

PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI MUSIC VIDEO

'DICE' DARI BAND FLAVOUR FICTION UNTUK REMAJA

STORYBOARD DESIGN FOR ANIMATION MUSIC VIDEO 'DICE'

FROM BAND FLAVOUR FICTION FOR TEENAGERS

Raihan Resya Kamar¹, Angelia Lionardi², Rully Sumarlin³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
rhnresya@student.telkomuniversity.ac.id¹, angelialionardi@telkomuniversity.ac.id²,
rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Flavour Fiction merupakan band *post-rock* yang terlahir pada tahun 2019 dengan 4 personil tetap. Semenjak tahun 2022, band ini merencanakan merilis sebuah EP (*Extended Play*) dimana salah satu lagunya berjudul 'Dice'. Lagu 'Dice' sendiri menjelaskan bahwa lagu tersebut merupakan interpretasi dari benda pada judul lagu itu sendiri, yaitu dadu. Dadu memiliki sifat yang berputar tak menentu, dimana sifat tersebut bisa disamakan dengan kehidupan, sebagaimana dadu sebagai takdir sang pelempar, begitu juga sebagai arah yang menentukan kehidupan seseorang yang menjalaninya. Namun band Flavour Fiction belum memiliki media untuk mempromosikan EP dan lagu 'Dice', maka dari itu penulis dengan rekan kelompok mengangkat permasalahan ini menjadi sebuah animasi untuk dijadikan *music video* sebagai media promosi band Flavour Fiction. Penulis merancang *storyboard* dalam animasi ini dengan gaya visual *psychedelic* dimana gaya tersebut terdapat komposisi yang tidak teratur, garis/bentuk yang meliuk-liuk, dan juga objek-objek yang didistorsi dan dengan mengimplementasikan lirik dan alur dari lagu 'Dice' menjadi sebuah visual. Metode perancangan yang digunakan berupa kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, mewawancarai ke-4 personil tetap band Flavour Fiction sendiri dan observasi secara tidak langsung kepada karya sejenis yang berbentuk animasi *music video* dan berhubungan dengan landasan teori penulis. Dimana pada akhirnya menghasilkan *storyboard* yang menjadi pilar dalam perancangan animasi *music video* lagu 'Dice'.

Kata kunci: Animasi, Media Promosi, *Music Video*, *Storyboard*, *Psychedelic*

Abstract: Flavor Fiction is a post-rock band born in 2019 with 4 permanent members. Since 2022, the band has planned to release an EP (Extended Play) where one of the songs is titled 'Dice'. The song 'Dice' itself explains that the song is an interpretation of the object in the title of the song itself, namely dice. Dice have the character of rotating erratically, where this trait can be equated with life, just as dice are the destiny of the thrower, as well as the direction that determines the life of someone who lives it. However, the band Flavor Fiction does not yet have the media to promote the EP and the song 'Dice', therefore the writer and group partners raised this issue to become an animation to be used as a music video as promotional media for the band Flavor Fiction. The author

designed the storyboard in this animation with a psychedelic visual style in which the style contains irregular compositions, snaking lines/shapes, and also distorted objects and by implementing the lyrics and plot of the song 'Dice' into a visual. The design method used is qualitative with a phenomenological approach, interviewing the 4 permanent members of the Flavor Fiction band itself and indirect observation of similar works in the form of animated music videos and related to the author's theoretical basis. Which in the end produced a storyboard which became a pillar in designing the music video animation for the song 'Dice'.

Keywords: Animation, Media Promotion, Music Video, Storyboard, Psychedelic

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Flavour Fiction adalah band indie yang berasal dari Sumedang bergenre musik *post-rock* yang terbentuk pada tahun 2019. Flavour Fiction berencana untuk merilis EP (*Extended Play*) perdana mereka dengan salah satu lagu yang berjudul 'Dice'. Dengan rencana rilisan lagu tersebut, Flavour Fiction membutuhkan sebuah media untuk mempromosikannya. Dari hasil wawancara dengan band Flavour Fiction, judul 'Dice' memiliki sebuah arti cerita yaitu mempresentasikan sebuah dadu sebagai permasalahan kehidupan yang repetitif dan tidak tertebak, contohnya adalah permasalahan di kalangan remaja dimana mereka masih bingung dalam mencari jati diri sendiri (Endita Ilham, 2022). Dengan lagu berjudul 'Dice' yang akan segera dirilis, Flavour Fiction membutuhkan media promosi yang sesuai dengan target audiens remaja untuk menggambarkan proses pencarian jati diri tersebut.

Salah satu cara mempromosikan rencana perilisan lagu tersebut yaitu melalui Music Video (atau biasa disebut MV). Dengan lagu 'Dice' yang akan divisualisasi menggunakan art style yang cocok untuk remaja dan dengan gerakan animasi still animatic agar dapat merangkum sekaligus menjawab unsur remaja kepada target kalangan remaja. Dengan sifatnya yang linear, maka penyampaian pesan dapat lebih berfokus menggunakan animasi 2D (Angelia Lionardi, 2021)

Audiens animasi bisa dibilang luas dan tidak terbatas, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga ke kalangan tua dapat menikmati media animasi. Dengan perubahan dari anak ke dewasa, kalangan remaja dapat menikmati animasi kartun dan mulai tertarik ke animasi yang lebih mencerminkan kepribadiannya. Animasi

memiliki dampak positif yang cukup besar kepada pola pikir kaum muda, mulai dari pembelajaran bahasa hingga relevansi yang dapat dibuat melalui animasi tersebut membantu para target audiens mengerti dan merasa sesuai dengan visual yang ditunjukkan oleh animasi yang ditayangkan secara instan (Barung et al., 2022)

Dengan masa pencarian diri yang dialami para remaja, MV animasi lagu 'Dice' dapat dinikmati sebagai relevansi sekaligus gambaran menghadapi pencarian jati diri tersebut. Beberapa proses dari animasi ini merupakan *storyboard* yang dapat menyampaikan visual cerita sesuai dengan skenario yang sudah direncanakan ke para audiens, sehingga para remaja dapat mengerti jelas ide cerita yang disampaikan.

