

PERANCANGAN *STORYBOARD* DALAM FILM ANIMASI 3D “*SONS OF PANDAWA*”

STORYBOARD DESIGN IN 3D ANIMATION FILM “SONS OF PANDAWA”

Farid Sofyan Sauri

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

fasosa08@gmail.com

Abstrak

Sauri, Farid Sofyan. 2019. Perancangan *Storyboard* dalam Film Animasi 3D “*Sons Of Pandawa*”. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom

Kesenian wayang merupakan seni pertunjukan tradisional yang sudah lama berkembang di Indonesia khususnya pulau Jawa dan Bali. Wayang terdiri dari berbagai jenis, salah satu contohnya wayang Golek. Dalam pertunjukan wayang Golek, lakon yang diangkat banyak berasal dari cerita di kitab Mahabarata dan Ramayana yang berasal dari India. Namun ada juga tokoh yang asli berasal dari Indonesia yang tidak dapat ditemukan dalam kitab Mahabarata dan Ramayana versi India yaitu tokoh Anterja, Jakatawang dan Wisanggeni yang ada dalam Wayang Golek Sunda. Keberadaan tiga tokoh ini tidak begitu dikenal oleh remaja masa kini khususnya remaja di Kota Bandung karena kurangnya apresiasi terhadap pertunjukan wayang dan masih sedikitnya film animasi 3D yang mengangkat cerita tentang tiga tokoh tersebut padahal tiga tokoh ini memiliki nilai moral yang dapat dijadikan cerminan dalam hidup manusia. Perancangan *storyboard* dalam film animasi 3D tentang tokoh Anterja, Jakatawang dan Wisanggeni ini didasari dengan penelitian yang menggunakan metode kualitatif dan teori adaptasi dengan tujuan untuk meningkatkan apresiasi remaja masa kini terhadap wayang dengan cara mengenalkannya melalui media film animasi 3D.

Kata Kunci: Storyboard, Adaptasi, Tokoh Wayang, Film Animasi 3D

Abstract

Sauri, Farid Sofyan. 2019. *Storyboard Design in 3D Animation Film “Sons OF Pandawa*. Visual Communication Design Study Program. Creative Industry Faculty. Telkom University.

Puppet art is a traditional performing art that has long been developing in Indonesia especially on Java and Bali. Puppets consist of various types, one example is the Golek puppet. In the Golek puppet show, the plays that were raised were mostly from stories in the Mahabarata and Ramayana books originating from India. But there are also original figures from Indonesia who cannot be found in the Indian version of the Mahabarata and Ramayana, namely the figures of Anterja, Jakatawang and Wisanggeni in the Sundanese Golek Puppet. The existence of these three figures is not well known by teenagers, especially teenagers in the city of Bandung because of a lack of appreciation for puppet shows and still at least 3D animated films that raise stories about these three figures even though these three figures have moral values

that can be a reflection of human life. The storyboard design in the 3D animated film about the character Anteraja, Jakatawang and Wisanggeni is based on research that uses qualitative methods and adaptation theories with the aim of increasing the appreciation of today's adolescents on puppets by introducing them through 3D animated film media.

Keywords: Storyboard, Adaptation, Puppet Figure, 3D Animation Film

1. Pendahuluan

Wayang adalah kesenian yang asli berasal dari Indonesia dan sudah diakui oleh UNESCO pada 7 November 2003 sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* atau warisan mahakarya dunia yang memiliki seni bertutur dan mengandung nilai-nilai kemanusiaan. Menurut Mulyono dalam Nurgiyantoro, wayang adalah salah satu warisan budaya bangsa Indonesia yang telah dilestarikan secara turun menurun dan diperkirakan telah ada sejak 3.500 tahun yang lalu (Nurgiyantoro, 1998:24).

