

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Peran keluarga sangat penting dalam membentuk anak menghadapi dunia luar, entah di lingkungan sekolah, masyarakat dan teman bermain. Sebagaimana adanya diri seorang anak dipengaruhi secara besar oleh didikan orang tuanya, baik dalam kepribadian dan perilaku. Maka dari itu, orang tua perlu membentuk gambaran diri yang positif agar anak mampu menghadapi dunia yang berbeda dari dirinya.

Authoritarian atau gaya asuh otoriter yang keras adalah sikap penerimaan orang tua pada anak yang rendah, kontrol yang tinggi, menghukum secara fisik, mengomando untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, kaku dan cenderung menolak (Yusuf, 2016:51).

Masa remaja adalah suatu masa dimana anak mulai memiliki tujuan yang perlahan semakin jelas, tetapi juga suatu masa pencarian jati diri yang masih berubah-ubah. Anak sudah mulai memiliki hobi dan kesukaan yang mengarahkannya kepada profesi di masa depan. Mereka memiliki *passion* dan juga mimpi yang sesuai dengan apa yang dikerjakannya saat dewasa nanti. Orang tua yang otoriter cenderung mengekang anaknya dalam banyak hal, termasuk pekerjaan serta pendidikan anaknya.

Pada proyek animasi yang dikerjakan ini, kami berusaha menampilkan simbolisasi dari dunia batin anak terhadap orang tuanya yang otoriter melalui medium mimpi. Permasalahan yang ditampilkan di dalam cerita adalah perbedaan pandangan tentang pendidikan dan masa depan. Animasi ini bertujuan untuk menampilkan bagaimana pandangan anak melalui kacamata sendiri dalam menghadapi orang tuanya yang otoriter dan bagaimana dia mempertahankan kecintaannya.

Seorang *storyboard artist* diharapkan mampu dalam membuat visualisasi adegan cerita tersebut. Oleh karena konflik batin bersifat abstrak serta subjektif, maka pesan simbolik dapat digunakan di dalamnya. Dunia mimpi pun merupakan dunia yang sangat personal dan dialami setiap individu. Ini

menjadikan mimpi sebagai sebuah medium yang menarik sebagai ilustrasi dari konflik batin yang dialami anak.

Penceritaan secara simbolik ini menjadi suatu *style* dari animasi yang kami buat. *Storyboard artist* harus memiliki pengetahuan tentang sinematografi untuk menciptakan *shot* film. Sinematografi dalam storyboard dinyatakan melalui apa yang ditampilkan lewat sudut pandang kamera. Sudut pandang di dalam kamera berpengaruh besar dalam menciptakan pemaknaan tertentu. Ada karakteristik yang terkandung di dalamnya sehingga audiens dapat mengenal apa yang ditampilkan dan apa yang diceritakan secara visual.

Untuk membuat animasi yang baik diperlukan perancangan visual bercerita yang baik melalui *storyboard*. Menurut John Hart dalam bukunya “The Art of Storyboard: A Film Maker’s Introduction”, *storyboard* adalah suatu tahap dalam pra-produksi dimana cerita divisualisasikan melalui rangkaian *shot by shot* atau *frame by frame* yang digambar dan nantinya akan digunakan untuk keperluan naskah film (Hart, 2008:1).

Secara gambaran besar, peran storyboard dalam awal produksi sangatlah penting karena *storyboard* mengintegrasikan seluruh bagian pekerjaan dalam animasi. Misalnya saja untuk kebutuhan estimasi biaya dan mengontrol *budget* yang dipegang oleh seorang produser. Banyaknya properti dan sumber daya yang dibutuhkan dalam proyek akan menentukan pengeluaran. Contoh berikutnya adalah untuk menentukan SFX animasi. Segala bunyi dan musik yang diilustrasikan dalam shot-shot di *storyboard* akan membantu desainer audio untuk menjalankan tugasnya (Hart, 2008:27).

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

1. Pola asuh otoriter orang tua dapat menimbulkan konflik batin di dalam diri anak karena adanya pengekangan.
2. Penggambaran konflik batin tentang pola asuh otoriter melalui medium mimpi.
3. Pembuatan *storyboard* animasi dengan topik konflik batin di dalam diri anak karena adanya pengekangan dari orang tua yang otoriter.

1.3 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana mengetahui konflik batin yang dialami anak di dalam cerita?
2. Bagaimana perancangan visual *storyboard* untuk film pendek animasi 2D “The 5th Log” dengan pendekatan konflik batin?

