ada pada storyboard diatur waktu atau durasinya sesuai dengan yang sudah ditentukan sebelumnya (Putri, Sudaryat, & Afif, 2023).

Animatic atau story reel memiliki tujuan untuk meninjau gambaran besar dari akhir proyek jika sudah selesai nantinya. Jika menemukan kejanggalan pada animatic yang dibuat, maka storyboard artist perlu memperbaikinya, bisa dengan menambah atau mengurangi beberapa pane (Winder, Dowlatabadi, & Miller-Zarneke, 2011).

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Dalam perancangan penulis menggunakan metode penelitian *Mixed Methods* merupakan metode penelitian dengan mengkombinasikan metode kualitatif dan metode kuantitatif mulai dari fenomena dan masuk pada tahap pencarian data lalu hasil dari analisis data dijadikan konsep dalam perancangan, sehingga diperoleh data yang lebih komperhensif, valid, reliabel, dan objektif (Sugiyono, 2018)

Data Hasil Observasi



Gambar 3. 1 Kondisi lingkungan dan aktivitas pendaki
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Berdasarkan hasil observasi langsung yang penulis telah lakukan, penulis dapat menentukan kondisi lokasi pendakian Gunung Gede Pangrango via jalur Putri, termasuk visual penggambaran, aktivitas, dan suasana di setiap titik lokasi. Penulis juga mencatat faktor-faktor kendala yang dihadapi oleh pendaki, seperti kompleksitas jalur Putri dan pelanggaran peraturan oleh pendaki, terutama pendaki pemula yang sering kali menyebabkan kesulitan dan bahkan kecelakaan selama pendakian.

Hasil observasi ini akan diterapkan dalam pembuatan karya penulis, berfungsi sebagai referensi utama untuk penceritaan, komposisi penggambaran, dan aktivitas dalam adegan pendakian. Data yang diperoleh akan menjadi patokan utama dalam proses pengkaryaan, memastikan bahwa karya yang dihasilkan tetap konsisten dengan informasi yang telah dikumpulkan.

Data Hasil Wawancara

Pertanyaan memiliki isu seputar peraturan, kondisi lingkungan, dan data terkait dengan aktivitas pendakian di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango

(TNGGP). Pihak narasumber memiliki jabatan sebagai Kepala Bidang Konservasi, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada narasumber penulis mendapatkan bahwa lembaga Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (BBTNGGP) telah berupaya untuk menambah kesadaran pendaki dalam menyadari pentingnya peraturan dan panduan melalui website dan konten yang ada di Instagram Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP). Pihak instansi juga menanggulangi masalah sampah, salah satunya dengan membuat program oprasi bersih disetiap jalur TNGGP, namun hal tersebut bukan solusi yang terbaik dikarenakan sampah merupakan masalah kesadaran dari setiap pendaki.

Data Hasil Kuesioner

Setelah penyebaran kuesioner dilakukan penulis mendapatkan total 80 responden, yang mayoritas pendaki berasal dari kota jakarta dan daerah Jawa Barat. Pertanyaan yang diajukan penulis pada pencarian data ini dapat menguatkan urgensi dari pemilihan media yang dipilih oleh penulis, yaitu animasi 2D yang mendapatkan tertariknya responden dengan ide perancangan yang penulis berikan. Selain itu juga penulis mengidentifikasi preferensi responden terhadap genre dan isi cerita yang disukai dan cocok untuk diterapkan kedalam perancangan, sesuai dengan kesukaan responden. Demikian di dapatkanlah genre yang disukai yaitu lebih cenderung pada adventure & romance. Kemudian penulis memiliki pertanyaan degan fokus dan tujuan untuk mendapatkan latar penggambaran cerita yang sesuai, seperti latar ketika pendaki mengalami kendala ataupun lokasi yang menjadi favorit dan menyenangkan.