Zaman terus berkembang dan apresiasi masyarakat juga terus meningkat. Seni pewayangan yang terus berkembang dari tahun ke tahun mulai tergeser oleh pengaruh globalisasi khususnya media hiburan di mana tokoh-tokoh fiksi lokal dalam seni pewayangan mulai terlupakan dan kalah populer jika dibandingkan dengan tokoh-tokoh fiksi dari luar negeri. Contohnya generasi muda masa kini lebih mengenal karakter fiksi barat melalui film maupun animasi seperti *Iron Man, Hulk, Captain America, Spider Man, Thor, Superman, Aqua Man* dan masih banyak lagi. Padahal tokoh-tokoh fiksi lokal dalam cerita pewayangan Indonesia juga tidak kalah menarik jika dibandingkan dengan tokoh-tokoh fiksi dari barat. Contohnya tokoh Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni yang merupakan tokoh fiksi lokal yang ada di cerita wayang Golek Sunda. Selain memiliki kesaktian berupa elemen-elemen bumi, ketiga tokoh ini juga memiliki perwatakan yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan sehingga pemahaman generasi muda masa kini terhadap tokoh fiksi lokal di Indonesia sangat diperlukan untuk menjaga dan meningkatkan apresiasi terhadap tokoh-tokoh fiksi lokal tersebut agar dapat lebih dikenal dan diakui keberadaannya dalam masyarakat Indonesia.

Provinsi Jawa Barat merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki berbagai macam kesenian tradisional termasuk seni pewayangan, salah satunya yaitu pertunjukan wayang Golek Sunda yang merupakan bentuk pembaharuan dari wayang kulit dan termasuk wayang khas dari Jawa Barat. Berbicara mengenai tokoh fiksi lokal, keberadaan tiga karakter yaitu Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni dalam wayang Sunda ini memiliki potensi yang begitu besar jika dikenal oleh masyarakat luas dan memberi wawasan khususnya generasi muda masa kini sehingga adanya pengakuan bahwa Indonesia juga memiliki tokoh kesatria yang tidak kalah menarik dengan tokoh-tokoh fiksi *superhero* dari barat. Sayangnya potensi-potensi tersebut masih kurang dimanfaatkan oleh para *content creator* di Jawa Barat yang bergerak di bidang animasi khususnya di kota Bandung.

Perkembangan industri animasi di kota Bandung berkembang begitu pesat, terlihat dari diadakannya berbagai festival film animasi 2D maupun 3D yang digelar di Kota Bandung. Namun dari beberapa film animasi yang dibuat masih sedikit yang mengangkat karakter atau tokoh-tokoh fiksi dalam pewayangan apalagi dalam bentuk animasi 3D, padahal dengan menggunakan media animasi diharapkan bisa

mengangkat eksistensi tokoh-tokoh fiksi lokal Indonesia dengan melakukan beberapa adaptasi tanpa harus menghilangkan nilai-nilai pakem yang ada dalam cerita pewayangan.

Dalam sebuah produksi film animasi 2D maupun 3D diperlukan seorang *storyboard artist* yang memiliki peran penting dalam perencanaan awal produksi animasi. *Storyboard* merupakan salah satu bagian *jobdesk* penting dalam sebuah pembuatan film animasi. *Storyboard* adalah gambar sketsa yang disusun secara urut sesuai dengan alur cerita yang ada dalam sebuah naskah. Fungsi *storyboard* yaitu memvisualisasikan sebuah gagasan kedalam bentuk gambar sehingga terbentuk sebuah pemaknaan yang dapat direpresentasikan. Dengan adanya *storyboard* dalam sebuah produksi animasi dapat memudahkan penonton untuk memahami jalan cerita yang disampaikan melalui visual karena setiap *shot* yang ditampilkan di layar dalam film animasi merupakan hasil dari apa yang telah dirancang oleh *storyboard artist*.

Maka dari itu, pada kesempatan ini, penulis akan membuat perancangan *storyboard* dalam film animasi pendek 3D yang mengangkat karakter Antareja, Jakatawang dan Wisangeni sebagai tokoh fiksi lokal dalam seni pewayangan Sunda. Yang dirancang untuk ditujukan kepada para remaja generasi masa kini khususnya yang berada di kota Bandung untuk memberikan wawasan atau pengenalan terhadap tiga tokoh karakter tersebut.

