

PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D TENTANG PROKRASTINASI DI KALANGAN MAHASISWA BERJUDUL “ESCAPE”

STORYBOARD DESIGN OF 2D SHORT ANIMATION FILM REGARDING TO PROCRASTINATION AROUND COLLEGE STUDENT WITH THE TITLE “ESCAPE”

Dhea Dinda Putri¹, Yayat Sudaryat S.Sn., M.Sn²

¹Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹dheadindaputri@telkomuniversity.ac.id, ²yavatsudarvat@telkomuniversity.ac.id

Setiap mahasiswa memiliki perbedaan dalam mengerjakan tugas, salah satunya adalah menunda-nunda mengerjakan tugas tersebut hingga mendekati tenggat waktu yang telah ditentukan. Hal inilah yang disebut sebagai Prokrastinasi. Menurut Burka dan Yuen (2008) prokrastinasi tergolong dalam kata kerja “Procrastinate” yang berarti menunda. Secara tidak sadar, mahasiswa merasa ragu dan merasa takut apabila gagal dalam mengerjakan tugas tersebut yang mengharuskan untuk mengerjakan ulang. Hal ini merupakan faktor penyebab dari Prokrastinasi. Prokrastinasi dapat berdampak pada kehidupan Mahasiswa, seperti munculnya stress, rasa khawatir, dan perasaan menyesal karena bekerja dalam tekanan. Selain itu, ketika melakukan Prokrastinasi dan terpaksa mengerjakan tugas dengan begadang sehingga menyebabkan berkurangnya waktu untuk beristirahat serta menimbulkan penyakit. Untuk menginformasikan hal ini, maka dibutuhkan media yang dapat menyampaikan informasi secara menarik. Salah satunya adalah dengan membuat storyboard yang dapat menyuguhkan visual storytelling yang menarik, serta diharapkan agar dapat menyampaikan informasi mengenai Prokrastinasi di kalangan mahasiswa dengan baik, agar Mahasiswa dapat lebih menyadari tentang Prokrastinasi. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data kualitatif melalui observasi dan wawancara untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Analisis karya juga dilakukan dalam merancang storyboard.

Kata kunci: Prokrastinasi, Mahasiswa, Ragu, Takut, Storyboard, Animasi 2D.

Every college student has a difference in doing their assignment, for example, postponing the assignment until the predetermined deadline. This is what we called as Procrastination. According to Burka and Yuen (2008) procrastination belongs to the verb "Procrastinate" which means to procrastinate. Unconsciously, students feel doubt and feel afraid if they fail to do the task that requires them to rework for the second time. This is a causal factor of Procrastination. Procrastination can have an impact on the college student life, such as the emergence of stress, worry, and feelings of regret for working under pressure. In addition, when doing procrastination and forced to do the task by staying up late, causing not enough time to rest and cause illness. To inform this, a media is needed that can convey information in an interesting way. One of them is by creating storyboards that can present interesting visual storytelling, and hoped that it can convey information about procrastination among the college students, so they can be more aware of procrastination. The method used is a qualitative data collection method through observation and interviews to obtain the required data. Analysis of the work was also carried out in designing the storyboard.

Keyword: Procrastination, College student, Doubt, Fear, Storyboard, 2D Animation.

1. Pendahuluan

Menurut Burka dan Yuen (2008) prokrastinasi tergolong dalam kata kerja “*Procrastinate*” yang berarti menunda. Istilah prokrastinasi berasal dari “*pro*” yang berarti maju dan “*crastinus*” yang merupakan bahasa latin berarti hari esok. Jadi, Prokrastinasi adalah kegiatan menunda-nunda suatu pekerjaan yang seharusnya diselesaikan dalam tenggat waktu tertentu dan dapat menjadi sebuah kebiasaan serta dapat menimbulkan beberapa konsekuensi sebagai hasil dari melakukan prokrastinasi. Dalam bukunya, Burka dan Yuen (2008) menjelaskan bahwa prokrastinasi terjadi pada semua orang, namun pada perancangan ini akan terfokus pada prokrastinasi yang terjadi di kalangan mahasiswa. Prokrastinasi dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kesulitan mencari ide atau inspirasi, malas, melakukan hal lain yang kurang penting, detail tentang tugas kurang jelas, atau tidak percaya diri dalam mengerjakan tugas.

