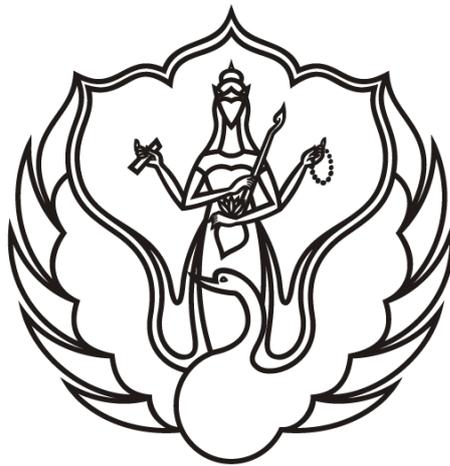


JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD
SERIAL ANIMASI KELUARGA
“RUMAHKU”**



PERANCANGAN

Oktaviana Supriyani

1410099124

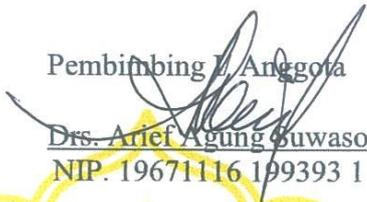
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2020

Tugas Akhir Perancangan:

PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD SERIAL ANIMASI KELUARGA “RUMAHKU”, diajukan oleh Oktaviana Supriyani, NIM 1410099124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir Pada tanggal 8 Juni 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

NIP. 19671116 199393 1 001 /NIDN 0016116701

Pembimbing II/ Anggota


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810405 200604 1 004 /NIDN 0012048103

Cognate Anggota


Aditya Utama, Sos., M.Sn.

NIP. 19840909 201404 1 001 /NIDN 0009098410

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

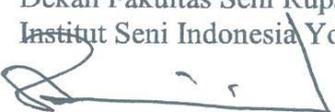
NIP 19720909 200812 1 001 /NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des

NIP 19590802 2 198803 2 002 /NIDN 0002085909

ABSTRAK

PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD SERIAL ANIMASI KELUARGA “RUMAHKU”

Oleh: Oktaviana Supriyani

Dalam aspek-aspek Desain Komunikasi Visual, *prototype* film semacam ini berkaitan dengan pembuatan-pembuatan karya berbaur sinematografi animasi. *Prototype* film ini sangat menjanjikan bagi mahasiswa DKV sebagai portofolio sinematografi jangka panjang. Untuk membuat *prototype* film animasi ini, memang membutuhkan cerita, dalam hal ini mengambil tema keluarga. Tema keluarga dalam perancangan ini erat kaitannya dengan edukasi komunikasi di dalam keluarga. Perancangan berjangka panjang berbentuk serial ini, memiliki kontinuitas sebagai penyampai informasi edukatif yang menghibur.

Prototype film dalam animasi atau biasa disebut dengan *animated storyboard* sangat membantu dalam produksi film. Menjadikan konsep dan ide terlihat mantap dan solid, karena unsur-unsur dari masing-masing elemen dapat terlihat secara keseluruhan. Jika pertimbangan dan evaluasi mengenai konsep dan ide sudah matang, maka jalannya tahap produksi akan semakin mudah. Dalam perancangan serial animasi ini tahap kedua setelah Praproduksi sudah dapat dilakukan.

Kata Kunci : Animasi, Storyboard, Praproduksi, Keluarga.

ABSTRACT

PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD SERIAL ANIMASI KELUARGA “RUMAHKU”

Written by: Oktaviana Supriyani

In aspects of Visual Communication Design, film prototypes of this kind are related to works that create cinematographic things. The film prototype is very promising for DKV students as a long-term cinematographic portfolio. To make a prototype of this animated film, it does need a story, in this case it takes a family theme. The family theme in this design is closely related to communication education in the family. Long-term design in the form of a serial, has continuity as an entertaining educational information delivery.

Prototype films in animation or commonly referred to as Animated storyboards are very petrified in film production. Making concepts and ideas look solid and solid, because the elements of each element can be seen as a whole. If the consideration and evaluation of concepts and ideas are ripe, then the course of the production phase will be easier. In designing this animated series the second stage after Pre-production can already be done.