Data Hasil Studi Dokumen

Berdasarkan sumber peraturan dan panduan pendakian di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango yang penulis temukan masih memiliki keterbatasan dalam media penyampaian informasinya. Sumber resmi dari peraturan dan panduan pendakian tertulis hanya dapat diakses melalui website resmi dan juga media sosial *instagram* terkait. Kemudian mgenai data pendakian pada tahun 2023

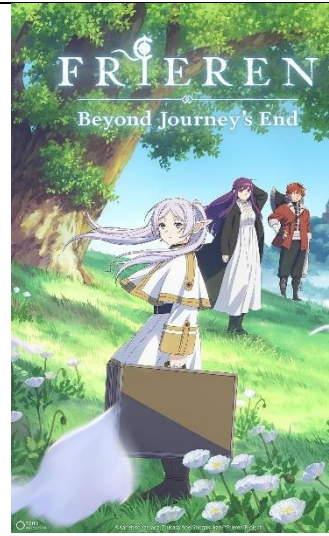
s.d. bulan Agustus 2023, menunjukan: pendaki dengan usia 17-25 Tahun menjadi usia dominan pendakian, dengan penggunaan jalur pendakian Putri terbanyak. Juga kelompok pelajar/mahasiswa yang mendominasi diantara kelompok pekerjaan/pendidikan yang lain.

Data Khalayak Sasar

Berdasarkan data mengenai target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini adalah remaja sampai dengan dewasa pada rentang usia 18 hingga 30 tahun, yang ditujukan kepada wisatawan maupun calon pendaki khususnya pendaki pemula di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

Analisis Karya Sejenis

Tabel 3. 1 Analisis tiga karya

<i>Frieren: Beyond Journey's End</i>	<i>Yama no Sususme: Next Summit</i>	<i>Yuru Camp</i>
		

Sumber: Dokumen Pribadi

Setiap karya yang telah dianalisis akan kemudian dijadikan referensi dalam konsep perancangan karya. Analisis karya pertama "*Frieren: Beyond Journey's End*" Dengan fokus analisis pada bagian *composition*, *foreground*, *middle ground* dan *background* di dapat hasil analisis bahwa penentuan komposisi sangat berpengaruh kepada penyampaian pesan dari setiap adegan yang ditujukan

kepada penonton. Seperti penggunaan komposisi *symmetrical* yang memuat kesan keseimbangan dan stabil penonton dalam melihat sebuah aksi dari sebuah adegan. Hal yang sama terbangun dalam penggunaan komposisi simetris ini yaitu menimbulkan rasa klasik dan membuat fokus/terpusat pada setiap belahan yang terbentuk dari sumber simetris baik atas dengan bawah, kiri dengan kanan, ataupun dengan hal semacamnya.

Komposisi *rule of third* juga biasanya di dukung dengan penggunaan *foreground middle ground*, dan *background* untuk menampilkan tingkat kedalaman dari sebuah adegan. komposisi ini berperan lebih dinamis ketimbang komposisi sebelumnya. Meskipun tidak simetris, *rule of thirds* masih memberikan struktur yang harmonis dan terorganisir. Yaitu dengan memberikan ruang fokus dan ruang negatif atau area kosong yang menciptakan kedalama, dan mencegah kepadatan dari objek fokus/*point of interest*.

Kemudian Analisis karya kedua "*Yama no Susume: Next Summit*" dengan fokus analisis pada penggunaan *perspective* dan *camera angle*, didapat hasil analisis bahwa penggunaan perspektif sangat berpengaruh kepada penyampaian kesan sempit dan luas suatu adegan. Juga didampingi dengan penggunaan *camera angle* yang mengatur jarak dan pesan emosi yang ingin disampaikan dari setiap adegan. Seperti penggunaan *low angle* dan *high angle* yang memuat berbagai emosi positif seperti kuat, percaya diri, sombong, dan sebagainya dan emosi negatif seperti sedih, terintimidasi, lemah, dan sebagainya.

Lalu, analisis karya ketiga "*Yuru Camp*" dengan fokus analisis di *type of shot*, hasil analisis memperlihatkan dengan jelas bahwa teori-teori tersebut (*type of shot*) membuat visual lebih terfokuskan dengan jelas sehingga pesan dapat disampaikan dengan baik kepada *audience*. Seluruh kegiatan dari hasil analisis ini akan penulis jadikan sebagai referensi dalam perancangan karya di BAB IV.