Secara tidak sadar, perasaan takut akan kegagalan memiliki hubungan dengan rasa kepercayaan diri mahasiswa dalam mengerjakan suatu pekerjaan, mahasiswa tersebut merasa tidak percaya diri sehingga merasa takut dan berpikir bahwa mereka akan gagal dalam mengerjakan tugas tersebut dan akhirnya menunda pekerjaan mereka dengan cara melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan tugas, seperti menggambar, menonton film, mendengarkan musik, dan hal-hal lainnya hingga tenggat waktu yang ditentukan tiba. Mahasiswa yang tengah mengerjakan tugas mendekati deadline cenderung terfokus pada tugasnya dan mengabaikan kebersihan lingkungan kamarnya dan beralasan hal tersebut dapat dilakukan esok hari atau ketika tugas tersebut sudah selesai, atau ketika hari libur.

Animasi adalah salah satu media yang banyak digunakan sebagai media untuk berbagai macam kebutuhan, salah satunya untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi. Dalam pembuatan animasi, terdapat beberapa kru produksi, salah satunya adalah storyboard artist, yaitu orang yang bertugas membuat storyboard dari sebuah animasi. Atas dasar itulah perancang membuat storyboard untuk film animasi pendek 2 dimensi yang berjudul "Escape" yang diharapkan dapat menyampaikan informasi mengenai Prokrastinasi serta bagaimana ketakutan akan suatu kegagalan serta keraguan dapat menyebabkan terjadinya prokrastinasi.

1.1 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kesadaran bahwa ketakutan akan kegagalan serta keraguan dalam mengerjakan tugas menjadi faktor penyebab prokrastinasi pada mahasiswa.
2. Prokrastinasi dapat berdampak buruk pada kondisi lingkungan disekitar mahasiswa.
3. Kurangnya penyampaian informasi tentang prokrastinasi di kalangan mahasiswa melalui media animasi.
4. Perancangan storyboard dibutuhkan dalam pembuatan animasi 2D yang berjudul "Escape".

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana perilaku mahasiswa yang melakukan prokrastinasi serta kondisi lingkungan disekitarnya?
2. Bagaimana Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D tentang Prokrastinasi?

1.3 Tujuan

1. Untuk mengetahui perilaku mahasiswa yang melakukan prokrastinasi serta lingkungan disekitarnya.
2. Merancang Storyboard untuk film animasi pendek 2D tentang prokrastinasi.

1.4 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi
Perancang menggunakan metode observasi partisipatif serta terlibat dengan kegiatan sehari-hari objek yang diamati sebagai data penelitian.
2. Wawancara
Perancang menggunakan cara wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur dan bersifat informal diajukan kepada para mahasiswa sebagai pelaku prokrastinasi sekaligus khalayak sasaran, sedangkan wawancara terstruktur dan bersifat formal diajukan kepada dua orang psikolog.
3. Studi Pustaka
Perancang mengumpulkan data dan teori tentang hal-hal yang berkaitan dengan prokrastinasi dan storyboard.

1.4.2 Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah:

1. Analisis Kualitatif
Pengumpulan data menggunakan analisis kualitatif mencakup studi pustaka, studi dokumen, wawancara, serta observasi. Data-data tersebut selanjutnya dikaji melalui pendekatan fenomenologi dengan mencari inti dari pengalaman beberapa partisipan wawancara.

2. Dasar Teori

2.1 Prokrastinasi

2.1.1 Pengertian Prokrastinasi

Menurut Knaus, William (2010: XVI), Prokrastinasi berasal dari kata latin Pro (depan) dan Crastinus (milik hari esok). Prokrastinasi lebih dari penundaan. Prokrastinasi adalah kebiasaan yang sudah secara otomatis dalam menunda-nunda aktifitas penting dan memiliki tenggat waktu untuk dikerjakan di lain waktu. Sedangkan menurut Burka dan Yuen (2008:5), definisi kamus dari kata "prokrastinasi" adalah "memundurkan, menunda, menangguhkan, memperpanjang".

2.1.2 Faktor Penyebab Prokrastinasi

Menurut Burka dan Yuen (2008:VIII) penyebab beberapa orang melakukan prokrastinasi adalah sebagai berikut:

- Sebagai alasan untuk menghindari tugas yang susah atau yang memakan waktu.
- Kekurangan pengetahuan atau kemampuan dan takut apabila mereka melakukannya dengan buruk, orang lain akan mengetahuinya.
- Sebagai cara untuk mengekspresikan kemarahan mereka (secara pasif) kepada yang lain dengan menahan usaha terbaik mereka.