Dalam pembuatan film animasi pendek, *storyboard* digunakan sebagai panduan dalam proses produksi animasi, mulai dari skrip, concept art, pembuatan aset 3D, melukis latar, sampai animasi 3D dan 2D (Alexander & Hananto, 2020). *Storyboard Artist* bertugas membuat *storyboard* dari hasil screenplay yang digunakan sebagai panduan visual dari cerita antara script dan *storyboard* yang saling mendukung.

Ada beberapa karya sejenis yang dijadikan sebagai referensi perancangan *storyboard* MV animasi ini. Karya sejenis pertama yaitu MV Blockhead - The Music Scene yang memiliki tema dan media yang sama, dengan visualnya yang diluar nalar ditambah dengan animatic yang mengikuti beat dari audio lagu menjadikan MV Blockhead ini cocok sebagai referensi karya sejenis. Karya sejenis kedua yaitu MV Stuck In The Sound - Let's go yang memvisualkan perjalanan seorang remaja yang bermimpi menjadi astronot dan dapat pergi ke bulan, pada akhirnya ia mencapai impiannya tersebut tetapi impiannya itu menjadi nasib buruk untuk semua orang dan remaja tersebut melewati 5 tahap depresi, MV ini memvisualkan dengan baik tahapan-tahapannya mulai dari perjalanan ia bermimpi dan mencapainya sampai ke tahap ia harus menerima kenyataan terburuk. Karya sejenis ketiga yaitu MV Chelou - Damned Eye See, menceritakan tentang seseorang yang sedang berusaha memperkuat dirinya dalam situasi dimana ia

bisa hancur berantakan tetapi ia tetap menjalani hidupnya seperti biasanya, dengan visual yang simpel dan alur yang santai. Karya sejenis yang terakhir yaitu *The Midnight Gospel*, serial netflix ini bisa dibilang adalah sebuah serial podcast yang divisualkan dengan animasi, di serial animasi ini kita mengikuti perjalanan seorang remaja bernama Clany Gilroy yang menjelajahi penghujung multi semesta dan ingin tahu akan yang ada di dalamnya, dengan gaya visual dan latar yang mendekati dengan perancangan MV 'Dice' ini maka serial *The Midnight Gospel* patut menjadi referensi utama untuk perancangan *storyboard* ini. Dari karya-karya sejenis tersebut mempunyai kesamaan dari gaya visual yaitu semi-realis dengan serpihan *psychedelic*.

Dari fenomena yang sudah tersampaikan, penulis bersama tiga rekan kelompok lainnya akan melakukan perancangan animasi music video 'Dice' dari band Flavour Fiction untuk audiens remaja yang membahas tentang pencarian jati diri. Dengan perancangan ini pun kelompok penulis membagi job desk dengan masing-masing memiliki satu job desk utama. Penulis mengambil jobdesk sebagai *storyboard artist* agar visual cerita dapat tersampaikan sesuai dengan skenario ke para audiens yang kesulitan dalam mencari jati diri.

Metode Perancangan

Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang didasarkan pada kerangka pemikiran *postpositivisme*. Metode ini digunakan untuk menginvestigasi situasi alamiah dimana peneliti berperan sebagai alat utama dalam pengumpulan dan analisis data. Dalam metode ini, pemilihan sampel data dilakukan secara sengaja (*purposive*) dan dengan menggunakan metode *snowball*. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, yang sering kali melibatkan triangulasi, dimana data dari berbagai sumber digabungkan untuk memahami fenomena yang diteliti. Analisis data dalam metode penelitian kualitatif bersifat deduktif, dengan penekanan lebih pada pengungkapan makna daripada upaya untuk membuat generalisasi. (Abdussamad, 2022). Sebelum penulis melakukan perancangan terhadap *storyboard* dari MV animasi yang akan dibuat, dibutuhkan penelitian

terhadap fenomena yang diangkat sehingga perancangan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan perancangan, penelitian tersebut dilakukan melalui proses pengumpulan data dan analisis data, sebagai berikut:

Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data

Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka mengenai teori yang bersangkutan dengan konsep visual yang dituju dan fenomena yang berkaitan. Studi pustaka yang penulis kaji ialah mengenai animasi musik video untuk remaja, krisis identitas pada remaja, serta teori-teori yang berhubungan dengan perancangan storyboard untuk remaja, teori komposisi kamera, pergerakan kamera, angle kamera, dan perspektif.

Lapangan

Metode kedua merupakan lapangan, dimana penulis melakukan wawancara pada personil band Flavour Fiction dan melakukan observasi terhadap personil band Flavour Fiction demi mendapatkan data yang dibutuhkan.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mewawancarai para anggota Flavour Fiction yang terlibat dalam pembuatan lagu 'Dice' sebagai narasumber. Dalam wawancara, penulis menanyakan seputar konsep dari visual MV lagu 'Dice'. Wawancara ini dilakukan secara terstruktur, dalam artian penulis membuat terlebih dahulu pertanyaan-pertanyaan yang akan penulis ajukan pada narasumber. Wawancara dilakukan secara online dan secara langsung mengikuti ketersediaan para personil Flavour Fiction,

Observasi

Penulis melakukan observasi tidak langsung dengan cara mengobservasi karya-karya sejenis yang mempunyai kesamaan style dengan MV animasi yang akan dibuat.

Instrumen Pengumpulan Data

1. Laptop (Akses file, internet, e-book, dll)
2. Handphone (Dokumentasi data dan lapangan)

Analisis data

Metode Analisis Data

Hasil dari pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka dianalisis menggunakan metode kualitatif. Jenis metode kualitatif yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dimana analisis dilakukan dengan pengjabaran kalimat secara penjelasan tertulis.