1.4 RUANG LINGKUP

Topik konflik batin anak dalam pola asuh otoriter orang tua adalah salah satu hal umum yang terjadi di masyarakat, tetapi anak cenderung mendapatkan tekanan sehingga di dalam dirinya dia mengalami konflik batin. Khusus dengan *job description*, penulis akan membahas proses pembuatan *storyboard* dari animasi tersebut.

1.5 TUJUAN& MANFAAT

1. Tujuan

- Untuk mengetahui konflik batin yang dialami anak didalam cerita.
- Untuk membuat *storyboard* animasi tentang konflik batin di dalam diri seorang anak karena adanya pengekangan dari orang tua yang otoriter.

2. Manfaat

- Agar secara pribadi memahami bahwa pola asuh otoriter memiliki pengaruh buruk bagi batin seorang anak.

1.6 METODE PERANCANGAN

Metode perancangan terbagi menjadi dua yaitu:

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Dalam metode kualitatif digunakan pendekatan fenomenologi dan *sampling* non-probabilitas. Teknik yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan teknik *sampling purposive*. Seperti dikutip dari www.statistikian.com, menurut Arikunto (2006), *Sampling purposive* adalah pengumpulan *sampling* secara sengaja dan untuk tujuan tertentu, tanpa mementingkan daerah atau strata.

2. Perancangan *Pipeline* untuk Storyboard

Untuk mengetahui *pipeline* pembuatan *storyboard* secara profesional, penulis mewawancarai Nadya Chandra, seorang *storyboard artist* yang bekerja di Studio Nusaedu di Jalan Pahlawan. Nadya adalah lulusan dari Institut Seni Indonesia dan memiliki spesialisasi dalam *storyboard* tetapi dapat merangkap sebagai *colorist*, *animatic storyboard artist*, *background artist*, *script* dan *timeline writer*. Kini dia sudah bekerja selama 2 tahun dan memiliki koneksi dengan Cimahi Creative Association. Dia juga berpengalaman bekerja *freelance* di stasiun TV Trans 7 sebagai *storyboard artist* dari animasi Abi dan Caca. Dia juga mengikuti perlombaan animasi di Bandung Creative Exposition 2018 dan memenangkan juara ketiga bersama partnernya.

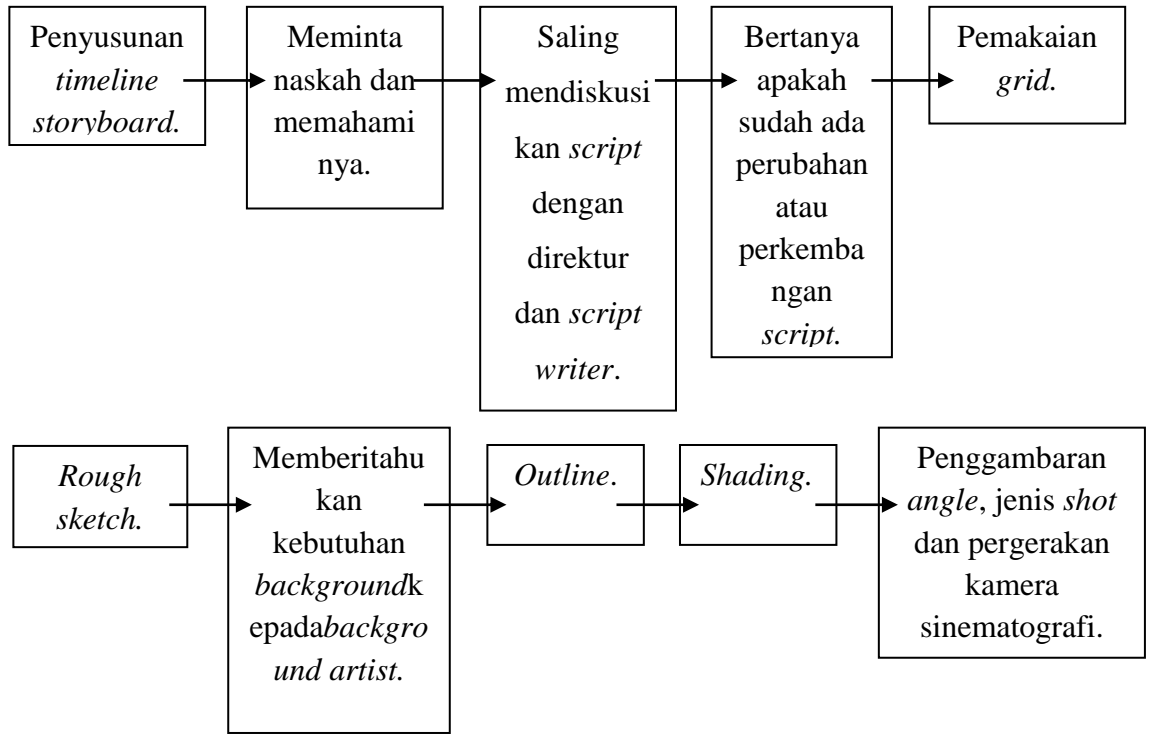
Berikut ini adalah langkah-langkah perancangan *storyboard* oleh Nadya:

