

PERAN *STORYBOARD ARTIST* DALAM PERANCANGAN *STORYBOARD* PADA ANIMASI PENDEK 2D RADIO MALABAR

THE ROLE OF STORYBOARD ARTIST IN STORYBOARD DESIGN OF SHORT ANIMATION 2D RADIO MALABAR

Akmaliya Alimah Nabila¹, Arief Budiman, S.Sn., M.Sn.²

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

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

Absrak

Storyboard adalah visualisasi dari sebuah naskah yang digunakan sebagai panduan dalam produksi animasi. Menurut John Hart, dalam pembuatan *storyboard* salah satu hal yang harus diperhatikan adalah penggunaan *staging* agar menghasilkan gambar dengan informasi yang sesuai dengan apa yang ingin disampaikan oleh perancang *storyboard* kepada penonton. Di dalam *staging* tersebut terdapat pemilihan *shot*, *perspective*, *rule of third*, *foreground*, *middleground*, dan *background*, *angle camera*, *camera movement*, dan *transition*. Hal lain yang harus diperhatikan dalam pembuatan *storyboard* adalah pembabakan, *storybeat*, dan *visual storytelling*. Dari semua hal di atas terciptalah sebuah *storyboard* yang banyak menggunakan *long shot* untuk menunjukkan tempat, *perspective* satu titik hilang, beberapa *angle camera* menggunakan *high angle* untuk mendapatkan kesan misterius, dan penggunaan banyak *camera movement* agar gambar tidak statis. Hal ini digunakan oleh perancang untuk menciptakan cara bertutur petualangan misteri yang sesuai dengan target audiens, sehingga tercapai tujuan dari perancangan *storyboard* Radio Malabar ini.

Kata kunci: Radio Malabar, animasi pendek 2D, *storyboard*, *staging*.

Abstract

Storyboard is a visualization of a script that is used as a guide in animation production. According to John Hart, one of the things that must be considered in making *storyboard* was used *staging* to produced images with information that was appropriate to convey audiences. In *staging*, there was a selection of *shot*, *perspective*, *rule of third*, *foreground*, *middleground*, and *background*, *angle camera*, *camera movement*, and *transition*. Another thing that must be considered in making of *storyboards* was the *storytelling*, *storybeat*, and *visual storytelling*. From all above created a *storyboard*, designer used a lot of *long shots* to show where, used *perspective* one point disappears, some *camera angles* used *high angles* to get a mysterious impression, and used of many *camera movements* so that images was not static. This was used by designers to created a way of telling mystery adventures that were in line with the target audience, so that the goal of designing Radio Malabars*storyboard* was achieved.

Keywords: Radio Malabar, short animation 2D, *storyboard*, *staging*.

1. Pendahuluan

Radio Malabar berdiri di kawasan Gunung Puntang, Kabupaten Bandung Selatan. Saat ini, bangunan Radio Malabar sudah tidak utuh bentuknya hanya tersisakan runtuhannya bebatuan dan beberapa pondasi. Setelah Indonesia merdeka, warga Indonesia takut apabila bangunan Radio Malabar akan digunakan kembali oleh para penjajah. Oleh sebab itu, warga menghancurkan bangunan Radio malabar dan mencabuti semua peralatan yang ada didalamnya. Kawasan Radio Malabar mulai terasingkan dan tumbuhlah tanaman-tanaman liar hingga dibuka kembali menjadi lahan perkemahan dan hutan pinus. Hingga saat ini keberadaan Radio Malabar kurang diketahui, kebanyakan masyarakat mengetahui kawasan tersebut sebagai kawasan perkemahan dan tempat wisata.

Pengunjung yang datang ke kawasan Gunung Puntang tersebut lebih banyak berkunjung untuk berkemah, menikmati keindahan serta kesejukan di kawasan ini, dan menjadikannya wisata cinta bersama pasangan dibandingkan untuk mengetahui sejarah Radio Malabar. Sedikit demi sedikit bangunan Radio Malabar semakin

merapuh dan ditutupi oleh semaksemak sehingga tidak dapat mendekati bangunan itu lagi. Selain bangunan Radio Malabar itu sendiri, ada beberapa bangunan lainnya seperti rumah pejabat yang bekerja pada zaman itu. Pengunjung ataupun masyarakat seringkali tertukar antara letak bangunan Radio Malabar yang sesungguhnya dengan rumah para pejabat yang disebut Kampung Radio Dorf. Selama ini, bangunan yang dikira Radio Malabar merupakan Kampung Radio Dorf, sedangkan bangunan Radio Malabar sesungguhnya terletak di tempat yang sering dikenal sebagai kolam cinta bagi pengunjung.