2.1.3 Representasi dari Prokrastinasi

Menurut Tim Urban yang merupakan seorang perancang sekaligus pembicara dalam seminar TED tentang prokrastinasi, dalam websitenya <https://waitbutwhy.com/2013/10/why-procrastinators-procrastinate.html> merepresentasikan hal-hal yang berhubungan dengan prokrastinasi, di antaranya adalah:

1. Dark Playground
Merupakan hal yang merepresentasikan situasi dimana seorang prokrastinator menghindari tugas yang seharusnya ia kerjakan dengan cara melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pekerjaan tersebut yang menurutnya menyenangkan.
2. Dark Woods
Merupakan hal yang merepresentasikan situasi dimana seorang prokrastinator mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaannya.
3. Flow
Merupakan hal yang merepresentasikan situasi dimana ketika seorang prokrastinator akhirnya mengerjakan pekerjaan yang seharusnya ia kerjakan, yang selama ini ditunda-tunda.

2.2 Animasi Pendek 2D

2.2.1 Pengertian Animasi

Menurut Wright, Jean A. (2005:1) Kata 'animate' berasal dari kata latin 'animare' yang berarti 'untuk menghidupkan atau memberikan nafas'. Kita dapat menggunakan mimpi kita yang sangat kekanakan menjadi hal tergiila yang bisa kita bayangkan dan menghidupkan hal tersebut. Dalam animasi, kita dapat merestrukturisasi realita secara keseluruhan. Kita membuat gambar, tanah liat, wayang, atau suatu bentuk dari layar komputer, dan kita dapat membuat mereka terlihat sangat nyata hingga kita ingi percaya bahwa mereka benar-benar hidup. Menurut Edera (dalam Adi, 2011:6) Animasi merupakan serentetan perekaman yang meliputi suatu subjek atau beberapa subjek yang berupa gambar, lukisan, atau figur 3 dimensi sehingga menciptakan suatu adegan. Menurut Munir (dalam Ramdhan, Hendiawan, dan Sudaryat, 2015:10) Animasi dapat menjadi salah satu pilihan yang berperan sebagai media penyampaian dalam berbagai bidang, seperti hiburan, pendidikan, atau pemasaran..

2.2.3 Prinsip Animasi

Menurut Dhimas (2013:49), didalam buku Ollie Jonston dan Frank Thomas yang berjudul The Illusion of Llife: Disney Animation tahun 1981, kedua animator dari Disney tersebut merangkum prinsip-prinsip animasi menjadi 12 Prinsip Animasi, yaitu; Staging, Timing, Exaggeration, Solid drawing, dan Appeal.

2.3 Storyboard .

2.3.1 Visual Story Telling

Menurut Tony C. Caputo dalam websitenya <http://www.tonyccaputo.com/chapter/words-and-pictures/index.html> bahwa visual storytelling diartikan sebagai sebuah seni dalam menceritakan sebuah cerita yang bertujuan untuk menghibur, mengedukasi, atau pun untuk komersil. Tony dalam websitenya <http://www.tonyccaputo.com/chapter/visual-design-rules/index.html> mengatakan terdapat 5 peraturan dalam visual story telling, yaitu; Clarity, Realism, Dynamic, Continuity, Intuitive.

2.3.2 Proses Storyboard

Menurut Francis Glebas (2009:176), tahapan-tahapan dalam proses perancangan storyboard adalah sebagai berikut:

1. Storybeat
2. Beatboard

3. Storyboard (Proses ini terdiri dari pembuatan Thumbnail, Rough Pass, dan Clean Up)

2.3.3 Pengertian animatik

Menurut Selby, (2013:93), Animatik dibuat ketika satu per satu frame dari storyboard terekam dan diputar ulang secara berurutan dengan suara. Hal ini untuk menunjukkan kepada kru produksi akan seperti apa proyek yang telah jadi nanti.

2.3.4 Elemen Storyboard

Storyboard memiliki beberapa elemen penting dalam perancangannya. Beberapa elemen storyboard yaitu: Basic Figure Perspektif Point of Interest Framing Angle Direction Kreatif dan Komunikatif

2.4 Landasan Perancangan

2.4.1 Metode Kualitatif

Menurut Cresswell (2016:4), merupakan berbagai metode yang dilakukan untuk meninjau serta memaknai sesuatu yang oleh seseorang atau sekelompok orang dianggap sebagai suatu masalah atau fenomena. Menurut Putra dan Rahmawati (2019:2), metode kualitatif merupakan metode yang memaparkan keadaan suatu subjek atau objek penelitian berdasarkan pengamatan yang dilakukan secara langsung untuk melihat bagaimana fenomena yang sedang terjadi. Menurut Putra dan Rahmawati (2019:2), metode kualitatif merupakan metode yang memaparkan keadaan suatu subjek atau objek penelitian berdasarkan pengamatan yang dilakukan secara langsung untuk melihat bagaimana fenomena yang sedang terjadi.