Teknik Analisis Data Kualitatif

1. Deskriptif, penulis menjabarkan hal yang berhubungan dengan fenomena pada lagu 'Dice' milik band Flavour Fiction yang menceritakan tentang krisis identitas pada kalangan remaja.
2. Klasifikasi, meliputi identifikasi masalah dari fenomena yang dibahas yaitu krisis identitas pada kalangan remaja.
3. Analisis, peneliti merangkum data yang diperoleh mengenai fenomena yang dibahas.
4. Interpretasi, meliputi pengaplikasian teori dan data pada karya.

Instrumen Pengumpulan Data

1. Laptop (Akses file, internet, e-book, dll)
2. Handphone (Dokumentasi data dan lapangan)

LANDASAN TEORI

Band Flavour Fiction

Flavour Fiction adalah band indie dari Sumedang bergenre musik *post-rock* yang terbentuk pada tahun 2019. Flavour Fiction berencana untuk merilis EP (*Extended Play*) perdana mereka dengan lagu yang berjudul 'Dice'. Dengan rencana rilisan lagu tersebut, band Flavour Fiction membutuhkan sebuah media untuk mempromosikannya. Dari hasil wawancara dengan penulis lagu 'Dice' yaitu Endita Ilham (2022), judul 'Dice' memiliki sebuah arti cerita yaitu mempresentasikan sebuah dadu sebagai permasalahan kehidupan yang repetitif

dan tidak tertebak, contohnya adalah permasalahan di kalangan remaja dimana mereka masih bingung dalam mencari jati diri sendiri. Dengan lagu berjudul 'Dice' yang akan segera dirilis, Flavour Fiction membutuhkan media promosi yang sesuai dengan target audiens remaja untuk menggambarkan proses pencarian jati diri tersebut salah satunya melalui music video. Rencana perancangan music video ini memvisualkan lirik lagu 'Dice' dengan menggunakan style psychedelic dengan menggunakan dinamika kamera yang dapat mengikuti alur lagu.

Genre Musik *Post-Rock*

Istilah *post-rock* pertama kali dikemukakan oleh Simon Reynold pada tahun 1994 di majalah UK *The Wire* dan megutarakan pandangan ia bahwa "*post-rock*" melibatkan penggunaan instrumen musik *rock* tanpa mengikuti tujuan khas musik *rock*. Gitar digunakan untuk menghasilkan variasi *timbre* dan tekstur dalam lagu, bukan hanya sebagai sumber *riff* atau *power chord*.

Secara historis, bentuk musik *post-rock* secara luas mulai mendapatkan pengakuan yang lebih luas pada tahun 1990-an melalui band-band seperti Tortoise band yang memperkenalkan dan merumuskan secara luas musik *post-rock* pada dekade itu. Selain itu, band-band seperti Do Make Say Think dan band Red Sparrows juga berperan penting dalam mengembangkan genre ini. Meskipun demikian, sebelum tahun 1990-an beberapa band seperti Slint dan Talk-Talk telah dianggap oleh penggemar dan kritikus musik sebagai pelopor dalam genre *post-rock*. Pada awal tahun 2000, muncul lebih banyak band seperti Mogwai, Godspeed You! Black Emperor, dan Explosions In The Sky yang turut berkontribusi dalam mengembangkan genre ini, serta berpengaruh terhadap pandangan jenis musik lainnya, termasuk perkembangan menuju genre *post-metal*. Istilah "*The Big 4*" kemudian diperkenalkan untuk mengacu pada band-band tersebut karena mereka telah menjadi sangat populer dan memiliki dampak yang signifikan dalam perkembangan musik *post-rock*. (Brown et al., 2017).

Psychedelic

Psychedelic adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pengalaman yang melibatkan perubahan persepsi, pikiran, dan emosi yang intens

dan tidak biasa. Pengalaman ini dapat terjadi karena pengaruh zat psikoaktif seperti LSD, *psilocybin*, dan DMT, atau melalui meditasi, yoga, atau teknik pernapasan tertentu. Pengalaman *psychedelic* sering kali dihubungkan dengan seni, musik, dan budaya alternatif. Seni *psychedelic* adalah seni yang dipengaruhi oleh pengalaman *psychedelic* dan sering kali menampilkan bentuk-bentuk geometris, warna-warna cerah, dan motif-motif psikedelik. Seni *psychedelic* populer pada tahun 1960-an dan masih populer hingga saat ini (Wahyutiar, 2017).

Seni *psychedelic* mempunyai ciri khas elemen-elemen visual yang menegaskan adanya pengaruh aspek bawah sadar dan bersifat surrealis, berikut merupakan ciri-ciri seni *psychedelic* lainnya :

1. Penggunaan warna yang cerah, kontras, ramai, dan saling bertabrakan
2. Komposisi yang tidak teratur dan berantakan
3. Memiliki tipografi atau penulisan yang meliuk-liuk, rumit, dan relatif tidak terbaca
4. Menggunakan tekstur yang rumit

Psikologi Remaja dan Pencarian jati diri

Dalam pengertian, jati diri sendiri adalah komponen karakter yang timbul secara alami sejak masa anak-anak, dan karakter bawaan ini terkadang dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar individu tersebut tumbuh. Identitas asli ini juga berfungsi sebagai penanda jati diri yang akan membentuk perspektif terhadap dunia dan mengarahkan nilai-nilai yang membimbing langkah-langkah dalam hidupnya. Maka karena itu proses pencarian jati diri ini adalah sebagai kebutuhan manusia yang harus dipenuhi oleh setiap individu terutama remaja.

Ketika remaja berusaha menemukan jati diri mereka, mereka menjadi rentan terhadap dampak lingkungan sosial, khususnya melalui interaksi dengan teman sebaya. Seperti yang dijelaskan oleh Buhrmester (1996), yang dikutip dalam Papalia (2008, hal. 617-618), kelompok teman sebaya memiliki peran sebagai sumber kasih sayang, simpati, pemahaman, serta pedoman etika. Ini menjadi lingkungan dimana eksperimen dapat dilakukan, dan tempat dimana remaja meraih otonomi serta kemandirian dari orang tua.