Dalam rangka memperkenalkan Radio Malabar dan menjelaskan letak bangunan Radio Malabar kepada pengunjung, baik yang sering berkunjung, pernah, maupun akan berkunjung, serta warga yang tinggal di kawasan tersebut, dibuatlah animasi pendek 2D berjudul Radio Malabar. Animasi yang dimaksud ini memiliki konsep sebagai animasi pendek yang berjeniskan animasi 2D dengan mengambil tema petualangan dan misteri. Animasi ini akan menampilkan penjelajahan seorang anak yang akhirnya akan mengetahui apa itu Radio Malabar dan letak bangunan Radio Malabar sesungguhnya berada. Tujuan dibuatnya animasi Radio Malabar ini adalah sebagai media yang memberitahukan apa itu Radio Malabar dan letak bangunan Radio Malabar yang sebenarnya, sehingga diharapkan pengunjung peduli dengan sejarah dan keberadaan Radio Malabar.

Pada pembuatan animasi terdapat beberapa proses, diantaranya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan visualisasi dari cerita yang berbentuk tulisan atau disebut naskah. Jadi, proses pembuatan *storyboard* ini merupakan salah satu proses penting dalam pembuatan animasi, yang menerjemahkan sebuah naskah ke dalam visual sehingga penonton dapat memahami isi cerita melewati visual yang ditampilkan. Pada pembuatan animasi pendek 2D yang berjudul Radio Malabar ini membutuhkan sebuah *storyboard*, yang kemudian akan digunakan sebagai panduan proses produksi pada pembuatan animasi. Dengan demikian, *storyboard* diperlukan dalam perancangan animasi pendek 2D Radio Malabar.

2. Landasan Teori

2.1 Radio Malabar

Radio Malabar merupakan bangunan pertama di dunia yang memiliki pemancar radio dengan sinyal terjauh yang dapat menghubungkan dua benua yaitu negara Indonesia dan Belanda. Bangunan ini disebut Radio Malabar karena merupakan bangunan yang berfungsi sebagai pemancar radio dan terletak di Pegunungan Malabar.

2.2 Animasi

Animasi merupakan proses yang melibatkan sebuah gambar yang dibingkaikan menjadi sebuah film (Tony, 2012:4). Animasi ini dapat menggerakkan dan menghidupkan gambar yang dibuat dengan menggabungkan satu *frame* dengan *frame* yang lainnya. Dengan media animasi dapat menciptakan suatu imajinasi menjadi sesuatu yang hidup, sesuatu yang tidak nyata menjadi nyata dan hidup.

Short animation

Short animation merupakan animasi yang berdurasi sekitar 20 menit atau kurang, biasanya animasi ini didistribusikan melalui website dan festival. Animasi ini memiliki biaya yang paling murah dibandingkan animasi lainnya (Tony, 2009:437)

Prinsip Animasi

Prinsip animasi ini selain digunakan dalam proses pembuatan karakter, prinsip ini juga dapat digunakan dalam pembuatan *storyboard*. Prinsip dasar yang dapat digunakan dalam pembuatan *storyboard* diantaranya adalah *solid drawing* dan *staging*.

2.3 Pembabakan

Selain pembuat naskah, pembuat *storyboard* juga harus paham akan pembabakan yang digunakan pada alur cerita, sehingga dapat menentukan jumlah *shot*, kapan pergantian *scene* dan *sequence*. Pembabakan yang digunakan biasanya merupakan tiga babak, yaitu babak satu yang merupakan eksposisi (pembukaan), babak dua komplikasi (pengembangan), dan babak tiga adalah resolusi (penyelesaian). Berikut ini adalah penjelasan dari ketiga tersebut.

Babak I

Babak satu ini biasa dinamakan dengan eksposisi, *opening*, atau babak persiapan. Pada babak ini diperkenalkanlah tokoh utama, masalah utama, dan penghambatnya.