2.4.2 Pendekatan Fenomenologi

Menurut Cresswell (2016:18), merupakan rancangan penelitian yang berdasarkan inti sari pengalaman beberapa individu yang telah mengalami suatu fenomena tertentu. Dalam rancangan penelitian ini, peneliti menguraikan pengalaman kehidupan manusia yang mengalami fenomena tersebut. Rancangan ini melibatkan adanya wawancara.

2.4.3 Segmentasi

Menurut Morrisson (2010:57), Segmentasi merupakan sebuah metode untuk membagi dan mengelompokkan konsumen atau target pasar, dari yang bersifat heterogen menjadi homogen, agar dapat menentukan segmen konsumen yang cocok dengan ciri khusus. Segmentasi terdiri dari demografis, geografis, dan psikologis, ketiga hal tersebut digunakan untuk menentukan khalayak sasaran dari animasi pendek 2D yang akan dibuat. Berikut pengertian dari segmentasi demografis, segmentasi geografis, dan segmentasi psikologis:

1. Segmentasi Demografis, adalah segmentasi konsumen yang berdasarkan pada peta kependudukan, seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan sebagainya.
2. Segmentasi Geografis, adalah segmentasi konsumen yang membagi khalayak sasaran berdasarkan wilayah seperti negara, provinsi, kabupaten, kota, atau lingkungan di sekitar rumah.
3. Segmentasi Psikologis, adalah segmentasi konsumen yang didasarkan pada gaya hidup yang memoengaruhi perilaku seseorang, minat, cara mereka menghabiskan waktu.

2.5 Teori Pendukung

2.5.1 Naratif

Menurut Pratista (2008:33), naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu.

2.5.2 Struktur naratif

Menurut Pratista (2008:44), ada 3 tahapan dalam struktur naratif secara umum, yaitu permulaan, pertengahan, dan penutupan. Pada tahap permulaan, karakter, masalah, tujuan, serta aspek ruang dan waktu ditetapkan dan dikembangkan. Pada tahap pertengahan, konflik mulai muncul dan meningkat menjadi klimaks. Sedangkan pada tahap penutupan, masalah berakhir dan memunculkan resolusi.

2.5.3 Fantasi

Menurut KBBI pada websitenya <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/fantasi> arti dari fantasi adalah cerita yang berdasarkan pada khayalan. Sedangkan menurut Kamus Cambridge pada websitenya <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fantasy> mendefinisikan Fantasi sebagai bagian dari literatur

yang bersifat imajinatif, berisi sebuah kejadian yang berlangsung di tempat yang aneh dengan rupa atau bentuk karakter yang tidak biasa dan cenderung membawa unsur magis. Maka, fantasi adalah sesuatu yang bersifat imajinatif, dimana kejadian tersebut berlangsung di tempat yang tidak nyata dengan rupa atau bentuk karakter yang aneh dan cenderung berunsur magis.

3. Pembahasan

3.1 Data dan Analisis Objek

3.1.1 Data Observasi

Dari observasi yang dilakukan, peneliti mendapatkan data mengenai prokrastinasi yang dilakukan oleh mahasiswa. Data yang diperoleh mengenai prokrastinasi dari mahasiswa meliputi apa saja yang menyebabkan seseorang melakukan prokrastinasi serta dampak yang dirasakan oleh mahasiswa sebagai prokrastinator.

1. Mahasiswa sebagai prokrastinator sering mengerjakan tugas mendekati deadline.
2. Mahasiswa sering memutuskan untuk menunda pekerjaan karena ragu untuk memulai dan takut salah dalam mengerjakan tugas.
3. Mahasiswa lebih sering bersantai dan melakukan hal-hal yang tidak bersangkutan dengan tugas, karena deadline masih jauh.

3.1.2 Data Wawancara

Wawancara dilakukan kepada teman-teman mahasiswa sebagai pelaku prokrastinasi. Perilaku prokrastinasi bukan merupakan penyakit, tetapi bentuk perilaku yang dapat terjadi pada individu, serta kepada dua orang psikolog yaitu Rr. Sinta Agusfimala, S.Psi, M.Psi, Psikolog dan Gita Irianda Rizkyani Medellu, M.Psi.

Kesimpulan yang didapatkan hasil dari wawancara tersebut yaitu, Prokrastinasi dapat disebabkan oleh rendahnya kepercayaan diri penderita, hal tersebut biasa disebut penundaan disfungsi. Menunda karena takut gagal atau dirinya merasa kurang mampu untuk mengerjakan tugas. Biasanya prokrastinator menunda-nunda dengan mengerjakan hal di luar tugas utama, bisa juga lebih memilih untuk mengerjakan hal yang menyenangkan selain tuntutan tugasnya, membuat banyak alasan-alasan lain untuk menunda tugas. Kepercayaan diri sebagai faktor psikologis dapat mempengaruhi terjadinya prokrastinasi, karena ketakutan akan tidak berhasilnya pencapaian pada tugas, kurang disiplin, dan masih banyak lagi karena memang sampai saat ini mendefinisikan penyebabnya sangat personal pada setiap individu.