Keywords : Animation, Storyboard, Praproduction, Family

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belakangan perkembangan animasi di dunia saat ini sangat pesat. Semua film-film ini menyajikan suguhan cerita dan tampilan visual yang sangat mengesankan. Namun di balik itu, proses pembuatannya membutuhkan waktu yang sangat panjang. Di dalam animasi terbagi menjadi 3 rangkaian tahap produksi, yang pertama adalah praproduksi, produksi dan pasca-produksi. Dari tiga tahap ini bagian praproduksi merupakan tahap yang penting dalam membuat sebuah film animasi. Berisikan perancangan ide sampai konsep tetap yang akan diwujudkan dalam bentuk film animasi. Praproduksi merupakan tahap paling awal sebelum produksi di mulai. Perencanaan yang matang dari proses praproduksi ini berguna untuk memudahkan proses berikutnya.

Tahapan final dari praproduksi bentuknya *animated storyboard*. *Animated storyboard* dalam animasi bisa dikatan sebagai sebuah *prototype* film yang menginformasikan naskah dialog, gambaran visual, pergerakan kamera, audio hingga durasi dalam bentuk video. Namun *animated storyboard* ini masih jarang diketahui oleh orang-orang, terutama yang baru mengenal dan ingin mendalami animasi.

Untuk membuat *prototype* film animasi tersebut, dibutuhkan sebuah cerita, yang dalam hal ini mengambil tema tentang keluarga. Alasannya di kota-kota besar yang sangat sibuk orang-orang sulit mendapatkan waktu yang berkualitas bersama keluarga. Waktu liburan menjadi satu-satunya kesempatan untuk menciptakan kebersamaan antar anggota keluarga. Padahal kebersamaan di dalam sebuah keluarga sangat menentukan kualitas kebahagiaan mereka. Komunikasi yang baik membawa pemahaman yang baik pula bagi masing-masing anggota keluarga. Idealnya sebagai satu keluarga, orang tua dapat membiasakan untuk melakukan kegiatan sederhana bersama setiap hari terutama untuk kepentingan anak-anaknya.

Dalam penelitiannya, Tenriola Idris menyatakan bahwa faktor penghambat komunikasi antara orang tua dan anak adalah kesibukan

beraktivitas, perasaan tidak senang, takut dan canggung yang dirasakan oleh anak, serta emosi orang tua yang kurang terkontrol sehingga tidak terjalin kebersamaan keluarga. Kurangnya perhatian pada masing-masing anggota keluarga juga menimbulkan rasa kesepian dan memicu sikap-sikap pemberontakan sebagai ajang unjuk diri dalam mencari simpati terutama pada anak-anak.

Beberapa dampak negatifnya belakangan ini sering terjadi tindakan-tindakan kurang terpuji oleh murid-murid sekolah yang bersikap tidak sopan terhadap guru hingga videonya sempat viral beredar di media-media pemberitaan. Ada pula kemunculan selebriti media sosial yang biasa disebut *selebgram*, namun di bawah umur yang tampak sangat amatir dalam membawa konten-konten yang ia sampaikan kepada teman-teman pengikutnya.

Maka dari itu pendampingan orang tua sangat diperlukan terhadap anak supaya lebih terarah melewati jaman berbasis teknologi. Berkaitan dengan hal tersebut menurut Sam Gregory “Penting untuk diingat bahwa teknologi bukanlah sebuah alat yang negatif maupun positif. Apa yang anda lakukan dengan teknologilah yang diperhitungkan”. Orang tua tidak harus membatasi apalagi mengekang kreativitas anak, namun orang tua wajib menanamkan kebijakan-kebijakan pada anaknya supaya mereka mengerti hal apa saja yang pantas dan tidak pantas dilakukan dengan internet. Kapan saat internet dibutuhkan dan kapan saat untuk berhenti memainkannya.

Atas permasalahan di atas dan kesempatan untuk mengenalkan *animated storyboard* pada masyarakat Indonesia, Perancangan Animated Storyboard Serial Animasi Keluarga “RUMAHKU” merupakan sebuah pilihan yang tepat untuk mengedukasi bagaimana proses awal mengerjakan karya animasi.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *animated storyboard* untuk film serial animasi keluarga “RUMAHKU”?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk memberi pemahaman proses pembuatan animasi pada tahap pertama yaitu praproduksi. Menjabarkan bahwa dalam proses final praproduksi gambaran keseluruhan film sudah dapat dicerna sebagai *prototype* film yang disebut dengan *animated storyboard*.