Babak II

Babak dua ini sering disebut dengan komplikasi. Menurut Misbach (2006:114) babak dua ini merupakan isi cerita yang sesungguhnya, yang di dalamnya terdapat : *point of Attack*, jalan cerita, dan klimaks.

Babak III

Babak tiga ini disebut dengan babak resolusi atau penyelesaian. Menurut Misbach (2006:123) pada babak tiga ini cerita sudah ada kepastian berakhir sebagai *happy end* atau *unhappy end*, dan di sini penonton

diberi kesempatan meresapi kegembiraan yang ditimbulkan oleh *unhappy end*. Juga memantapkan kesimpulan mereka atas isi cerita.

2.4 *Storybeat*

Menurut Glebas (2009:72) *storybeat* adalah ide atau tindakan kecil yang merupakan unit terkecil yang menceritakan sebuah film. Ide-ide ini menciptakan sebuah pertanyaan dan menjawabnya. Ketika ide baru dimunculkan, maka akan timbul beat cerita baru. Setiap tindakan memiliki suatu tujuan dan ketukan atau beat. *Storybeat* juga menciptakan suatu urutan aksi pada sebuah *sequence*. Pada tiap *sequence* ini akan terbentuk sebuah *key moment* yang merupakan tindakan penting yang akan memunculkan tindakan-tindakan baru pada *scene* berikutnya.

2.5 *Visual Storytelling*

Visual storytelling merupakan kegiatan *storytelling* yang disalurkan melalui sebuah media visual. Pemahaman *visual storytelling* ini sangatlah penting bagi pembuat *storyboard* dalam menyampaikan isi cerita yang akan dibuat sebagai animasi

2.6 *Storyboard*

Storyboard merupakan perangkat yang disusun secara berurutan atau berstruktur untuk mewakili gagasan yang terdapat pada naskah dan dimunculkan secara visual (Tony, 2009:255).

Pipeline Storyboard

Pada tahapan pembuatan *storyboard* terdapat *thumbnails*, merupakan gambaran kasar yang digoreskan ketika munculnya sebuah ide dari gagasan inti atau cerita yang terdapat pada naskah (Tony, 2009:223). *Rough pass*, merupakan tampilan lebih rinci dari hasil *thumbnails* mulai dari detail karakter, tindakan karakter, dan latar tempat yang telah dibuat. *Rough pass* ini lebih mudah dibaca oleh non-artist (Catherine, 2011:212). *Clean up Storyboard*, proses membersihkan *storyboard* dan memberikan *blocking* warna untuk memberikan penjelasan terang gelap dan kedalaman yang ada pada visual. *Animatic* yang merupakan *storyboard* yang sudah dilengkapi oleh musik, suara, dan durasi yang ditentukan. Sehingga pada tahap ini didapatkan sebuah gambaran yang lebih nyata mengenai jalannya sebuah animasi (Glebas, 2009:49).

Teknikal pada Pembuatan Storyboard

Pada pembuatan *storyboard* teknikal yang harus diperhatikan salah satunya adalah *staging*. *Staging* ini diperhatikan agar visual menjadi lebih menarik dan dapat menyampaikan isi naskah. Seperti yang dijelaskan sebelumnya pada prinsip animasi, *staging* adalah proses pengaturan adegan dalam sebuah film. Macam-macam *staging* yang digunakan adalah pemilihan *shot*, *perspective*, *foreground*, *middleground*, dan *background*, *rule of third*, *framing*, *angle camera*, *camera movement*, dan *transition*.

2.7 Psikologi Remaja

Masa remaja menurut Sri Rumini (2013:53-4), "Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa." Jadi, masa remaja ini merupakan masa peralihan dari anak-anak menjadi remaja. Masa remaja ini terbagi menjadi dua yaitu ketika berumur 12-15 tahun dan 15-18 tahun. Aspek kognitif pada remaja menurut Piaget pada buku Sarlito (2008: 81) "dalam usia remaja dan seterusnya, seseorang sudah mampu berpikir abstrak dan hipotesis. Pada tahap ini ia bisa memperkirakan apa yang mungkin terjadi." Jadi pada masa remaja ini, seseorang sudah dapat memberikan hipotesis dan dari sebuah cerita yang ingin disampaikan.