PERANCANGAN

Konsep

Penulis melakukan perancangan dengan mengangkat objek penelitian yang dimulai dari pengembangan ide, pesan, media, hingga perancangan visual, dan akhirnya diwujudkan dalam media storyboard untuk animasi 2D. Proses kreatif ini melibatkan analisis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, analisis karya sejenis, studi dokumen, dan kuesioner kepada target audiens. Data dari observasi berfungsi sebagai dasar untuk memahami penggambaran aktifitas, suasana, dan interaksi yang terjadi. Sementara itu, data dari analisis karya sejenis digunakan sebagai referensi visual dalam perancangan storyboard. Data dari wawancara, kuesioner, dan studi dokumen berfokus pada preferensi animasi yang disukai oleh audiens, isi dari peraturan yang akan disampaikan kedalam bentuk penceritaan dan penulisan naskah.

Konsep Pesan

Berdasarkan data, Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP) menjadi lokasi populer pendakian di Jawa Barat. Namun, karena padatnya aktivitas pendakian sering kali menyebabkan masalah pelanggaran peraturan seperti sampah yang tidak terkelola dengan baik, pendakian ilegal, dan kebakaran. Juga banyaknya kasus kecelakaan pendakian seperti keseleo, hipotermia, hingga tersesat menjadi tantangan bagi pengelola Taman Nasional untuk mengatasi masalah ini. Oleh karena itu penulis merancang storyboard animasi 2D yang bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai peraturan pendakian di TNGGP, dengan harapan dapat meminimalisir pelanggaran aturan dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya mengikuti pedoman pendakian yang benar.

Konsep Kreatif

Penulis selaku storyboard artist menyusun sebuah cerita berdasarkan data pendaki di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP) terkait kesukaan

mereka terhadap genre sebuah animasi. Sedangkan untuk penggambarannya yaitu diambil dari hasil analisis data observasi terkait latar, aktivitas, dan suasana yang terjadi. Lalu kemudian, di dapatlah genre petualangan, romantis, dan komedi dengan penggunaan latar, tema dan komposisi di kawasan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP). Juga dengan membawakan sejumlah peraturan dari peraturan resmi pihak Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (BBTNGGP).