2.1 Tinjauan Wayang

2.1.1 Perkembangan Wayang

Wayang adalah salah satu wujud peninggalan nenek moyang yang masih lestari dan memiliki nilai-nilai filosofis yang perlu dijunjung tinggi dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Pada awalnya wayang memiliki fungsi sebagai bentuk pemujaan kepada roh nenek moyang dalam kepercayaan adat istiadat Jawa. Dalam setiap pertunjukannya disediakan berbagai sesaji dengan keyakinan supaya terhindar dari musibah dan penyakit. Kemudian pada saat agama hindu masuk ke Indonesia, wayang mulai berkembang dengan pesat dan memiliki pondasi yang kokoh sebagai sebuah karya seni yang bermutu tinggi. Dalam pertunjukan wayang menggambarkan kehidupan nenek moyang dan dikembangkan dalam cerita Ramayana dan Mahabarata. (Mulyono, 1978:10).

2.1.2 Pengertian Wayang

Menurut Mulyono, wayang berasal dari bahasa Jawa yang memiliki arti “bayangan” sedangkan dalam bahasa Bikol disebut dengan kata *baying* yang memiliki arti “barang”. Adapun akar kata dari wayang yaitu *yang* antara lain terdapat dalam kata *layang* yang berarti “terbang” atau *doyong* yang artinya “miring”, tidak stabil dan bergerak terbang kian kemari (Mulyono, 1978:10).

2.1.3 Wayang Golek Sunda

Wayang golek merupakan wayang berbentuk boneka yang terbuat dari kayu dan menggunakan pakaian atau busana. Kata golek berasal dari bahasa Bali yaitu *golak* yang memiliki arti “mencari sesuatu” dan *gilik* yang artinya “memutar”. Sedangkan dalam Bahasa Sunda: *gulak-galek* yang artinya berpelukan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pertunjukan Wayang Golek terdapat gerakan atau tariantarian yang memiliki makna tersembunyi sehingga diharapkan penonton dapat mencari sendiri makna atau pesan yang disampaikan dalam pertunjukan wayang tersebut (Mulyono, 1978:154).

Wayang golek ini merupakan bentuk pembaharuan dari wayang kulit di mana pementasan yang biasanya dilakukan pada malam hari mulai dapat dinikmati oleh masyarakat pada siang hari juga karena pada saat itu wayang golek sudah berbentuk seperti boneka “orang” yang menggunakan pakaian atau busana sehingga pertunjukan wayang dapat juga ditonton selain menggunakan bayangan yang diproyeksikan pada kelir.

2.1.4 Tranformasi Unsur Pewayangan

Jika dikaitkan dengan “unsur pewayangan” dan “unsur fiksi” maka makna transformasi dapat diartikan sebagai sebuah tindakan mengambil, memindahkan dan memunculkan unsur-unsur *pakem* dalam pewayangan kedalam unsur-unsur fiksi sehingga terjadi sebuah perubahan (Nurgiyantoro, 1998:18).

2.2 Tinjauan Animasi

2.2.1 Pengertian Animasi

Secara harfiah, Animasi memiliki makna menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang diam sehingga terlihat hidup. Di dalam bukunya yang berjudul *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, Ibiz Fernandez mendefinisikan Animasi sebagai sebuah proses mengambil atau merekam gambar kemudian menyusunnya dalam serangkaian urutan gambar statis sehingga membentuk sebuah ilusi gerakan. Dalam garis besar dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan suatu tindakan atau proses menjadikan sesuatu yang terlihat diam menjadi seolah hidup dengan memberikan suatu gerakan kepada objek atau gambar diam. Animasi juga merujuk pada kumpulan gambar (*frame*) yang disusun secara urut sehingga membentuk sebuah ilusi gerakan dan membentuk cerita (Gunawan, 2013:26)

2.2.2 Jenis Animasi

Dalam teknik pembuatannya, film animasi dapat dikategorikan menjadi tiga bagian yaitu animasi *stop motion*, animasi tradisional (*traditional animation*) dan animasi komputer (*Computer Graphics Animation*). Dalam perancangan ini, penulis akan membuat animasi berupa animasi 3D dengan penambahan animasi 2D menggunakan teknik komputer grafis (*Computer Graphics Animation*).

a. Pengertian Animasi 2D

Animasi 2D atau animasi dua dimensi adalah animasi yang dibuat dengan gambar yang memiliki sumbu x dan y. Dalam proses pembuatannya dimulai dengan menggambar pada kertas maupun secara digital kemudian disusun secara urut hingga membentuk file digital yang bergerak.