3. Pembahasan

Dari analisis yang dilakukan cerita yang diangkat akan menyampaikan apa itu Radio Malabar, kemudian siapa pembuatnya. Dan masalah yang akan diangkat dalam cerita adalah menemukan lokasi Radio Malabar sesungguhnya sehingga audiens dapat mengetahui lokasi bangunan Radio Malabar berada. Kemudian diceritakan sebuah keluarga yang berwisata ke Wana Wisata Gunung Puntang yang didapatkan dari perilaku pengunjung dan masyarakat disana.

Untuk pengambilan *genre* adalah petualang misteri, sehingga sesuai dengan target audiens yang suka dengan petualangan dalam sebuah cerita. Untuk pembabakan yang diambil adalah tiga babak. Babak I yang merupakan eksposisi akan berisikan pengenalan tokoh kakak beradik sebagai tokoh utamanya, kemudian lokasi tempat di Wana Wisata Gunung Puntang, masalah utamanya adalah memecahkan lokasi bangunan Radio Malabar. Kemudian pada babak II yang merupakan komplikasi akan berisikan *point of attack* dimana terjadinya alasan tokoh utama melakukan sesuatu. Lalu dilanjutkan dengan jalan cerita yang dilihat dari ketiga animasi bahwa tokoh sang adik perempuan yang polos, baik hati, ceroboh yang selalu menciptakan masalah tetapi juga beruntung dalam memecahkan misteri. Sedangkan tokoh kakak laki-laki yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan sering terkena sial karena ulah sang adik. Babak II ini akan diakhiri dengan klimaks dan *turning point* dari tokoh utama. Kemudian di babak III akan ada solusi dan kesimpulan dari cerita.

Untuk *storybeat* yang akan diambil dari ketiga animasi itu adalah animasi *Gravity Falls*, dan *Over The Garden Walls* dimana *beat* naik di akhir babak I kemudian memuncak di pertengahan babak II, dan *beat* turun di akhir babak II, kemudian *beat* naik lagi di akhir cerita untuk memberikan kesan misteri yang menggantung. Sedangkan untuk teknikal pembuatan *storyboard*, teknik yang akan digunakan adalah *solid drawing* untuk memperjelas aksi dari karakter yang ingin disampaikan, kemudian *perspective* satu titik hilang yang tidak ekstrim seperti yang ada pada animasi *Over The Garden Walls*, tetapi menggunakan perspektif yang ekstrim bila dibutuhkan. Untuk penggunaan *foreground*, *middleground*, dan *background* akan digunakan tetapi tidak sesering hanya menggunakan *background*. Untuk penggunaan *rule of third* akan lebih sering memosisikan objek ditengah garis *rule of third* dan beberapa perbandingan 1/3 dan 2/3 jika menggambarkan sebuah lokasi. Menggunakan *framing close up*, *medium shot*, *long shot*, dan *extreme long shot*, akan dominan menggunakan *long shot*. *Extreme long shot* digunakan untuk pergantian *shot*. Untuk penggunaan *angle camera* lebih menggunakan *eye level*, *angle camera* lainnya digunakan bila ingin menambah dramatik dari cerita. Kemudian *camera movement* yang digunakan mengikuti animasi *Gravity Falls* yang sering menggunakan *tracking background*, dan *The Series : Tangled* untuk memberikan gambar yang lebih dinamis. Yang terakhir adalah penggunaan transisinya adalah *cut to*, *dissolve*, dan *fade in and out*.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Perancangan *storyboard* ini dilakukan untuk memberitahukan fenomena yang terjadi pada bangunan Radio Malabar yang terdapat pada latar belakang. Memberitahukan letak bangunan Radio Malabar dan apa itu Radio Malabar merupakan tujuan utama dalam perancangan ini. Pada bab sebelumnya dari analisis yang dilakukan terjadi kesalahan penempatan informasi letak bangunan Radio Malabar, serta ketidaktahuan masyarakat tentang apa itu Radio Malabar. Hal ini menjadi sebuah pesan yang akan disampaikan kepada target audiens. Pesan yang akan disampaikan pada animasi ini adalah apa itu Radio Malabar, kemudian siapa pencipta Radio Malabar, dan letak bangunan Radio Malabar berada, alasan memilih pesan ini dapat dilihat lagi di hasil analisis pada bab sebelumnya.