Ciri – ciri individu yang mengalami prokrastinasi yaitu takut gagal, management waktu yang buruk, kesulitan untuk fokus pada tugas, mudah bosan pada tugas yang monoton, sulit mengambil keputusan, dan pasif. Pada awal perilaku prokrastinasi tidak ada faktor psikologis, hanya disebabkan karena hal biasa seperti penundaan biasa dan menjadi kebiasaan

3.2 Data dan Analisis dan Khalayak Sasar

3.2.1 Demografis

Fenomena Prokrastinasi dialami oleh hampir setiap orang, namun perancangan ini berfokus kepada orang-orang yang berstatus mahasiswa dengan kebiasaan prokrastinasi sesuai dengan subjek yang ada dalam naskah. Perancangan ini membutuhkan pemahaman yang cukup tinggi karena terdapat representasi dari hal-hal yang terjadi di dalam pikiran seorang mahasiswa prokrastinator, maka perancangan ini ditujukan untuk mahasiswa dengan rentang usia 18-25 tahun dengan kebiasaan prokrastinasi.

3.2.2 Geografis

Prokrastinasi tidak dialami oleh mahasiswa di tempat tertentu, namun pada perancangan ini, ditujukan untuk mahasiswa yang berada di Bandung berkaitan dengan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi yang dilakukan.

3.2.3 Psikografis

Berdasarkan psikografisnya yaitu setiap mahasiswa yang mengalami prokrastinasi dalam kehidupan sehari-harinya.

3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis

Karya sejenis yang pertama adalah salah satu episode *Spongebob Squarepants* episode prokrastinasi, perancang memilih cerita ini karena cerita ini memiliki premis yang mendekati dengan naskah cerita yang dirancang oleh perancang.

Karya sejenis yang kedua adalah salah satu animasi pendek berjudul “Secret of Kells” yang menceritakan tentang petualangan seorang anak yang sedang membuat sebuah buku. Perancang memilih karya ini karena unsur teknik pembuatan film yang digunakan dalam storyboard seperti camera movement, shot, character shot, dan framing dalam film animasi ini dijadikan referensi untuk perancangan storyboard. Selain itu, terdapat scene yang juga dijadikan sebagai referensi, yaitu ketika karakter masuk ke dalam sebuah hutan.

Karya sejenis yang ketiga adalah animasi pendek berjudul “Noon”. Perancang memilih karya ini karena dalam perancangan storyboard, perancang berniat untuk menggunakan elemen-elemen storyboard yang ada pada animasi ini, seperti camera angle, camera movement, shot, dan character shot, karena pada animasi pendek ini elemen-elemen storyboard yang digunakan mudah dimengerti dan tidak membingungkan.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

Pengkaryaan ini menampilkan bagaimana perilaku mahasiswa sebagai prokrastinator ketika akan mengerjakan tugas, yang kemudian ceritanya akan terfokus pada dunia imajiner sebagai representasi dari pikiran seorang prokrastinator dengan mengacu pada Tim Urban sebagai referensi dalam merepresentasikan pikiran seorang prokrastinator menjadi sebuah dunia imajiner, serta merepresentasikan hal-hal lain menjadi berbagai karakter dalam perancangan storyboard film animasi pendek 2 dimensi yang berjudul “Escape”.

4.1.1 Konsep Pesan

Dengan pengkaryaan ini, diharapkan dapat menyampaikan informasi bahwa secara tidak sadar, rasa takut akan kegagalan dan rasa ragu untuk memulai merupakan faktor penyebab mengapa kita melakukan prokrastinasi hingga kita sering mengerjakan tugas mendekati deadline dan mempengaruhi kualitas tugas yang dikerjakan, serta menginformasikan bahwa kita harus menghadapi rasa takut dan ragu tersebut agar dapat memulai untuk mengerjakan, sehingga tidak berlarut-larut melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pekerjaan tersebut.