D. Batasan Masalah

Dalam penelitian, pembahasan harus terfokus pada masalah yang akan diteliti, oleh sebab itu penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. *Animated storyboard* dirancang sebagai kelengkapan konsep dan proses final dari tahap praproduksi, menggunakan media Youtube.
2. *Animated storyboard* ini berdurasi sekitar 6 menit, dimana final perancangan ini adalah *prototype* film serial episode pertama.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Peneliti
Memperdalam kemampuan untuk mematangkan konsep awal hingga menjadi sebuah *prototype* film.
2. Bagi Lembaga
Sebagai tambahan materi dalam praproduksi untuk perancangan animasi, juga menambah peluang pergerakan industri animasi di dalam akademik sehingga memotivasi pergerakan industri animasi yang lain.
3. Bagi Masyarakat
Mendekatkan masyarakat pada karya animasi sebagai salah satu media seni penyampai pesan dengan menjabarkan proses-proses awal pengerjaan karya animasi.

F. Metode Perancangan

1. Pendekatan Deskriptif

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan deskriptif karena mengusung tema cerita yang menggambarkan kejadian demi kejadian dalam potongan-potongan kisah kehidupan seseorang, sehingga suasana dan penokohan dapat tergambar dengan baik.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian 6 (enam) bulan, Februari – Juli 2018 tempat penelitian dilakukan di Blitar sesuai dengan setting cerita.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi penelitian adalah masyarakat Kota Blitar sebagai Kota Patria tempat dimana presiden pertama Indonesia dilahirkan bisa menjadi inspirasi penokohan dan pelajaran hidup. Sebagai kota yang penuh dengan nilai historis besar perannya dalam mengingatkan serta menginspirasi masyarakat Indonesia berubah menjadi individu-individu yang lebih produktif untuk bangsanya sendiri. Didukung pula oleh letak strategis sebagai “kota gradasi” yang terletak diantara perkotaan dan pedesaan, sehingga mempermudah pengamatan gaya hidup kedua lingkup tersebut. Dari segi pariwisata, keindahan alam seperti telaga hingga gunung vulkanik aktif, ada pula beberapa tradisi peninggalan nenek moyang yang masih lestari, sehingga sangat cukup dalam membuat setting latar cerita.

b. Pengambilan sampel menggunakan Sistem Terukur atau *Purposive Sampling* dimana pengambilan sampel dilakukan dengan pertimbangan yang sangat cermat seperti membuat kriteria tertentu sebelumnya, guna mendapatkan bahan yang tepat sebagai kesatuan alur cerita pengalaman yang runtut.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan survey, wawancara, dokumentasi, observasi dan literasi. Teknik-teknik ini dipilih agar

meminimalisir adanya data-data yang tidak relevan serta mempermudah proses perancangan.

a. Wawancara

Proses menggali data dengan narasumber secara langsung di tempat sesuai pedoman wawancara.

b. Observasi

Mengamati langsung di lapangan guna menemukan fokus tahap selanjutnya dalam memadatkan data yang diperlukan sehingga mencapai pemahaman objek yang diteliti.

c. Kepustakaan

- 1) Sumber Acuan Khusus, misalnya: jurnal, buletin, penelitian disertasi, tesis, skripsi.
- 2) Sumber Acuan Umum, berupa kepustakaan yang berwujud buku, ensiklopedia, e-book dan sejenisnya.
- 3) Sumber lain yang memuat hasil-hasil penelitian. Penggunaan sumber pustaka atau daftar pustaka dipilih secara selektif, artinya tidak semua bahan pustaka dijadikan landasan dalam penelitian.

d. Dokumentasi

Metode dokumenter adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial untuk menelusuri data baik secara historis. Mencari data mengenai hal atau variabel yang terkait langsung dengan objek penelitian, melalui berbagai macam arsip catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya.

G. Metode Analisis

1. Metode Kualitatif

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif karena penelitian ini mengedepankan pada proses dan hasil analisis.