Media Promosi

Media promosi adalah segala bentuk komunikasi yang digunakan untuk menginformasikan, membujuk, atau mengingatkan orang-orang tentang produk yang dihasilkan oleh organisasi, individu, atau rumah tangga, tujuan dari media promosi adalah untuk meningkatkan penjualan produk atau jasa yang ditawarkan (Dan et al., 2018).

Terdapat 3 jenis media promosi, diantara lainnya yaitu:

Media ATL (*Above The Line*)

Media *Above The Line* adalah media-media promosi yang posisinya berada di lini atas, karena membutuhkan dana yang besar dapat memastikan jangkauan pasar yang luas, Contoh: radio, televisi, billboard, koran, dll.

Media BTL (*Below The Line*)

Media *Below The Line* adalah jenis media promosi yang terletak di bagian lini bawah, karena tidak memerlukan dana yang besar, tetapi secara langsung mengenai target yang sesuai dan mencapai audiens yang diinginkan. Contoh: pamflet, flyer, poster, brosur, social media dll.

Media TTL (*Through The Line*)

Media *Through The Line* adalah penyempurnaan komunikasi media massa dan non media massa, sehingga melintas media biasanya media promosi ini disebut sebagai media promosi online. Contoh: media luar ruang, video, media interaktif digital, web-banner dan jejaring sosial.

Dari yang telah disampaikan, rencana perancangan music video lagu 'Dice' milik band Flavour Fiction akan menggunakan jenis media promosi *Below The Line* (BTL) melalui social media agar dapat menjangkau target audiens lebih luas.

Animasi *Music Video*

Sejarah *Music Video*

Istilah "*music video*" muncul pada 1980-an untuk menggambarkan produk visual yang dikuasai pada kaset video fisik untuk siaran televisi. Hampir semua produk tersebut dibuat dengan seluloid hingga teknologi digital memungkinkan HD menjadi norma di tahun 2000-an (Caston E, 2020).

Penggunaan *music video* sebagai media promosi di industri musik berkembang pesat di Indonesia, karena music video dianggap sebagai alat komunikasi massa yang efektif dengan cara memvisualkan music dan band melalui media televisi atau siaran vidio. *Music video* sebagai media promosi diharapkan dapat membantu mempromosikan band dan musiknya ke khalayak yang lebih luas dan memasarkan album mereka ke industri musik mana saja (Fandy T, 2015).

Sejarah singkat Animasi dan Pengaruhnya dalam MV

Kata "animasi" berasal dari "animation," yang pada dasarnya mengacu pada tindakan menghidupkan sesuatu. Secara umum, animasi melibatkan memberikan karakter, motif, dan emosi kepada objek mati untuk membuatnya tampak hidup atau mengesankan kehidupan. Menurut Hallas dan Manvell (1973), prinsip animasi sudah ada sejak zaman kuno. Manusia pada masa itu mencoba menghidupkan gerakan gambar binatang. Contohnya, para ahli arkeologi menemukan gambar-gambar ini di gua Lascaux, Spanyol Utara, yang sudah berusia lebih dari dua ratus ribu tahun. Upaya mereka adalah untuk menangkap gerakan binatang seperti bison, kuda, dan macan, yang digambarkan dengan delapan kaki dalam berbagai posisi yang berbeda dan tumpang tindih.

pDilansir dari situs pcmag.com dengan artiker mereka yang berjudul *The History of Computer-Animated Music Video*, sebelum munculnya MTV tidak ada yang benar-benar tahu apa yang harus dilakukan dengan video musik. Label akan menugaskan film promosi untuk pertunjukan satu kali, seperti klip ikonik Queen untuk "Bohemian Rhapsody", tetapi tidak ada strategi nyata yang dimainkan. Hal ini menyebabkan para seniman melakukan eksperimen yang berani dan liar, seperti video tahun 1978 untuk Elvis Costello dan "Accidents Will Happen" dari Atraksi. Sebagian besar videonya dianimasikan secara tradisional, dengan tinta dan cat, dan masih terlihat luar biasa hingga saat ini. Tapi itu adalah segmen pendek di bagian akhir yang menempatkannya di awal daftar ini. Sutradara Annabel Jankel dan Rocky Morton menyita komputer universitas dan menggambar gambar monitor vektor hijau-hitam dari nyanyian Costello, lalu menggambar ulang itu diputar beberapa kali. Mereka memfilmkannya langsung

dari layar dengan kamera Bolex 16mm, menjadikannya gambar bergerak pertama yang dihasilkan komputer dalam video musik.

Animasi 2D memiliki pembawaan narasi maupun gaya visual yang unik dibandingkan dengan perekaman video secara langsung. Penjelasan melalui animasi 2D juga dapat disampaikan secara kreasi melalui percakapan antar tokoh maupun secara interaktif dengan penonton. Animasi bersifat dinamis karena memanfaatkan banyak aspek visual misalnya style visual, angle kamera serta sinematografi (Lionardi A, 2023). Oleh karena itu, diperlukan perancangan *storyboard* dalam animasi 2D sebagai media promosi.

Storyboard

Storyboard adalah suatu bentuk representasi visual yang digunakan untuk merancang dan menggambarkan urutan cerita dalam suatu media, seperti film, animasi, atau permainan video. *Storyboard* biasanya berisi gambar-gambar sketsa yang menunjukkan adegan dan urutan cerita, serta deskripsi singkat tentang apa yang terjadi dalam setiap adegan. *Storyboard* digunakan sebagai alat untuk memvisualisasikan dan mengorganisir ide-ide kreatif sebelum produksi dimulai, sehingga memungkinkan tim produksi untuk memperkirakan bagaimana hasil akhir akan terlihat dan berjalan. *Storyboard* juga dapat membantu dalam mengkomunikasikan ide-ide dengan anggota tim produksi lainnya dan memudahkan dalam perencanaan produksi (Thronesbery et al., 2007).