4.1.2 Konsep Kreatif

Pada perancangan ini, perancang memperlihatkan alur cerita yang berfokus pada dunia imajinasi dengan merepresentasikan beberapa hal seperti karakter baong sebagai fear of failure yang merupakan salah satu penyebab mahasiswa melakukan prokrastinasi, serta dunia dark playground, dark woods, dan flow yang merepresentasikan ketika mahasiswa menghindari tugas dengan bersenang-senang melakukan aktifitas yang tidak berhubungan dengan tugas tersebut, ketika mereka harus menghadapi rasa ragu dan rasa takut untuk memulai, dan ketika mereka berhasil menghadapi rasa ragu dan takut itu. Unsur intrinsik pada cerita “Escape” adalah sebagai berikut:

1. Tema dari perancangan ini berupa prokrastinasi di kalangan mahasiswa.
2. Genre yang digunakan adalah genre fantasi.
3. Tokoh dan Penokohan
 - Rana, merupakan seorang mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual, hobinya adalah mewarnai buku ilustrasi. Rana memiliki jiwa seni yang tinggi, imajinatif, dan punya rasa keingin-tahuan yang cukup besar, namun Rana juga seseorang yang sering menunda dalam membuat keputusan, dan juga tidak menyukai konsep dan teori. Karena itu, ketika ia dihadapkan pada sebuah tugas yang bersifat teoritis, Rana sering kali merasa ragu dan takut untuk memulai tugasnya sehingga membuatnya sering menunda-nunda tugas tersebut.
 - Baong, merupakan karakter yang berada di dalam buku mewarnai ilustrasi milik Rana. Baong memiliki telinga seperti kucing dengan badan yang bulat dan jari-jari tangan yang agak tumpul. Baong memiliki sifat tengil dan jahil.
 - Panon, adalah karakter yang menyerupai bola mata, memiliki kemampuan untuk melihat dari arah manapun dan sejauh apapun.
 - Si Beureum, monster yang muncul sebagai konsekuensi yang harus dihadapi Rana ketika persyaratan yang diberikan oleh Panon pada Rana tidak terpenuhi. Tubuhnya sangat besar sehingga ketika ia berjalan mengejar Rana dan Baong, seluruh tanah bergetar, bahkan hingga terbelah.
 - Alur yang digunakan adalah alur maju.
 - Latar: Kamar Kosan, Dark Playground, Dark Woods, Gerbang Flow
 - Sudut Pandang yaitu orang ketiga.
 - Amanat: Dengan mengatasi rasa ragu dan rasa takut akan suatu kegagalan misalnya dalam hal mengerjakan tugas, maka kita dapat mengurangi atau bahkan mengatasi prokrastinasi. Kegagalan adalah hal yang wajar terjadi, tanpa adanya kegagalan, kita tidak akan tahu bagaimana cara untuk

belajar dan bangkit dari sebuah kegagalan, sehingga kita tidak dapat maju dan tugas pun tidak kunjung dikerjakan.

4.1.3 Konsep Media

Media yang akan digunakan dalam pengkaryaan ini berupa film animasi pendek 2 dimensi yang berdurasi 5 menit 47 detik. Fokus dari media film animasi pendek 2 dimensi ini adalah untuk menyampaikan pesan kepada mahasiswa bahwa faktor penyebab terjadinya prokrastinasi yang secara tidak disadari adalah adanya rasa takut akan kegagalan dan rasa ragu untuk memulai dalam mengerjakan tugas, dan hal itu harus dihadapi agar dapat memulai mengerjakan tugas dan tidak menunda-nundanya hingga mendekati deadline yang dapat mempengaruhi kualitas dan nilai dari tugas yang dikerjakan.

4.1.4 Konsep Cerita

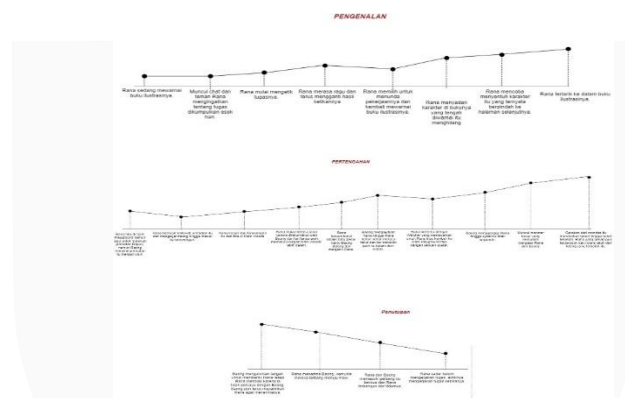
Pada konsep cerita yaitu berupa naskah cerita dari "Escape" yang menjabarkan cerita dari awal hingga akhir.

4.1.5 Pembabakan

Setelah memiliki naskah cerita, dilanjutkan dengan pembabakan cerita yang terbagi menjadi 3 babak, yaitu; permulaan, pertengahan, dan penutupan.