2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan serial Animasi “RUMAHKU” untuk hiburan keluarga khas Indonesia adalah metode 5W1H.

a. What

Apa pentingnya membuat *animated storyboard* dalam serial animasi keluarga “RUMAHKU”?

b. Who

Siapa *target audience* dalam perancangan *animated storyboard* serial animasi keluarga “RUMAHKU”?

c. Where

Dimana *animated storyboard* serial animasi keluarga “RUMAHKU” ditayangkan?

d. When

Kapan *animated storyboard* serial animasi keluarga “RUMAHKU” ditayangkan?

e. Why

Mengapa perancangan *animated storyboard* memilih serial animasi keluarga “RUMAHKU”?

f. How

Bagaimana cara mencapai final praproduksi perancangan *animated storyboard* serial animasi keluarga “RUMAHKU”?

II. PEMBAHASAN

A. Landasan Teori

1. Pengertian Animasi dan Sejarahnya

Animasi berasal dari kata *Animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menghidupkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu gambar atau obyek yang diam, atau suatu *sequence* gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah

ilusi pergerakan (Ibiz Fernandez, McGraw: 2002) bahwa berdasarkan arti harfiah adalah menghidupkan, sebuah usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Animasi sendiri tidak akan pernah berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu: *persistance of vision*, merupakan sifat alami mata manusia yang cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola. Percobaan mengenai hal tersebut berhasil dilakukan oleh Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan sendiri.

Menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, lambat laun keinginan menghidupkan lambang-lambang tersebut semakin terasa perkembangannya, sehingga sering kali menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Sejarah animasi pun nyatanya sudah dimulai dari jaman purba, terbukti dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding goa di Spanyol yang menggambarkan ”gerak” dari binatang-binatang. Seperti gambar babi berkaki delapan, rusa dan bison yang ditemukan di goa Lascaux, Perancis. Gambar babi delapan tersebut diperkirakan menggambarkan seekor babi yang tengah berlarian, dari situlah konsep animasi muncul.

2. Jenis-jenis Animasi

a. Animasi 2D

Visual animasi 2D memberikan kesan sapuan gambaran tangan yang bernyawa. Prinsipnya mengandalkan kekuatan gambar tangan dalam menghasilkan gerakan pada objek-objek yang dianimasikan. Teknik ini merupakan yang pertama dalam sejarah perkembangan animasi dan juga dikenal hingga saat ini. Dahulu animasi 2D sering disebut dengan animasi tradisional atau *cell animation*, karena sebelum teknologi komputer hadir, animasi ini dikerjakan di layer-layer *celluloid transparent* yang semuanya serba manual. Seiring berjalannya waktu di era teknologi komputer, animasi 2D tidak lagi dikerjakan di lembaran-lembaran *celluloid transparent*.

Meskipun prosesnya tetap menggambar secara manual, gerakan animasi dilakukan diatas kertas biasa. Kemudian gambar-gambar tersebut diubah menjadi bentuk digital dengan mesin *scan*, setelah berubah menjadi bentuk digital, gambar hasil *scan* tersebut diolah kembali secara bertahap seperti *tracing*, pewarnaan dan seterusnya hingga mencapai tahap finishing di dalam komputer.

b. Animasi 3D

Merupakan kembangan dari animasi 2D dimana semua proses penggerakannya diambil alih oleh teknologi komputer. Visual yang dihasilkan oleh animasi 3D memiliki volume ruang, dapat memperlihatkan objek dari segi manapun tanpa menggambar, makadari itu karya 3D lebih unggul dalam menciptakan detil-detil pada objeknya. Prinsip animasi 3D adalah mengubah rancangan mentah dari yang berupa gambar di olah atau di *modeling* menjadi objek-objek bervolume, dan selanjutnya *modeling* objek tersebut dapat digerakkan.

c. Stop Motion

Prinsipnya sangat sederhana, dengan menggunakan potret gambar dari kamera untuk menghasilkan gerakan. Perekam gerakan tersebut merupakan gabungan dari frame-frame gambar yang diambil secara berurutan. Pengambilan gerakan dilakukan secara kontinyu. Misalnya untuk mencapai sebuah gerakan utuh, dari posisi frame satu yang telah di potret untuk menuju ke frame berikutnya, yaitu dengan merubah sedikit objek tertentu dari pose awal dirubah sedikit menjadi pose kedua lalu dipotret kembali dan seterusnya diulang-ulang hingga menjapai pose akhir. Sehingga semua hasil dari pengambilan gambar tersebut ketika dijalankan pada kecepatan tertentu akan tampak menjadi sebuah gerakan yang seolah-olah hidup.