Dari beberapa pernyataan *storyboard* diatas, dapat disimpulkan bahwa *storyboard* adalah terjemahan beberapa gambar sketsa dari naskah yang sudah dibuat, yang lalu digunakan dalam proses perancangan sebuah produk dan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita akan berlangsung.

Naskah dan Storyline

Naskah dalam pembuatan suatu cerita memiliki fungsi sebagai panduan penulis dalam mengembangkan ide cerita menjadi sebuah naskah yang utuh (Alfathoni et al., 2022). Seorang penulis naskah perlu bisa menginterpretasikan setiap kalimat menjadi gambaran visual yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televisi (Sumarlin R, 2022). Struktur pembabakan pada naskah

diawali dengan pengenalan karakter, babak kedua konflik cerita mulai dimunculkan secara perlahan sehingga sampai klimaks, dan babak ketiga proses penyelesaian dari konflik yang terdapat pada alur cerita naskah film. Dengan teknik penulisan naskah yang baik, penulis dapat mengembangkan ide cerita menjadi sebuah naskah yang utuh dan dapat dijadikan panduan dalam pembuatan cerita

Proses Storyboard

Dari Andy Wyatt, dalam bukunya yang berjudul *The Complete Digital Animation Course*, proses *storyboard* secara 3 tahap, yaitu :

Thumbnail Storyboard

Berisi sketsa awal dari gambaran animasi. Biasanya, sketsa akan digambarkan secara sederhana karena di sini hanya sebagai penunjuk karakter serta inti cerita yang akan dijalankan. Jadi, di *storyboard* ini tidak penting perihal bagusnya gambar karena nanti akan dikembangkan menjadi lebih detail.

Rough Storyboard

Setelah *thumbnail*, *storyboard* lanjutannya adalah *rough storyboard*. *Storyboard* ini masih terhitung sederhana, tapi pengembangan gambarnya jauh lebih detail. Jenis *storyboard* ini sudah disisipkan mengenai pencahayaan serta tata letak kamera dengan membuat arsiran gelap terang untuk setiap gambar.

Clean Up Storyboard

Terakhir, ada *clean up storyboard*. Ini adalah finalisasi dari *storyboard* yang sudah dijelaskan sebelumnya. Di mana gambar sudah jadi pada setiap *frame* dan lengkap dengan semua deskripsi yang dibutuhkan. Selain itu, ada juga keterangan waktu, suara, gerak, dialog, serta efek visual.

Perspektif

Perspektif adalah teknik menggambar yang menunjukkan kedalaman dan jarak antara objek yang digambar dengan cara memperlihatkan sudut pandang dari suatu titik pandang tertentu. Perspektif digunakan untuk menciptakan ilusi tiga dimensi pada gambar dua dimensi. Dalam seni rupa, perspektif juga dapat diartikan sebagai sudut pandang atau cara pandang yang digunakan untuk melihat

suatu objek atau karya seni (Nasrullah, 2019).

Pada dasarnya, gambar perspektif terbagi menjadi tiga jenis yaitu perspektif satu titik hilang, dua titik hilang dan tiga titik hilang. Berikut perbedaannya:

Perspektif Satu Titik Hilang

Perspektif satu titik hilang mengacu pada situasi di mana saat menggambar, perhatian utama hanya difokuskan pada satu titik tunggal. Dalam pandangan ini, juga terlihat seolah-olah kita melihat ke atas karena garis pandangan utama tegak lurus dengan satu permukaan tertentu. Biasa digunakan penggambaran pada sebuah objek suatu benda dimana letak benda tersebut terlihat dekat dengan jangkauan mata.

Perspektif Dua Titik Hilang

Perspektif dua titik hilang sering kali diterapkan ketika ingin menghasilkan pergeseran visual pada objek. Ini mengakibatkan objek yang akan digambar terlihat seakan-akan mengarah ke dua titik hilang yang terletak di sisi kiri dan kanan. Fenomena ini timbul karena sisi-sisi objek tersebut menjadi tidak sejajar. Teknik ini umumnya digunakan untuk memvisualisasikan sudut pandang terhadap bangunan, ruangan, serta interior.

Perspektif Tiga Titik Hilang

Perspektif tiga titik hilang melibatkan penggunaan tiga titik referensi untuk menggambar semua objek. Biasanya, teknik perspektif tiga titik hilang sering digunakan ketika seseorang ingin mengilustrasikan suatu bangunan. Ini sering diterapkan untuk menggambarkan bangunan dari sudut pandang atas dan bawah, dan kadang-kadang digunakan untuk memberikan nuansa emosional yang dramatis pada suatu adegan.

Camera Angle

Camera Angle, juga dikenal sebagai posisi pengambilan gambar menggunakan kamera, adalah metode untuk mengkomunikasikan pesan dengan meletakkan kamera pada posisi tertentu. Dalam dunia videografi dan fotografi, terdapat berbagai jenis dan variasi sudut kamera yang digunakan.. Diantara

lainnya yaitu:

Eye View

Eye view dalam fotografi mengacu pada sudut kamera yang diposisikan pada ketinggian yang sama dengan mata subjek. Sudut ini dapat menciptakan rasa kesetaraan atau netralitas.

Low Angle

Low Angle adalah teknik pengambilan gambar yang melibatkan penempatan kamera di posisi yang lebih rendah daripada subjek yang akan difoto. Penggunaan *Low Angle* dalam pengambilan gambar biasanya bertujuan untuk menciptakan kesan kekuatan, dominasi, ketegasan, dan superioritas. Sebagai contoh, penggunaan teknik ini dapat membuat bangunan terlihat megah dan kokoh, atau orang terlihat memiliki otoritas yang besar.