Kreatif

Perancangan *storyboard* pada animasi ini akan dirancang dengan menggunakan tiga babak, yang dibabak pertama akan memperkenalkan tokoh utama yaitu kakak beradik bernama Naila dan Fadhil, kemudian penunjukkan latar tempat yang berada di Wana Wisata Gunung Puntang, dan menunjukkan masalah utama yang dialami oleh tokoh utama yaitu mengunjungi bangunan Radio Malabar. Kemudian dilanjutkan di babak II dimana terjadi jalan cerita yaitu Fadhil yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan tetapi sering terkena sial, sedangkan adiknya Naila memiliki sifat yang polos, ceroboh, akan tetapi beruntung. Kemudian terjadinya *point of attack* dimana seekor tawon mengejar Fadhil dan Naila membuat Naila tidak sengaja menjatuhkan petunjuk yang ditemukannya. Klimaksnya terjadi saat Fadhil mulai kesal kepada Naila dan menyerah untuk memecahkan misteri yang mereka temukan. Pada babak II akhir ini juga terjadi solusi yang diberikan oleh seorang kakek misterius bernama Boombek dan dilanjutkan di babak III terjadinya solusi serta kesimpulan bahwa letak bangunan Radio Malabar sesungguhnya bukanlah di tempat yang masyarakat selama ini tau.

Visual

Setelah konsep *storybeat* berikutnya adalah teknikal pembuatan *storyboard*, teknikal yang digunakan disini adalah penggunaan *solid drawing*, untuk penggambaran *storyboard* agar gambar aksi pada tokoh terlihat jelas. Perspektif yang digunakan kebanyakan adalah perspektif satu titik hilang tetapi tidak ekstrim, perspektif yang ekstrim digunakan bila dibutuhkan saja. Penggunaan *foreground*, *middleground*, dan *background*, akan lebih sering menggunakan *background* saja, ketiga latar itu digunakan apabila gambar kemungkinan akan *flat*, maka digunakanlah ketiga latar tersebut agar memberikan kedalaman. *Rule of third* yang digunakan akan lebih sering menaruh objek di tengah garis *rule of third*, tetapi jika dibutuhkan maka digunakan perbandingan 1/3 banding 2/3. *Framing* yang digunakan akan lebih sering menggunakan *long shot*, tetapi tetap menggunakan *close up*, *medium shot*, *long shot*, dan *extreme long shot*. *Angle cameranya* menggunakan *eye level*, *angle* lainnya digunakan apabila ingin menambahkan kesan *dramatic* pada cerita. *Camera movementnya* akan sering menggunakan *tracking background*, *zooming*, *pan*, dan *tilt*. *Transition* yang digunakan akan kebanyakan *cut to* sedangkan untuk pembukaan dan penutupan film menggunakan *fade in and out*.

4.2 Perancangan

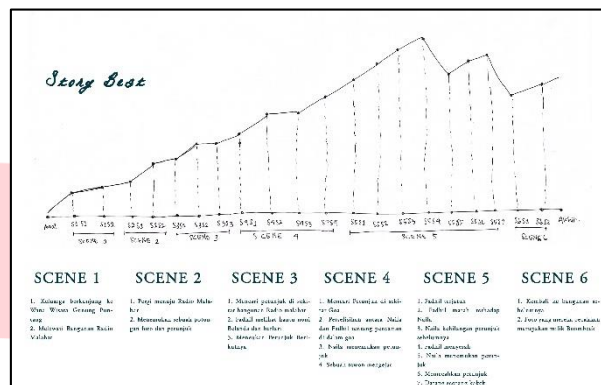
Alur Cerita

Pada cerita Radio Malabar ini dibuat menjadi tiga pembabakan yaitu babak I berisikan sebuah keluarga mengunjungi yang Gunung Puntang untuk berwisata. Fadhil dan Naila berkunjung dengan sangat

bersemangat. Fadhil bertanya kepada sang ibu tentang bangunan yang dahulu pernah ia lihat saat berjunjung ke puntang sebelumnya. Kemudian babak II Fadhil dan Naila memulai petualangan mereka. Ada seorang kakek misterius yang sengaja menjatuhkan sebuah kertas dari atas. Fadhil menemukan sebuah teka teki dan memutuskan untuk memecahkan teka teki tersebut bersama Naila. Dan babak III Fadhil dan Naila pergi ke destinasi terakhir untuk menemukan potongan foto terakhir. Dan saat menemukan semua potongan, ternyata foto tersebut adalah milik kakek yang bertemu dengan mereka sebelumnya.