3. Tahap-tahap Produksi Animasi

a. Praproduksi

Tahapan awal dalam perencanaan: *brainstorming* ide, menentukan konsep, riset tema yang akan digunakan, membuat

cerita, membuat sket penokohan hingga *environment*, membuat *bank sound* dari efek suara, *dubbing* jika diperlukan dan latar musik.

Kemudian seluruh data tersebut diwujudkan dalam: kalimat premis, sinopsis, *script* / naskah, *storyboard*, tone warna, desain karakter dan *environment* final maupun alternatif. Terakhir, memadukan informasi *storyboard* dan audio menjadi lay out atau *prototype* film yang disebut juga dengan *animated storyboard*.

b. Produksi

Dalam tahap produksi, semua divisi berpencar pada fokusnya masing-masing. *Animated storyboard* merupakan bagian yang sangat vital sebagai acuan dasar tiap divisi. Pada posisi animator, *animated storyboard* berguna untuk mengetahui berapa durasi yang dibutuhkan sebuah objek yang digerakkannya, terlebih dalam menyamakan gerak bibir karakter dengan audionya.

Sementara dalam divisi *background/environment*, *prototype* ini digunakan sebagai acuan ukuran tampilan latar cerita yang dibutuhkan. Biasanya hal ini berkaitan juga dengan pergerakan kamera. Apakah sebuah background akan ditampilkan memanjang, *zoom in* dengan detail kecil atau sebagainya.

c. Pascaproduksi

Tahap akhir produksi, setelah mendapatkan hasil animate dan backgroundnya divisi editor akan mulai menggabungkan keduanya unsur diatas. Mempercantik setiap adegan dengan beberapa efek visual yang diperlukan dan menambahkan unsur audio hingga selesai. Setelah proses Pascaproduksi selesai, maka film siap didistribusikan sesuai medium yang diinginkan.

4. *Prototype* Film

Prototype atau arketipe adalah rupa yang pertama atau rupa awal sebagai standar ukuran dari sebuah entitas. Dalam bidang desain, sebuah prototipe dibuat sebelum dikembangkan, atau dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya atau sebelum diproduksi secara massal. *Prototype* film berarti hasil pengembangan ide

dan konsep dengan skala sebenarnya. Dalam perancangan ini, *prototype* film adalah gabungan informasi dari storyboard lengkap dengan audio sebenarnya serta pergerakan kamera.

B. Referensi Animasi

1. Serial Animasi Chibi Maruko-Chan

Merupakan serial anime Jepang dari tahun 90-an yang menceritakan kisah sehari-hari tentang anak SD dengan tokoh utama perempuan yaitu Maruko. Film ini banyak mengulik realita peristiwa-peristiwa seputar anak-anak sekolah, permainan, imajinasi anak, kehangatan keluarga sehingga banyak mengandung hikmah meskipun pada dasarnya bertema komedi.

2. Serial Animasi Grafity Falls

Merupakan serial animasi televisi Amerika Serikat Disney Channel yang menceritakan tentang petualangan anak kembar Dipper Pines dan Mabel. Petualangan mereka dimulai saat liburan musim panasnya ke kota fiksi Grafity Falls, Oregon bersama “great uncle” Stan dan temuan jurnal misterius tentang misteri kota yang ingin mereka pecahkan. Bersetting di daerah hijau dan pinggiran perkotaan, dengan pemilihat palet warna tersier dengan bentuk-bentuk bidang yang tegas tetapi menjadi paduan yang lembut.

C. Kesimpulan Analisis

Dari analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut, perancangan *animated storyboard* serial animasi keluarga lewat media Youtube, diyakini mampu memberikan pandangan bagaimana proses-proses awal membuat sebuah karya animasi kepada audience.