Ground Level

Ground Level adalah salah satu sudut pengambilan rendah (*low angle*) dengan meletakkan kamera sejajar dengan tanah/alas. *Angle* ini biasa digunakan untuk memperlihatkan karakter berjalan tanpa menunjukkan wajahnya, tetapi membuat penonton lebih aktif dan membuat performa karakter lebih tegas dimata penonton.

High Angle

High Angle bertujuan untuk menggambarkan elemen-elemen pendukung objek di dalam bingkai gambar dengan lebih jelas. Efek yang dihasilkan dari pendekatan pengambilan foto ini akan membuat objek video terlihat lebih kecil. Penerapan teknik ini dalam pengambilan foto juga dapat menghasilkan video yang memiliki nuansa yang berbeda, misalnya menimbulkan rasa inferior atau perasaan lebih kuat dari subjek.

Overhead Shot atau Bird Eye

Overhead Shot atau *Bird Eye* adalah pengambilan sudut yang mampu menciptakan kesan luas dalam video yang dihasilkan, serupa dengan pandangan dari atas seperti burung terbang. Penggunaan metode pengambilan gambar ini berguna untuk merekam video tentang area tertentu, lingkungan perkotaan, atau

menggambarkan pemandangan alam.

Point of View (POV)

Point of View adalah sudut film yang menunjukkan apa yang dilihat karakter sebagai orang pertama. Dengan kata lain, kamera bertindak sebagai mata karakter dan penonton melihat apa yang mereka lihat. Biasanya ditetapkan dengan menempatkannya di antara bidikan karakter yang sedang melihat sesuatu, dan bidikan yang menunjukkan reaksi karakter tersebut.

Camera Framing

Dalam produksi film, *Camera Framing* sangat mempertimbangkan beberapa faktor yang memiliki dampak besar terhadap emosi dan tujuan penyampaian. Salah satu faktor tersebut adalah variasi jenis pengambilan gambar (type of shot). Secara umum, jenis pengambilan gambar ini dibagi menjadi tiga kategori utama: *Close Shot*, *Medium Shot*, dan *Long Shot*. Namun, dari ketiga jenis pengambilan gambar ini, muncul pengembangan lebih lanjut yang menghasilkan berbagai jenis lainnya berdasarkan pesan emosi dan motivasi yang ingin dikembangkan dalam bentuk psikologis dan kebutuhan dalam pengambilan gambar yang variative (Holzberger, 2018). Adapun pembagian tersebut antara lain menjadi:

Extreme Close Up (ECU)

Shot yang memfokuskan pada rincian objek seperti mata, hidung, atau telinga. Umumnya, *shot* ini dipilih dengan tujuan khusus atau untuk menggambarkan detail-detail penting dari objek yang perlu ditekankan kepada penonton. Objek yang difokuskan dalam pengambilan gambar ini memiliki peran sentral dalam perkembangan cerita.

Big Close Up (BCU)

Shot yang mencakup area dari bawah dagu hingga atas dahi. Hal ini digunakan untuk menyoroti ekspresi wajah tokoh dengan detail.

Close Up (CU)

Shot yang memfokuskan dari batas bahu sampai atas kepala. Untuk menunjukkan detail-detail penting objek/kedekatan suatu objek tertentu.

Medium Close Up (MCU)

Shot yang menampilkan objek dari batas dada sampai atas kepala.

Medium Shot (MS)

Shot yang menampilkan objek sebatas perut sampai kepala.

Medium Long Shot (MSL)

Shot yang menampilkan objek sebatas pinggang sampai kepala. Terkadang juga bisa sampai sebatas lutut sampai kepala. Pengambilan gambar ini juga sering disebut dengan *Knee Shot*.

Long Shot (LS)

Shot yang memperlihatkan keseluruhan objek, dari ujung kaki hingga puncak kepala, dengan sedikit latar belakang agar objek terlihat penuh di dalam bingkai. Pengambilan gambar ini juga sering disebut sebagai *full shot*.

Very Long Shot (VLS)

Shot yang memiliki cakupan sedikit lebih besar dari *long shot*. Pada pengambilan gambar ini, latar belakang atau setting tampak lebih menonjol daripada objek utamanya. Fokus dari pengambilan gambar ini adalah untuk memperlihatkan setting yang digunakan dalam suatu adegan, di mana tokoh utama berinteraksi dalam latar tersebut.

Camera Movement**Panning**

Pergerakan kamera dengan poros horisontal ke kiri atau ke kanan dengan atau tanpa tripod. Poros yang dimaksud sini adalah kepala tripod yang bisa bergerak, atau pergelangan tangan kita saat memegang kamera.

Tilting

Pergerakan kamera dengan poros vertikal di mana kamera menunduk atau mendonga/menengadah dengan atau tanpa tripod.

Zooming

Zooming dicapai dengan memperpendek atau memanjangkan pandangan optik pada objek dengan mengatur panjang fokal lensa dari sudut pandang yang sempit menjadi sudut pandang yang lebar, atau sebaliknya. Efek visual yang

dihasilkan oleh gerakan ini adalah pengambilan gambar yang memperdekat objek (*zoom in*) atau objek tampak menjauh (*zoom out*).

Dolly Shot

Teknik ini bertujuan untuk memperpendek atau memanjangkan jarak antara kamera dan subjek dengan menggerakkan kamera menggunakan *tripot* atau *dolly*. Umumnya, teknik ini lebih dapat memberikan kesan bahwa kamera menjadi mata penonton, di mana pergerakan kamera seolah-olah mewakili pergerakan mata penonton yang terlibat dalam cerita film.

Pedestal

Pedestal adalah pergerakan kamera yang dilakukan dengan menggunakan pedestal yang dapat diangkat atau diturunkan. Saat ini, Portal-Jip Traveller adalah alat yang sering digunakan untuk melakukan pergerakan pedestal. Istilah "*Pedestal up*" digunakan untuk menggambarkan pergerakan kamera yang diangkat, sementara "*Pedestal down*" merujuk pada pergerakan kamera yang diturunkan.