- Penyusunan *timeline storyboard* agar jadwal tertata sesuai rencana. *Timeline* juga dapat mengukur kemampuan pengerjaan kita setiap harinya. *Storyboard artist* harus memperhatikan jam terbangnya dan menentukan kemampuan menggambar per harinya. Jangan berkomitmen untuk jumlah gambar yang banyak kalau tidak mampu untuk menyelesaikannya per hari.
- Meminta naskah dan memahaminya. Kalau bisa sudah disertai *voice over* untuk memudahkan penentuan durasi dan jumlah *shot* dalam pembuatan *storyboard* nanti.
- Saling mendiskusikan *script* dengan direktur dan *script writer*.

- Bertanya apakah sudah ada perubahan atau perkembangan *script* agar *storyboard* tetap berjalan selaras dengan apa yang disampaikan *script writer* dan direktur. Hati-hati dengan perbedaan pendapat dan direktur diharapkan dapat menyampaikan keterangan secara detail sehingga segala kemauannya dapat ditangkap *storyboard artist*.
- Pemakaian *grid*/garis pembatas/*rule of third* untuk membantu menggambarkan posisi karakter.
- *Rough sketch* manual atau langsung digital. Kalau manual nanti harus dipindahkan ke dalam digital. Ukuran kertas original yang standar adalah HD TV 1920 x 1080, lalu nanti disusun urutannya *shot by shot*. Tujuan pemakaian kertas dengan ukuran standar ini adalah untuk pembuatan *animatic storyboard* dan gambar sesuai resolusinya. Untuk penggambaran *background* tidak perlu terlalu jelas karena yang mengerjakan ini nanti adalah *background artist*. Penggambaran komposisi dalam tiap *shot*.
- Segera memberitahukan kebutuhan *background* dalam cerita kepada *background artist*.
- *Outline* untuk menunjukkan fokus kepada karakter yang lebih dekat sebagai fokus. Untuk karakter yang lebih dekat atau karakter utama memakai *outline*.
- *Shading* untuk menunjukkan sisi gelap dan terang. Penentuan arah cahaya gelap terang memakai *shading* yg mencolok, misalnya biru atau merah sehingga kalau ada karakter yang berjalan kita mengetahui yang mana kaki kiri ataupun kaki kanan.
- Penggambaran *angle*, jenis *shot* dan pergerakan kamera sinematografi. Jangan ada pergerakan kamera yang *jumping* dan jangan terlalu sulit karena nantinya menyusahkan *animator*.

1.7 KERANGKA PERANCANGAN

Berikut ini adalah kerangka perancangan untuk *storyboard*:



Bagan 1.1 Pipeline Storyboard

1.8 PEMBABAKAN

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang pembuatan karya, menentukan topik dan masalah konten karya, memberikan rencana tujuan dan manfaat dari karya, serta memperlihatkan metode perancangan karya.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan-landasan teori yang digunakan untuk membuat konten animasi dan teknik pembuatan storyboard.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini membahas lebih lanjut mengenai hasil observasi terhadap data yang dikumpulkan melalui penelitian kualitatif. Lalu disertai juga

dengan analisis 3 karya sejenis yang dapat menjadi inspirasi dalam pembuatan storyboard.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep perancangan, pesan, kreatif, media dan visual yang diciptakan untuk membetuk karya. Lalu dijelaskan pula proses atau langkah-langkah perancangan storyboard dari awal sampai akhir.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari semua yang sudah dijabarkan di bab-bab sebelumnya serta saran penulis untuk mahasiswa maupun mahasiswi yang sedang melaksanakan Tugas Akhir dan para pembaca.