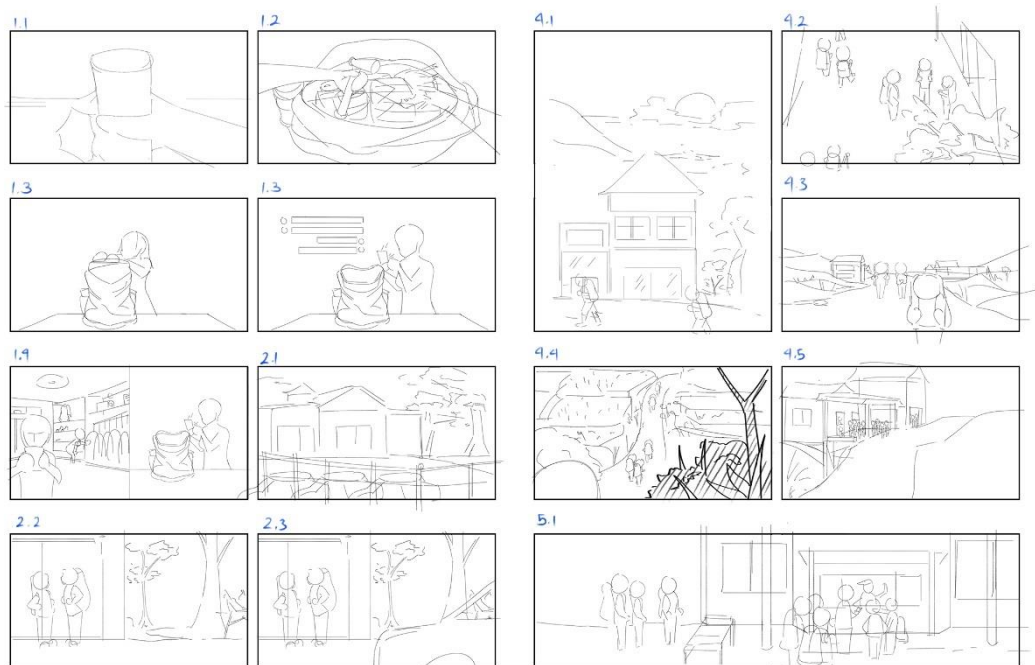
Konsep Media

Media utama dalam hasil perancangan storyboard ini adalah konten visual dengan *output* animasi 2D. Maka dari itu tugas penulis adalah untuk menginterpretasikan naskah cerita kedalam bentuk visual berupa gambar yang ditampilkan secara berurutan hingga membentuk adegan sesuai dengan cerita. Setelah itu penggambaran setiap adegan disusun secara beruntun hingga menimbulkan ilusi pergerakan yang kemudian ditambahkan dengan audio *sfx*, *music background*, dan *voice dubbing*, dan digabungkan menjadi karya akhir berupa *animatic storyboard*.

Media pendukung yang digunakan penulis yaitu pembuatan poster animasi, artbook, infografis, dan merchandise sebagai ip karya. Dalam perancangan ini penulis menggunakan software Adobe Photoshop untuk produksi *storyboard* dan *merchandise*, Adobe Premiere Pro untuk *editing* dan *compositing* animatic.

Perancangan *Storyboard*

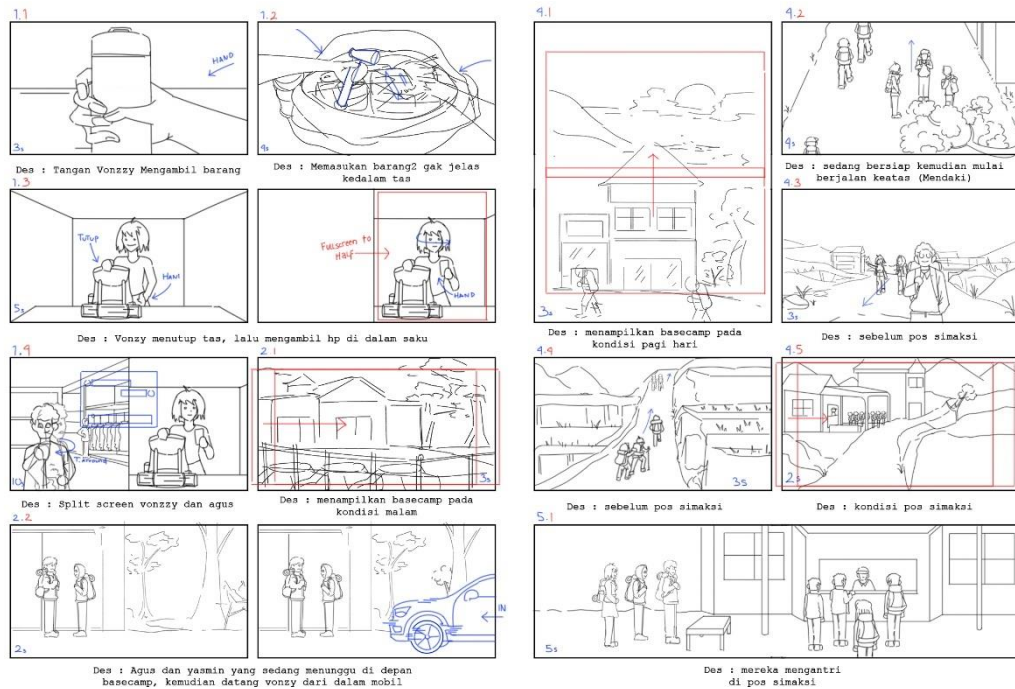
Thumbnail



Gambar 4. 1 Tahapan *Thumbnail Storyboard*
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah naskah telah dibuat dan di revisi sehingga dalam kondisi siap final, barulah mulai menggambarkan ide-ide shot dalam bentuk thumbnail. Disini penulis membuat thumbnail dengan menggambarkan sketsa-sketsa cepat berisi beberapa alternatif komposisi shot. Pada thumbnail ini penulis mengedepankan perspektif, camera angle, type of shot, dan komposisi kedalam setiap adegan, dengan demikian penulis mendapat penggambaran kerangka latar, dan komposisi yang akan di bentuk.