Following Shot

Following shot adalah gerakan kamera terus menerus mengikuti aksi subjek. *Following shot* biasa dipakai menggunakan gimbal agar gambar dapat terambil dengan rapih

DATA DAN ANALISIS

Data Analisis Objek

Hasil Analisis Wawancara

Hasil Analisis Wawancara Personil Band Flavour Fiction

Hasil wawancara dengan personil Band Flavour Fiction yaitu percangan music video animasi lagu 'Dice' akan menceritakan tentang pencarian jati diri di kalangan remaja bersusia 18 tahun ke atas, tetapi juga dapat bisa nikmati oleh semua umur. Dengan menggunakan *style psychedelic* yang lebih mengarah ke surealis sebuah bentuk dan benda yang jelas terlihat namun dapat di distorsi dan *style eksperimental* dengan tone warna yang hangat dan membuat nyaman.

Perancangan *storyboard* untuk music video lagu 'Dice' akan menggunakan teori-teori *storyboard* yang sudah direncanakan mulai dari naskah, perspektif, camera angle, camera movement, dan komposisi. Untuk durasi music video lagu 'Dice' pada akhirnya akan dipotong menjadi 3 menit untuk pengerjaan perancangan.

Hasil Analisis Wawancara Audiens

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil wawancara dari audiens yaitu lagu 'Dice' bisa dinikmati oleh semua golongan penikmat music, tidak hanya dari penggemar genre indie. Dari kutipan Fikir dan Rihal dapat dinyatakan bahwa lagu 'Dice' memiliki atmosfer yang menenangkan dari instrumennya. Untuk gaya visual bisa dinyatakan bahwa style psychedelic, surealis, dan eksperimental akan cocok untuk lagu 'Dice'.

Hasil Analisis Observasi

Lirik Lagu "Dice"

Dari hasil analisis lagu "Dice" milik Flavour Fiction dari segi lirik, penulis dan kelompok mendapatkan penjelasan bahwa lagu ini menceritakan tentang kebingungan dan diambang pertanyaan. Dari segi lirik, lagu ini menceritakan alur cerita seseorang yang bosan akan hal yang repetitif dan bertanya tanya akan berbagai hal yang telah dan akan terjadi. Dilansir dari liriknya, lagu ini menjelaskan bahwa sebuah permasalahan tentang kehidupan dan ataupun yang terkait didalamnya tidak bisa di lewati begitu saja. Kehidupan yang baru, kehidupan yang repetitif, dan kehidupan yang penuh dengan pertanyaan perlu dihadapi dengan sigap dan dinikmati bagaikan tiap detik dari kehidupan tersebut memiliki rasa dan arti yang perlu kita hargai tiap sisinya.

Cerita dari lirik lagu "Dice" memiliki dua fase, dimana fase pertama menggambarkan sebuah kebingungan, kebosanan, dan rasa hambar saat mengulangi hal yang repetitif. Fase pertama ini dianalogikan melalui beberapa kata seperti "then maybe it'll felt too much, for the third time..., saying things you already said..., searching all the tides, that leads me to nowhere...". Setelah fase kebingungan, lirik lagu kemudian menceritakan bahwa seorang yang merasakan hal tersebut mendapatkan sebuah jalan keluar atau pencerahan dalam

menghadapinya. Fase kedua menggambarkan tentang solusi, kesadaran diri, penerimaan, dan keluar dari zona nyaman. Fase kedua dianalogikan melalui bagian terakhir lirik lagu dengan kalimat “I've found a flavour, That taste so much different than what it is, Scrambling my mind and change it, Living and driving the values that coexist”.

Analisis Karya Sejenis

Penulis melakukan analisis karya sejenis sebagai referensi dalam perancangan *storyboard* ini. Pemilihan karya dilakukan dengan cara menyesuaikan latar, atmosfer dan komposisi yang ada di animasi tersebut. Animasi yang penulis analisis adalah MV Blockhead - The Music Scene, MV Chelou - Damned Eye See, dan MV Stuck in The Sound – Lets Go.

Blockhead – The Music Scene <i>Camera angle & Perspektif</i>	Chelou – Damne Eye See <i>Camera movement & Komposisi</i>	Stuck in The Sound – Let’s Go Naskah & Pembabakan
--	---	---

DATA DAN ANALISIS

Konsep Pesan

Perancangan tugas akhir ini dilakukan secara kelompok yang berjumlah 4 orang. Penulis disini memiliki jobdesk sebagai *storyboarder*. Tugas akhir ini sendiri bertujuan untuk memberikan visual tentang pencarian jati diri pada remaja yang tidak asing untuk dialami. Sebagaimana remaja rentan dengan lingkungan sosial yang dapat mempengaruhi kepribadian mereka. Oleh karena itu penulis dan rekan kelompok merancang tugas akhir animasi music video lagu ‘Dice’ yang dapat mewakili para remaja dan masalah mereka dalam pencarian jati diri tersebut.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif meliputi keseluruhan proses pengerjaan perancangan, dimulai dari pembuatan outline cerita music video sampai menjadi hasil akhir yaitu *storyboard* itu sendiri.

Konsep kreatif dalam perancangan *storyboard* nantinya akan menceritakan tentang Zen remaja yang baru berumur 18 tahun merasa bingung

dengan jalan hidupnya yang begitu-begitu saja dan repetitif, hingga pada akhirnya Zen menemui seekor ulat yang kemudian menunjukkan Zen bahwa dunia itu masih luas hanya dia saja yang belum memulai. Konsep dalam perancangan *storyboard* nantinya juga akan ditonjolkan dalam karakter utama bernama Zen, visual dari latar dan ornament, sinkronisasi antara nada/beat lagu dengan visual, dan pengimplementasian dari lirik lagu 'Dice' ke visual. Dalam perancangan ini penulis menentukan kalau alur pembawaan cerita dimulai dengan alur lambat dan ketika sudah diakhir lagu akan ada klimaks, sesuai pembawaan dari lagu 'Dice' sendiri.