b. Pengertian Animasi 3D

Di dalam bukunya yang berjudul *Animation Concepts*, Debasmita Banik mendefinisikan animasi 3D atau animasi tiga dimensi adalah animasi yang memungkinkan penonton dapat melihat objek dari semua sudut pandang, dalam animasi tiga dimensi menggunakan tiga sumbu (*axis*) yaitu sumbu x, y dan z yang membuat objek terlihat memiliki tinggi, lebar serta volume. Hal ini yang membedakannya dengan animasi 2D yang hanya memiliki dua sumbu (*axis*) yaitu sumbu x dan y.

2.3 *Storyboard*

2.3.1 Pengertian *Storyboard*

Storyboard merupakan sebuah narasi cerita yang telah divisualkan dan disusun secara urut dalam bentuk sketsa gambar yang ditempatkan dalam sebuah panel-panel khusus. Secara garis besar, *storyboard* memiliki tujuan untuk menentukan rangkaian cerita, rangkaian waktu, tata letak, gerakan dan sudut pengambilan gambar yang digunakan di setiap *frame* dalam sebuah film animasi (Dhimas, 2013:11).

2.3.2 Tahapan *Storyboard*

Dalam pembuatan *storyboard* terdapat tiga tahapan yaitu *Thumbnail*, *Rough Storyboard* dan *Clean Up Storyboard*. Berikut penjelasan mengenai tahapan dalam pembuatan *storyboard* menurut Andreas Dhimas (2013:12-14)

2.4 Landasan Perancangan

2.4.1 Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian di mana peneliti ditempatkan langsung dalam sebuah lingkungan dalam memaknai sebuah permasalahan sosial atau kemanusiaan dari individu maupun kelompok. Dalam hal ini peneliti melibatkan suatu pendekatan dalam penafsiran suatu masalah dengan mencakup berbagai catatan lapangan, wawancara, rekaman, percakapan, foto maupun catatan pribadi (Creswell, 2015:58).

2.4.2 Pendekatan Fenomenologi

Studi *fenomenologis* mendeskripsikan pemaknaan umum dari individu terhadap suatu permasalahan atau pengalaman hidup yang berkaitan dengan suatu fenomena. Melalui pendekatan ini, difokuskan untuk memahami atau mendeskripsikan suatu permasalahan umum/sama yang dialami secara universal oleh partisipan (Creswell, 2015:105).

3. Pembahasan

Setelah dilakukan pengumpulan data serta analisis objek, khalayak sasaran dan analisis karya sejenis. Penulis mendapatkan data dari data objek bahwa setiap karakter yang ada dalam pewayangan golek Sunda termasuk tokoh Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni memiliki nilai-nilai dalam perwatakannya masing-masing yang dapat diambil sebagai cerminan diri dalam kehidupan. Sehingga karakter-karakter dalam pewayangan Sunda ini perlu dikenal oleh masyarakat khususnya remaja sebagai bentuk pelestarian budaya.

Dengan menganalisis khalayak sasaran, penulis dapat menentukan target *audience* untuk perancangan *storyboard* dalam pembuatan film animasi 3D tentang pengenalan tokoh Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni dalam pewayangan golek Sunda. Khalayak sasaran ditentukan melalui segmentasi Demografis, Geografis dan Psikografis dimana perancangan ini ditujukan kepada remaja awal usia 12 tahun sampai usia remaja akhir yaitu 21 tahun yang ada di Kota Bandung, khususnya para pelajar yaitu siswa/siswi dan mahasiswa/mahasiswi yang tidak mengenal tokoh-tokoh dalam pewayangan golek Sunda.