Storybeat

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



Pada *storybeat* diatas, *beat* naik ketika realitas tidak sesuai dengan ekspektasi penonton, atau terjadinya sebuah konflik, kemudian *beat* turun terjadi ketika realitas sama seperti ekspektasi penonton. Puncak tertinggi *storybeat* ini terjadi pada *scene 5 shot 4* atau klimaks pada cerita dimana tokoh fadhil yang memiliki rasa penasaran yang tinggi serta tidak mudah menyerah akhirnya menyerah.

Thumbnails

Pada proses ini dibuat beberapa alternatif untuk menentukan *angle* dan *shot* yang sesuai dengan poin-poin pada *storybeat*. Dari alternatif *thumbnails* yang dibuat kemudian dikembangkan dengan teknik *staging* dan cinematografi dari alternatif yang telah dipilih.

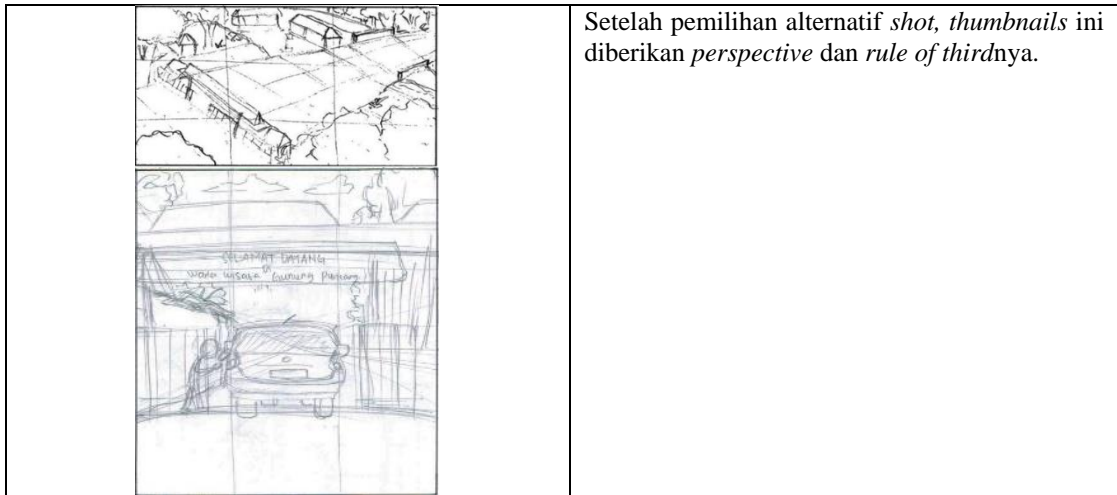
Pada *thumbnails* ini dibuatlah alternatif gambar dengan perbedaan *angle* dan *framing* pada *shot*.

Dari alternatif gambar disamping dipilihlah dua gambar dengan pemilihan *framing extreme long shot* dan *angle eye level* dan *high angle*.

1.

2.

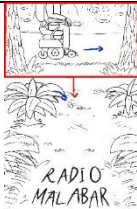
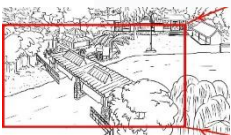
Gambar pertama berfungsi untuk menunjukkan suasana dan landscape dari gunung puntang. Sedangkan gambar ke dua berfungsi untuk memberikan informasi bahwa tokoh pergi ke Wana Wisata Gunung Puntang.



Setelah pemilihan alternatif *shot*, *thumbnails* ini diberikan *perspective* dan *rule of thirdnya*.

Roughpass

Setelah *thumbnails* selesai dilanjutkan dengan proses *roughpass* yang memberikan keterangan lebih jelas dari *thumbnails* yang telah dipilih.