Materi dari perancangan serial animasi keluarga akan disampaikan dengan teknik animasi 2D sederhana berdasarkan referensi-referensi film animasi series yang relevan. Mengangkat konflik dan peristiwa sederhana yang dialami sehari-hari dalam lingkungan sekolah maupun keluarga di Indonesia. Sehingga hal tersebut memungkinkan untuk menciptakan bahasan-bahasan

antara pengalaman orangtua dan pengalaman anak saat menontonnya bersama-sama.

III. STRATEGI DAN PROGRAM KREATIF

A. Strategi Kreatif

Perancangan *animated storyboard* serial animasi ini menjadikan *Youtube* sebagai media yang paling banyak digunakan dalam menyampaikan informasi secara verbal, visual dan audio. Sehingga penyebarluasannya sangat mudah. Dalam perancangan serial animasi target audience yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Target Audience

a. Geografis

Penyebaran tayangan ini berfokus pada masyarakat Indonesia. Dialog percakapan digunakan adalah bahasa Indonesia dan sedikit campuran khas bahasa jawa sebagai penguat ciri khas keluarga di jawa dan kira2 banyak bahasa gaul yang akan ditampilkan dengan bantuan terjemahan verbal tambahan sebagai *dictionary*.

b. Demografis

Target audience dalam perancangan *animated storyboard* film serial animasi keluarga “RUMAHKU” dibagi menjadi Target Pasar dan Target Promosi. Target Pasar adalah para orang tua usia 35-40 tahun dan Target Promosi, anak-anak usia 7-9 tahun.

c. Isi pesan

- 1) Jenis Film : Drama
- 2) Tema : Keluarga

B. Program Kreatif

1. Judul Animasi

Judul film serial animasi ini adalah “RUMAHKU”, dipilih karena dasar ceritanya merupakan suasana rumah dan tempat tinggal yang menjadi identitas pembangun karakter bagi tokoh utama dalam menjalani hari-harinya. Rumah tidak hanya sebagai tempat singgah dan berteduh namun juga dimaknai sebagai tempat terhangat untuk berkumpul,

berinteraksi, tempat terjadinya persoalan dan penyelesaiannya, tempat untuk kembali dari manapun anggota keluarganya pergi.

C. Strategi Media

1. Media Utama

Youtube sebagai media utama menampilkan hasil final *animated storyboard*. Caranya dengan membuat akun resminya sendiri yang memuat perancangan-perancangan terkait saat ini maupun seterusnya. Kelebihannya lainnya adalah *Youtube* mudah diakses pada *gadget* sehingga sangat praktis dan dapat dilihat kapan saja.

2. Media Promosi

a. Instagram

Berisi tampilan gif (gambar bergerak berulang), poster yang memuat saluran Youtube. *Caption* pada instagram juga mampu mempromosikan film dengan penjelasan lebih rinci, dilengkapi dengan fasilitas hashtag yang mampu menyebarkan unggahan ke sebuah kelompok yang menggunakan *hashtag* yang sama. Penggunaan instagram dapat berpengaruh apabila digunakan secara rutin dan memuat informasi yang aktual.

D. Program Media

Suatu perencanaan dan pelaksanaan mengenai media yang ditentukan.

Berikut tabel perencanaannya:

No.	Media	Periode Februari 2020							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	IG gif	Yellow				Yellow			Yellow
2.	IG karakter		Green		Green		Green		
3.	IG poster			Orange			Orange		Orange
4.	IG story	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
5.	IG teaser dan link Youtube						Red		
6.	Youtube eps 1							Blue	