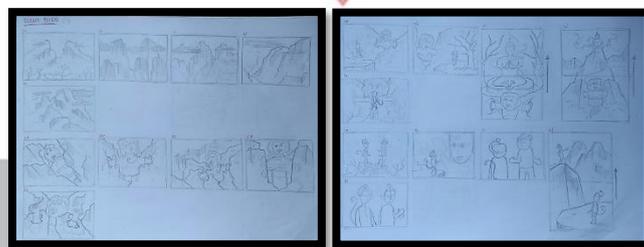
Selain itu penulis juga telah melakukan analisis karya sejenis menggunakan teori-teori relevan yang merupakan acuan dalam perancangan *storyboard* mulai dari teori utama sampai teori-teori pendukung dalam perancangan. Dalam perancangan *storyboard* ini, perancang menggunakan teori tentang *shot*,

staging/layout dan struktur dalam pembabakan cerita muai dari eskposisi, konflik/klimaks sampai dengan tahap resolusi. Cerita yang akan dibawakan dalam perancangan ini berupa cerita “carangan” yaitu cerita yang dibuat sendiri oleh pengarang dengan menyisipkan karakter-karakter yang ada dalam cerita pewayangan seperti Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni tanpa harus menghilangkan watak asli dalam karakter.

4. Perancangan

4.1 *Thumbnail Storyboard*

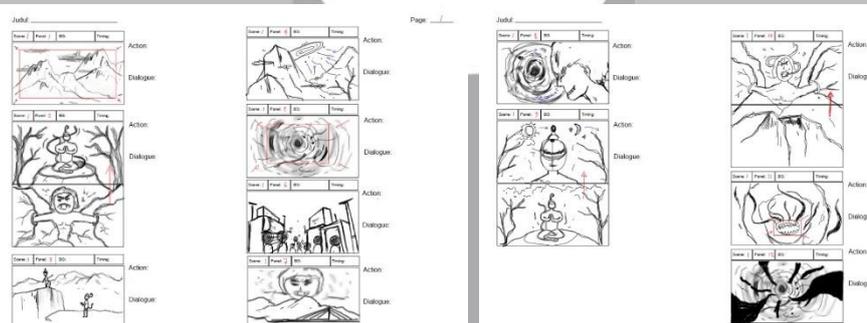
Pada proses ini penulis masih membuat sketsa berupa gambar-gambar sederhana dan dibuat dalam bentuk panel-panel yang disusun dengan keterangan nomor urut sebagai penjabar urutan gambar dan terdapat juga keterangan *camera movement* yang ditandai dengan anak panah untuk memudahkan *animator* dan desainer *background* dalam tahapan produksi.



Thumbnail Storyboard “Sons Of Pandawa”

4.2 *Rough Storyboard*

Setelah melalui tahap *Thumbnail*, perancang melanjutkan tahap *Rough Storyboard* untuk merapikan gambar atau mendetailkan garis sketsa sehingga gestur background dan karakter lebih terlihat, selain itu pada tahapan ini juga penulis memberikan indikator panah untuk menjelaskan pergerakan kamera serta objek yang bergerak dalam *frame*



Rough Storyboard “Sons Of Pandawa”

4.3 Clean Up Storyboard

Dalam tahap ini, penulis sudah memberikan lighting dan shading menggunakan warna *grayscale*. Warna putih untuk menunjukkan cahaya, abu terang untuk warna dasar dan abu gelap sebagai shading untuk menentukan letak bayangan. Sedangkan indikator lainnya sama dengan *rough sketch* dan *thumbnail storyboard*.