4.1.6 Storybeat

Storybeat berfungsi untuk mengetahui bagian-bagian tensi atau tingkat ketegangan pada sebuah cerita. Berikut adalah storybeat dari naskah "Escape"



Gambar 1. Storybeat "Escape"

4.1.7 Konsep Visual

Sebuah konsep yang dirancang guna menerjemahkan dan menampilkan naskah dalam bentuk visual. Dalam konsep visual mencakup teknikal pembuatan storyboard, yaitu:

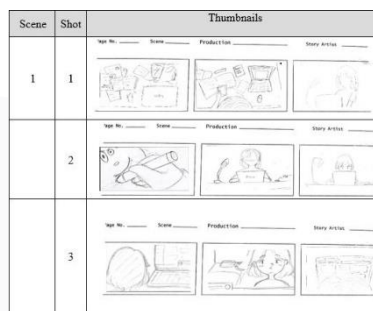
1. Solid drawing, teknik menggambar storyboard agar dapat dimengerti dan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima.
2. Elemen storyboard yang digunakan seperti one point perspektif, point of interest, framing, dan direction.
3. Camera Angle, pengambilan sudut kamera untuk memberikan kesan tertentu pada suatu adegan seperti high angle, tetapi sebagian besar menggunakan straight on.
4. Camera Movement yang digunakan sebagian besar adalah still, namun terdapat beberapa pergerakan kamera yang digunakan yaitu tilt up, tilt down, panning, dan tracking.
5. Jenis shot yang digunakan yaitu ultra wide shot, wide shot, mid shot, close up, dan extreme close up.
6. Transisi yang digunakan sebagian besar adalah cut to, namun pada bagian pembuka menggunakan fade in.

Selain teknikal pembuatan diatas, dalam konsep visual juga menggunakan relasi visual storytelling pada storyboard “Escape”, yaitu:

1. Clarity, pada cerita “Escape” terdapat 2 dunia, yaitu dunia nyata dan dunia imajiner (mimpi) karena itu perancang membedakan latar tempat yaitu kamar kosan Rana pada dunia nyata sedangkan pada dunia imajiner terdapat dark playground, dark woods, dan flow. Beberapa karakter juga dibedakan sebagai karakter yang hanya ada di dunia imajinasi, tidak ada di dunia nyata.
2. Realism, perancang membuat gambar sesuai dengan kehidupan di dunia nyata yaitu dengan menggambarkan perilaku Rana sebagai mahasiswa yang melakukan prokrastinasi, kegiatan yang dilakukan Rana ketika mengerjakan tugas sekaligus berprokrastinasi, dan keadaan meja belajar Rana yang terlihat agak berantakan.
3. Dynamic, perancang membuat gambar dengan suasana-suasana tertentu agar penonton dapat memahami dan merasakan suasana yang dilihat, seperti meja belajar Rana yang berantakan karena banyak buku, alat tulis, dan cemilan, lalu perilaku Rana yang melakukan prokrastinasi dan mengerjakan tugas mendekati tenggat waktu pengumpulan.
4. Continuity, perancang menggambar karakter dan latar belakang dengan gaya yang konsisten agar audiens mengetahui bahwa meskipun adegan berubah namun tetap merupakan sebuah kesatuan.

4.2 Hasil Perancangan

Setelah membuat naskah, pembabakan cerita, dan storybeat, dilanjutkan dengan proses pembuatan Thumbnail. Proses ini, ide-ide awal akan visualisasi dari narasi dituangkan, disertai dengan beberapa pemilihan angle dan shot.






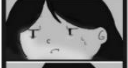

Gambar 2. Thumbnail

Setelah tahap membuat thumbnail selesai, dilanjutkan dengan membuat rough pass. Dalam tahap ini terdapat beberapa perubahan seperti penambahan shot yang dilanjutkan dari tahap sebelumnya yaitu thumbnail, kemudian diperjelas menjadi gambar yang lebih rapih dan ditambahkan keterangan seperti keterangan untuk aksi dan dialog.



Gambar 3. Rough Pass

Setelah proses rough pass, dilanjutkan dengan proses terakhir yaitu membuat clean up. Memberikan pencahayaan dan kesan kedalaman.

PRODUCTION TITLE: Escape		SCENE: 1	PAGE NUMBER: 2
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
4			"Hah?"
5		Rasa malu ke muka merah-merah, muka panik dan takut	"Apa itu?"
6		Ada message pesan dan tindakan penting, tugas yang harus dikerjakan	
7		Rasa menggantung	"Tapi tugas itu lagi apa?"
8		Rasa penasaran dan takut	"Ternyata apa ini?"

Gambar 4. Clean Up

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Untuk pengkaryaan tugas akhir ini, penulis mengangkat fenomena prokrastinasi di kalangan mahasiswa. Dari data dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rasa takut dan ragu untuk melakukan pekerjaan mengakibatkan mahasiswa melakukan prokrastinasi terhadap pekerjaan atau tugas yang harus diselesaikan. Dari prokrastinasi tersebut, mahasiswa terus mengulur waktu dan mengerjakan tugas mendekati tenggat waktu yang ditentukan sehingga mengakibatkan munculnya perasaan-perasaan seperti merasa bersalah, panik, dan stres.