IV. HASIL PERANCANGAN

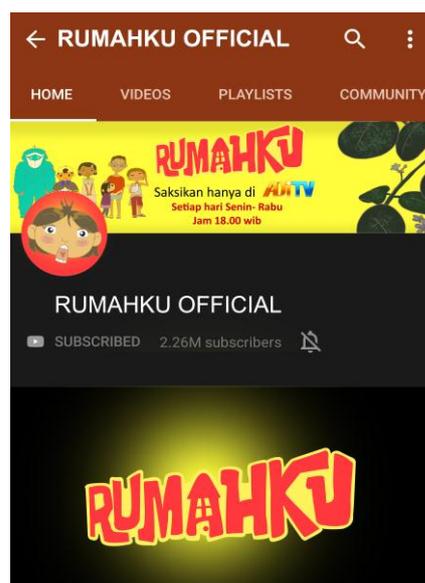
A. Media Utama

1. Screenshot



Gambar 1. Screenshot karya utama

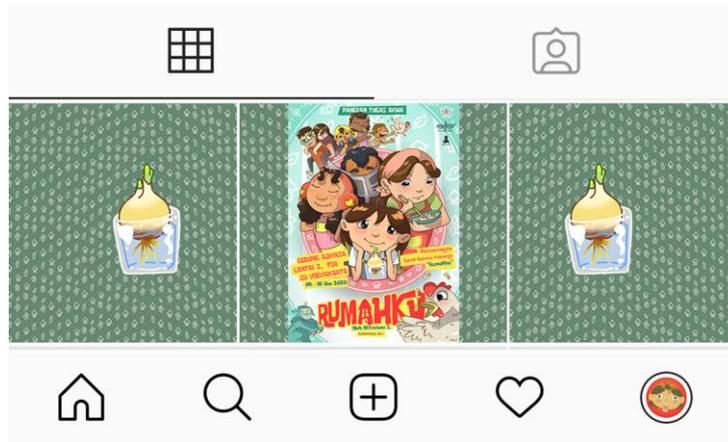
2. Laman Youtube



Gambar 2. Laman Youtube

B. Media Pendukung

1. Instagram



Gambar 3. GIF dan Poster Instagram



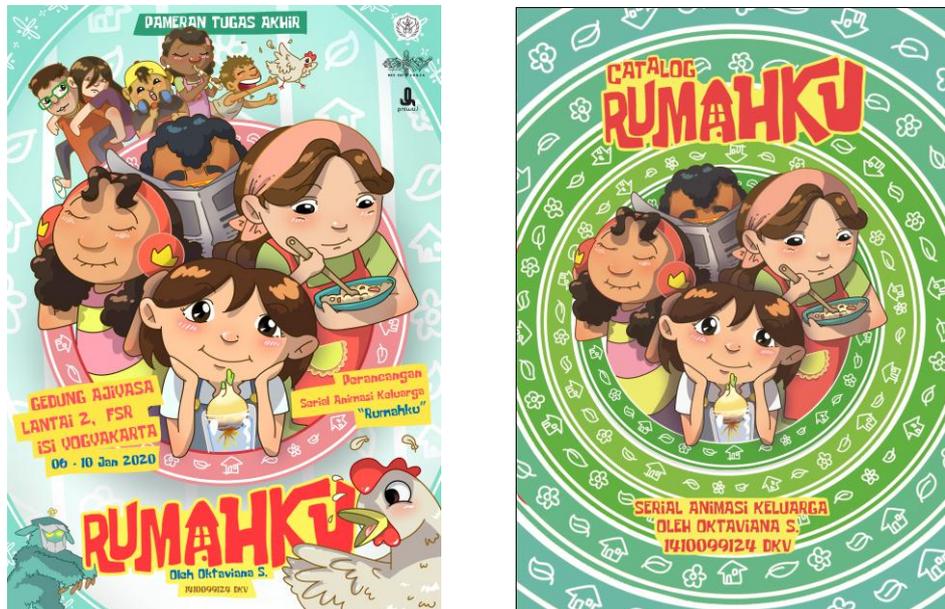
Gambar 4. Laman Instagram



Gambar 5. Unggahan story instagram

C. Media Informasi

1. Poster dan Katalog



Gambar 6. Poster(kiri) dan Katalog(kanan)

2. Leaflet



Gambar 7. Berisi biodata karakter dan poster dibaliknya

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Animated storyboard sangat membantu dalam produksi film, khususnya animasi. Menjadikan konsep dan ide terlihat mantap, karena unsur-unsur dari tiap elemen dapat terlihat secara keseluruhan. Jika pertimbangan dan evaluasi mengenai konsep dan ide sudah matang, maka jalannya tahap produksi akan semakin mudah. Mematangkan ide untuk menjadi sebuah konsep juga memerlukan banyak riset dan memperkaya referensi. Setelah menemukan poin-poin yang dirasa cocok, langkah selanjutnya adalah mewujudkan konsep dengan membuat naskah, lalu melengkapi lembar *storyboard*. Ketika dalam proses mengisi *storyboard* pengerjaan mendata audio, perencanaan *angle* dan *camera movement* yang akan digunakan, akan ikut terdata. Sehingga pengerjaan *storyboard* tersebut sudah memasuki separuh dari keseluruhan praproduksi. Bagian terakhir yang cukup menyita hampir separuh dari keseluruhan proses praproduksi ini, adalah pembuatan *animated storyboard*. Kesimpulannya tahapan akhir dari praproduksi *prototype* film itu sendiri.