PAGE	SERIES / PROJECT	EPISODE TITLE	
1	3D ANIMATION	SONS OF PANDAWA	
SCENE	LAYOUT - WIDESCREEN - ASPECT RATIO 16:9	ACTION - DIALOGUE - NOTES	SHOT
1		Memperlihatkan keberadaan gunung Sondara Sondari "di suatu tempat yaitu Gunung Sondara Sondari" *Awan ikut bergerak *Transition: Cross Dissolve Shot : Establish Shot INF EXT / DAY NIGHT Movement : Zoom In SFX : Baksound Music BG : Pegunungan (Sondara Sondari) Durasi : 5 detik	1
1		Memperlihatkan keberadaan Rahwana yang sedang tertahan di Gunung Sondara Sondari dan dijaga oleh Hanuman "terdapat raksasa bernama Rahwana yang sedang ditahan oleh Hanuman" *Awan bergerak, ekor Hanuman bergerak dan terdapat aura kekuatan dari Hanuman yang menahan Rahwana *Transition: Cross Dissolve Shot : Medium & Long Shot INF EXT / DAY NIGHT Movement : Vertical Pan SFX : Baksound Music BG : Bebatuan Pegunungan Sondara Sondari Durasi : 5 detik	2
1		Kresna memberitahukan kepada Hanuman untuk terus menjaga Rahwana dan menceritakan keberadaan portal yang ada di sekitar Gunung Sondara Sondari "hingga suatu saat Kresna mengabarkan kepada Hanuman untuk menjaga Rahwana lebih ketat" *Transition: Cross Dissolve Shot : Long Shot INF EXT / DAY NIGHT Movement : Zoom Out SFX : Baksound Music BG : Pegunungan Sondara Sondari Durasi : 6 detik	3
1		Memperlihatkan portal yang dimaksud oleh Kresna "karena terdapat suatu portal di sekitar gunung tersebut" *aura portal bergerak berputar *Transition: Cross Dissolve Shot : Establish Shot INF EXT / DAY NIGHT Movement : Zoom Out SFX : Baksound Music BG : Portal Misterius Gunung Sondara Sondari Durasi : 3 detik	4

Clean Up Storyboard "Sons Of Pandawa"

5. Hasil Perancangan

Tabel Hasil Perancangan *Storyboard Sons Of Pandawa*

Storyboard	Render	Deskripsi
		Establish shot ini digunakan untuk memperlihatkan keberadaan gunung Sondara-Sondari
		Medium shot untuk memperlihatkan tubuh Rahwana dari pinggang ke atas yang sedang ditahan diantara bebatuan
		Long shot digunakan untuk memperlihatkan Hanuman yang sedang menjaga Rahwana
		Long shot-two shot, shot ini memperlihatkan dua karakter yang posisinya berbeda yaitu Kresna dan Hanuman
		Establish shot, untuk memperlihatkan keberadaan portal misterius yang diceritakan oleh Kresna

6. Kesimpulan

Wayang telah melewati peristiwa sejarah yang cukup panjang dari generasi ke generasi hingga sampai sekarang ini keberadaannya masih bertahan. Hal ini menunjukkan bahwa begitu bernilainya kesenian wayang ini dalam kehidupan masyarakat dan perlu dilestarikan agar tidak punah tertelan oleh zaman. . Jika seni wayang ingin terus berkembang, maka mau tidak mau harus mengikuti perkembangan zaman dengan sebuah adaptasi yaitu beradaptasi dengan apresiasi masyarakat/audiens yang semakin meningkat. Salah satu cara untuk melestarikan wayang ini adalah mengenalkan dan mengapresiasi, apalagi di zaman sekarang ini. Banyak yang meminati seni wayang ini adalah para dalang, karena mereka mendapatkan pengetahuan tentang seni wayang ini secara turun menurun. Dalam melestarikan seni wayang, salah satunya adalah bersama-sama mengapresiasi pertunjukan seni wayang ini, bukan hanya tugas praktisi saja tapi untuk semua khalayak. . Sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual yang mengambil peminatan animasi, salah satu cara melestarikannya yaitu melalui film animasi 3D dengan mengangkat karakter-karakter yang ada dalam seni wayang khususnya karakter asli yang berasal dari Indonesia seperti Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni.

Dengan cara menonton saja itu sudah melestarikan. Yang menjadi permasalahan disini adalah jika seni wayang dan karakter-karakter wayang asli yang berasal dari Indonesia ini suatu saat diakui oleh orang lain atau negara luar apakah kita berhak untuk marah sedangkan di sisi lain kita kurang mengapresiasi seni ini. Seni adalah jati diri bangsa karena harkat dan martabat suatu bangsa diukur dari budayanya, jika budaya hilang maka bangsa akan hancur.

Daftar Pustaka

- [1] Creswell, J.W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [2] Cresswell J.W. 2015. *Penelitian Kualitatif & Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [3] Dhimas, Andrean. 2013. *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka Publisher
- [4] Hutcheon, Linda.2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- [5] Mulyono, Sri. 1989. *Wayang Asal-usul, Filsafat dan Masa depannya*. Jakarta: PT Karya Unipress
- [6] Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Transformasi Unsur Pewayangan dalam Fiksi Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University