Prokrastinasi yang dilakukan tersebut berdampak pada kesehatan mahasiswa yang mengerjakan tugasnya mendekati tenggat waktu karena terpaksa mengerjakan tanpa beristirahat, juga berdampak pada hasil tugas yang dikerjakan karena mengerjakan dengan terburu-buru sehingga hasilnya tidak maksimal.

Fenomena tersebut diangkat menjadi sebuah film pendek animasi 2 dimensi dengan genre fantasi berdurasi 5 menit, yang dalam perancangannya diawali dengan pembuatan storyboard. Pembuatan storyboard tersebut juga melalui beberapa tahap yaitu dengan pembuatan storyline, naskah, thumbnail, rough pass, clean up, hingga menjadi sebuah animasi storyboard.

Tujuan dari perancangan storyboard ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara merancang dan menyusun storyboard dengan berbagai elemen yang digunakan untuk membangun storyboard agar cerita yang dimaksud bisa tersampaikan dengan baik kepada khalayak sasaran.

5.2 Saran

Kepada mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir pada bidang storyboard, dapat menjadikan tugas akhir pada pengkaryaan ini sebagai bahan untuk studi literatur. Selain itu, dengan menonton animasi-animasi untuk dijadikan referensi dapat membantu untuk menentukan bagaimana shot yang akan dibuat dengan teknik pembuatan film tertentu seperti sudut pengambilan kamera. Memperbanyak latihan menggambar juga disarankan agar tidak kaku saat merancang storyboard.

DAFTAR PUSTAKA

- [1.] Creswell, John W. 2016. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [2.] Dhimas, Andreas. 2013. *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Macananjaya Cemerlang.
- [3.] Glebas, Francis. 2009. *Directing The Story*. Oxford, United Kingdom: Elsevier Inc.

- [4.] Knaus, William. 2010. End Procrastination Now! (Get It Done with a Proven Psychological Approach). The McGraw-Hill Companies, Inc. New York.
- [5.] Morissan. 2010. Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu. Jakarta: Kencana
- [6.] Pratista, Himawan, 2008. Memahami Film. Yogyakarta:Homerian Pustaka.
- [7.] Shelby, Andrew. 2013. Animation. London, United Kingdom: Lawrence King.
- [8.] White, Tony. 2009. How to Make Animated Film. Oxford: Elsevier, Inc.
- [9.] Wright, Jean Ann. 2005. Animation Writing and Development. Oxford, United Kingdom: Elsevier Inc.

Sumber Lain

- [1.] Caputo, Tony C. Visual Storytelling. [Daring] Tersedia di:
- [2.] <http://www.tonyccaputo.com/> [Diakses 11 Mei 2020].
- [3.] Kamus Cambridge. Fantasy [Daring] Tersedia di: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fantasy> [Diakses 1 Juni 2020]
- [4.] KBBI. Fantasi [Daring] Tersedia di:
- [5.] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/fantasi> [Diakses 1 Juni 2020]
- [6.] KBBI. Mahasiswa. [Daring] Tersedia di: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mahasiswa> [Diakses 15 September 2019]
- [7.] Urban, Tim. Why Procrastinators Procrastinate. [Daring] Tersedia di:
- [8.] <https://waitbutwhy.com/2013/10/why-procrastinators-procrastinate.html> [Diakses 8 September 2019]
- [9.] Urban, Tim. How to Beat Procrastination. [Daring] Tersedia di: <https://waitbutwhy.com/2013/11/how-to-beat-procrastination.html> [Diakses 8 September 2019]
- [10.] Urban, Tim. Procrastination Matrix. [Daring] Tersedia di: <https://waitbutwhy.com/2015/03/procrastination-matrix.html> [Diakses 8 September 2019]
- [11.] Adi, A. E. (2011). Dokumenter Animasi: Sebuah Kritik Wacana Visual. Capture: Jurnal Seni Media Rekam, 2(2).
- [12.] Putra, I. D. A. D., & Rahmawati, F. Educating Smartphone Use in Early Childhood, Through Designing Parenting Books Illustrations. In 6th Bandung Creative Movement 2019 (pp. 34-38). Telkom University.
- [13.] Ramadhan, W., Hendiawan, T., & Sudaryat, Y. (2015). Perancangan Animasi Sebagai Media Informasi Penyakit Insomnia Bagi Remaja Di Kota Bandung. eProceedings of Art & Design, 2(1).