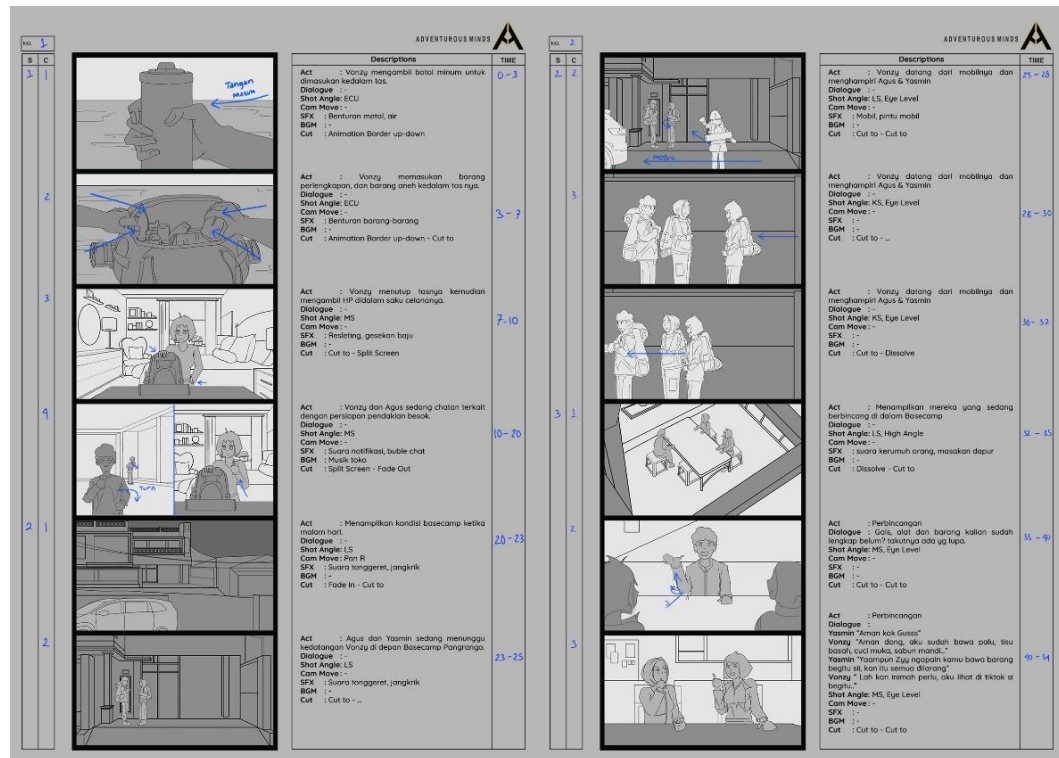
Rough Pass



Gambar 4. 2 Tahapan *Rough Pass Storyboard*
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah kerangka komposisi dari proses thumbnail terbentuk lalu kemudian dikembangkan lebih mendetail pada proses rough storyboard. Disini penulis mulai menggambarkan sketsa background adegan, juga menambahkan ekspresi karakter sesuai dengan naskah yang ada. Kemudian pada proses ini penulis menambahkan keterangan camera angle dan type of shot yang digunakan pada setiap shot-nya.