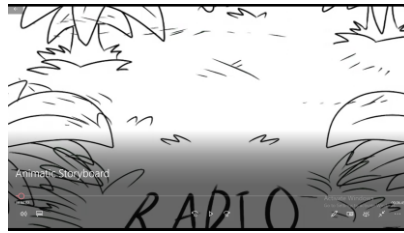
Shot	Visual	Dura si	Voice Over	Backso und	Suasana	Fram ing	Camera movement	Tran sisi
Opening								
1		5"	-	Musik	Misteri	Long Shot	Tilt Down	Fade in
Scene 1								
1		2"	-	Musik Willy Derby - Halo Bandoeng	Menyenangkan	Extreme Long Shot	Zoom In	Fade In

Clean up



Animatic

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



5. Kesimpulan

Dari perancangan yang telah dilakukan, terciptalah sebuah *storyboard* animasi pendek 2D Radio Malabar. Memecahkan masalah dalam memberitakukan letak bangunan Radio Malabar, yang merupakan konsep pesan pada perancangan ini. Kemudian diolah menjadi enam *scene* dalam cerita Radio Malabar yang diolah menjadi sebuah *storyboard*. *Scene* ini dipecah menjadi 157 *shot*. Pada cerita Radio Malabar ini dibagi menjadi tiga pembabakan yaitu eksposisi dimana tokoh utama dan permasalahan utama yang dihadapi oleh tokoh utama, kemudian di bagian komplikasi terjadi jalannya cerita, *point of attack*, dan klimaks pada cerita, kemudian dilanjutkan ke babak akhir yaitu babak resolusi yang terdapat solusi serta kesimpulan.

Setelah pembabakan dibuatlah *storybeat* untuk menentukan beat pada animasi. *Beat* pada animasi Radio Malabar ini naik ketika babak I awal kemudian memuncak di babak II akhir atau klimaks, dan kembali turun ketika berada di babak II akhir, serta menaik kembali di babak III akhir.

Kemudian dilanjutkan dengan tahapan pembuatan *storyboard* yang dimulai dari pembuatan alternatif *thumbnails* kemudian dipilihlah alternatif yang paling sesuai untuk menyampaikan cerita, kemudian ketahapan *roughpass* dan terakhir dibuat agar dapat menentukan durasinya dengan menggunakan *story reels*. Sedangkan pada teknikal pembuat *storyboard* yang digunakan adalah menggunakan *solid drawing*, perspektif, *foreground*, *middleground*, dan *background*, kemudian *rule of third*, *framing*, *angle camera*, *camera movement*, dan yang terakhir adalah transisi antar *shot*. *Solid drawing* ini digunakan untuk memperjelas aksi tokoh yang dilakukan. Perspektif yang banyak digunakan adalah perspektif satu titik hilang. Penggunaan *foreground* dan *middleground* jarang digunakan, kebanyakan menggunakan *background*. Objek yang menjadi fokus diletakkan di tengah garis *rule of third*, untuk pemilihan *framing* lebih banyak menggunakan *long shot*, dan *eye level* untuk pemilihan *angle camera*. Sedangkan keempat macam *camera movement* yang dijelaskan sama-sama banyak digunakan, dan sesuai dengan kebutuhannya.

Daftar Pustaka

- [1] Creswell, John W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [2] Biran, H Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya.
- [3] Glebas, Francis. 2009. *Directing The Story*. USA: Elsevier.
- [4] Hart, John. 2008. *The Art of the Storyboard A Filmmaker's Introduction*. UK: Elsevier.
- [5] Katam, Sudarsono. 2014. *Tjitaroemlein*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- [6] Kunto, Haryanto. 1985. *Wajah Bandoeng Tempo Doeloe*. Bandung: Granesia.
- [7] Ratna, Nyoman Kutha. 2016. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu-Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [8] Rumini, Sri dan Siti Sundari. 2013. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [9] Sarwono, Sarlito Wirawan. 2008. *Psikologi Remaja. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [10] Suganda, Her. 2008. *Jendela Bandung Pengalaman Bersama Kompas*. Jakarta: Kompas.
- [11] White, Tony. 2009. *How To Make Animated Films*. Oxford: Focal Press.
- [12] White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on The Traditional Principles of Animation*. UK: Elsevier.
- [13] White, Tony. 2012. *Tony White's Animator's notebook*. UK: Elsevier.
- [14] Winder, Catherine dan Zahra Dowlatbadi. 2011. *Producing Animation Second Edition*. USA: Elsevier.

Sumber Lainnya :

- [1] Hedisarawan, 2014, 44 *Pengertian Sejarah Menurut Para Ahli*, <https://hedisarawan.blogspot.co.id/2014/01/40-pengertian-sejarah-menurut-para-ahli.html>, diakses tanggal 5 November 2017