Dalam perancangan serial animasi ini tahap kedua setelah praproduksi sudah dapat dilakukan. Untuk membuat *prototype* film animasi ini, memang membutuhkan cerita, dalam hal ini mengambil tema keluarga. Tema keluarga dalam perancangan ini erat kaitannya dengan edukasi komunikasi di dalam keluarga. Perancangan berjangka panjang berbentuk serial ini, memiliki kontinuitas sebagai penyampai informasi edukatif yang menghibur. Dalam aspek-aspek Desain Komunikasi Visual, *prototype* film semacam ini berkaitan dengan pembuatan-pembuatan karya berbau sinematografi animasi. *Prototype* film ini sangat menjanjikan bagi mahasiswa DKV sebagai portofolio sinematografi jangka panjang.

B. Saran

Dalam perancangan animasi, banyak faktor yang perlu dipertimbangkan, salah satunya konsep. Konsep membawa peran penting dimana sebuah karya animasi itu dapat memberi kesan yang dalam bagi audience. Saran untuk mahasiswa yang mengambil perancangan film animasi supaya lebih memperhatikan kesiapan konsep. Memperkuat konsep tersebut dapat dilakukan pada tahap praproduksi, dengan cara menyesuaikan gaya animasi dengan cerita, membumbui cerita atau mengangkat cerita dengan fakta-fakta yang diperoleh dari riset sumber-sumber menarik. Dalam tahap ini pula mahasiswa dapat bereksperimen menentukan gagasan baru secara teknis dengan membuat *animated storyboard*. Kekurangan dalam karya ini adalah pemilihan antara target audience dan media yang kurang sinkron. Poin-poin edukasi yang ditujukan pada anak-anak justru kurang berdampak karena fokusnya terwakili oleh karakter Ibu. Sehingga justru audience kalangan orang tua yang mendapat sorotan dari pada anak-anak. Oleh karena itu, riset yang lebih mendalam perlu dilakukan untuk karya-karya serupa di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhan, Yohanes, (2008). *Perancangan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Anak. Skripsi*. Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Gregory, Sam dan Gillian Caldwell., (2008) *Video for Change: Panduan untuk Advokasi*, Yogyakarta: INSISTPress
- HM, Zaenuddin., (2014) *Asal-Usul Kota-Kota di Indonesia Tempoe Doeloe*, Jakarta: Change
- Ida, Rachma., (2014) *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya*, Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP
- McGraw, Ibiz Fernandez, (2002) *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Hill/Osborn, California
- Nindito, Bayu Aji, (2011). *Perancangan Film Animasi "NARANTAKA" dengan Mengangkat Tokoh Wayang Gatotkaca. Skripsi*. Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Setiawan, Fendi Bagus, (2013). *Pembuatan Film Animasi Edukasi "Menjaga Lingkungan Kita" Menggunakan Adobe Flash CS3. Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- Suryajaya, Pamela, (2011). *Perancangan Komunikasi Visual Film Animasi Pendek "Dewi Yang Kesepian". Skripsi*. Universitas Bina Nusantara Jakarta
- Suwasono, A. A. (2016) *Pengantar Animasi 2D: Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Sumber Internet

<https://www.gppgle.co.id/amp/s/selular.id/news/2017/01/internet-media-kedua-terbesar-setelah-tv/amp/#ampshare=https:selular.id/news/2017/01/internet-media-kedua-terbesar-setelah-tv/> (diakses pada tanggal 2 Desember 2017)

https://www.kompasiana.com/sheilagloriana_shisy/peringkat-negara-pembuat-animasi-kartun-terbaik_55006c02a333112370510e75 (diakses pada tanggal 12 Desember 2017)