Clean-Up



Gambar 4. 3 Tahap *Clean-Up Storyboard*

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada tahap Clean-Up ini seluruh penggambaran sudah menggunakan line-art yang rapi dan tegas, dan juga penulis memberikan pewarnaan hitam dan putih sebagai value. Pemberian warna atau value ini bertujuan untuk dapat menggambarkan foreground, middle ground, dan background dari setiap shot untuk memudahkan jobdesk animator dan background artist dalam pengerjaannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil perancangan storyboard untuk animasi 2D mengenai peraturan bagi pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, dapat ditarik kesimpulan

bahwa banyak sekali faktor yang menjadi kendala terhadap aktivitas pendakian. Akan tetapi data menunjukkan masih banyak orang yang abai terhadap faktor-faktor tersebut, khususnya untuk para pendaki pemula dan tidak memiliki pengalaman mendaki sebelumnya. Dengan demikian mereka tidak mengetahui apa saja yang dapat menyebabkan terjadinya berbagai hal yang tidak terduga selama proses pendakian.

Banyak diantara mereka yang masih abai dalam panduan pendakian seperti; kurangnya persediaan air minum, tidak mengenakan pakaian tebal, maupun tidak mengenakan atribut yang sesuai lainnya. Juga kemudian pelanggaran aturan yang berlaku, seperti membuang sampah sembarangan, membuat api unggun, memetik tumbuh-tumbuhan, buang kotoran sembarangan, dan sebagainya.

Oleh sebab itu, perancangan Storyboard ini penulis susun berdasarkan hasil olah data yang telah terkumpul, yang kemudian dituangkan kedalam proses brainstorming ide premis hingga terciptanya naskah cerita. Lalu dibedah kembali untuk dipahami agar poin pesan terkait dengan peraturan pendakian dapat tersampaikan dengan baik kedalam setiap scene dan shot-nya.

Storyboard ini juga dirancang dengan mengimplementasikan teknik-teknik yang penulis dapatkan melalui tahapan analisis dari data yang telah dilakukan. Seperti penggunaan type of shot, camera angle, camera movement, composition, dan perspektif. Yang kemudian penulis terapkan kedalam penggambaran storyboard, kemudian dapat di implementasikan kedalam karya akhir *short 2D animation* dengan judul 2958 Pendakian Pertama di Gunung Gede.

Saran

Penulis sangat terbuka terhadap kekurangan dari hasil perancangan, baik dari segi keterbatasan penggambaran shot/adegan maupun waktu animasi. Sehingga animasi terkesan meloncat dan terkesan terlalu cepat. Karena keterbatasan waktu dan jam terbang penulis yang masih sedikit, berharap agar

dapat terus belajar dan memperbaiki kesalahan di dalam perancangan sebuah storyboard kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Aziz, Z. (2019). FLUXUS ANIMASI DAN KOMUNIKASI DI ERA MEDIA BARU DIGITAL. *Vol.7*, pp. 49-58.

Hart, J. (2008). *The Art of Storyboard a Filmmaker's Introduction Second Edition*. Elsevier.

Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D . *e-Proceeding of Art & Design*, 10861.

Kamenparekraf. (2020, August 28). *Potensi Desain Komunikasi Visual Bagi Peningkatan Pertumbuhan Ekonomi di Era Digital*. Retrieved from Kamenparekraf.go.id: <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Potensi-Desain-Komunikasi-Visual-Bagi-Peningkatan-Pertumbuhan-Ekonomi-di-Era-Digital>

Paez, S., & Jew, A. (2013). *Professional Storyboarding Rules of Thumb*. Focal Press.

Putri, S. S., Sudaryat, Y., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK SERIAL ANIMASI 2D VERTIKAL . *e-Proceeding of Art & Design*, 2868.

Sastha, H. B. (2007). *Mountain climbing for everybody: panduan mendaki gunung*. Hikmah.

Simon, M. (2007). *Storyboards Motion in Art*. Burlington: Elsevier Inc.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.

Suryaningsih, E. (2017). Pengaruh Media Animasi Dan Simulasi Serta Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMAN 25 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan, Volume 18, nomor 1, 2*.

White, T. (2006). *Animation From Pencils to Pixels*. Burlington: Elsevier Inc.

White, T. (2009). *How to Make Animated Films: Tony White's Masterclass Course on the Traditional Principles of Animation*. Oxford: Elsevier.

Winder, C., Dowlatabadi, Z., & Miller-Zarneke, T. (2011). *Producing Animation*. Focal Press.