Dengan menggunakan camera angle yang dramatis seperti high angle yang akan digunakan untuk memperlihatkan rasa bingung, low angle untuk memperlihatkan rasa yang mengecam, close up untuk memperjelas emosi karakter, wide shot untuk memperlihatkan rasa ketenangan dan ditambah camera movement yang dapat mengikuti alur jalannya lagu dan sebagai transisi dari babak ke babak pada music video.

Konsep Media

Media Utama

Media utama yang digunakan pada perancangan ini yaitu *storyboard*.

Media Pendukung

Media pendukung yang membantu media utama pada perancangan ini terdapat animatic *storyboard* dan *storyboard book* mengenai tahapan perancangan *storyboard* pada *music video*.

Hasil Perancangan

Outline Cerita

Berikut Outline cerita yang diimplementasikan lirik lagu 'Dice' sendiri. Outline ini yang menjadi acuan untuk perancangan *storyboard*.

BABAK 1

1. Zen terbangun dari tidurnya dipinggir danau, kemudian melihat-lihat pemandangan sekitarnya.
2. Seekor ulat menggeliut menghampiri dan menabrak kaki Zen
3. Zen mengangkat ulat dengan jari telunjuknya sambil melihat ke arah

danau

4. Zen membawa ulat ke dekat permukaan danau kemudian menaruh ulat di atas daun berbentuk kapal
5. Setelah Zen melepas ulat, ia bercermin ke permukaan air danau
6. Zen melihat bulan yang berbentuk dadu di cerminan air lalu coba untuk mengambilnya dari air
7. Zen mendapatkan dadunya lalu mengocok dan melemparnya kembali ke air

*Transisi babak 1 ke 2

1. Terjadi cipratan besar dari lemparan dadu
2. Cipratan besar menjadi transisi ke air terjun sebuah pulau terbang
3. Personil-personil band Flavour Fiction terdapat di atasnya dan mulai bergantian berputar mengambil spotlight
4. Muncul Zen setelah personil terakhir
5. Kamera zoom in ke mata Zen dan latar berubah menjadi ruang kosong
6. Muncul Zen lagi terbentuk dari 4 gumpalan garis dan dibelakangnya terdapat gelembung, salah satunya terdapat ulat di dalamnya
7. Zen meraih ke gelumbang yang berisi ulat, kemudian gelumbang lainnya pecah
8. Zen jatuh terjun ke bawah dari ruang kosong

BABAK 2

1. Zen berada di tengah laut sambil melihat sekelilingnya
2. Zen melihat ulat yang kini sudah menjadi kepompong berada di atas daun berbentuk kapal lalu mencoba berenang ke arahnya
3. Muncul ombak besar dari bawah permukaan daun kepompong
4. Zen kaget dan merasa takut melihat ombak besar tersebut
5. Ombak berdiri semakin besar, kepompong dan daunnya masih berada di atas ombak
6. Zen berusaha berenang menjauh, tetapi tidak berhasil
7. Zen tenggelam tersapu ombak besar tersebut

8. Zen mencari-cari kepompong ditengah kekacauan
 9. Zen mencoba meraih kepompong untuk menyelamatkannya
 10. Zen berteriak karena frustrasi sudah berada di dasar air dan pingsan
 11. Visual menjadi gelap hitam
 12. *Transisi babak 2 ke 3
 13. Zen terdampar di pesisir pulau
 14. Zen terbangun dan melihat ke kepompong bergegas lari kearahnya dengan rasa panik
 15. Zen lalu merasa marah sambil memukul-mukul pasir mengira kepompong tidak selamat
 16. Disaat Zen sedang putus asa kepompong pun menetas menjadi kupu-kupu
- BABAK 3**
1. Zen melihat kupu-kupu yang baru menetas lalu menjulurkan jarinya
 2. Kupu-kupu hinggap di tangan Zen
 3. Scene berubah mengvisualkan dunia-dunia alternatif Zen dengan background psychedelic
 4. Diakhir visual muncul cahaya terang dan kembali mengvisualkan Zen
 5. Zen menemukan dirinya berkat kupu-kupu
 6. Zen mengangkat tangannya dan melepaskan kupu-kupu terbang dengan background matahari terbenam
 7. Zen melambatkan tangan lalu berjalan ke arah mobilnya

Pembuatan Thumbnail

Setelah pembuatan outline cerita, tahap selanjutnya dalam perancangan *storyboard* ini yaitu pembuatan thumbnail. Thumbnail ini dibuat dari penjabaran outline cerita yang telah dibuat sebelumnya, Thumbnail tersebut berisi gambar-gambar kasar yang masih berbentuk sketsa untuk menjadi arahan dalam pembuatan *storyboard*. Di tiap sketsa penulis bereksperimen dalam pengambilan gambar mulai dari *camera angle*, *type of shot*, *camera movement*, perspektif, dan komposisi agar pengimplementasian lirik dari outline cerita dapat tergambarkan dengan mudah. Total thumbnail yang dihasilkan sebanyak 127 gambar dari 3

struktur babak, berikut beberapa gambar-gambar tersebut dari setiap babak.

1. Babak 1
2. Babak 2
3. Babak 3

Pembuatan *Rough Storyboard*

Setelah pembuatan thumbnail, tahap selanjutnya adalah pembuatan *rough storyboard*. Di *rough storyboard* gambar mulai diperlihatkan lebih detail dengan penambahan cahaya tata letak kamera atau biasa disebut juga *value*. Dengan menggunakan hanya warna monoton.

1. Babak 1
2. Babak 2
3. Babak 3



Teknikal Perancangan *Storyboard*

Pada perancangan *storyboard* animasi *music video* ini terdapat proses-proses yang dikerjakan agar setiap shot dari outline cerita dapat mengimplementasi lirik dari lagu 'Dice'. Berikut adalah proses-proses yang dikerjakan:

Camera Angle

Camera angle yang digunakan dominan menyesuaikan babaknyanya masing-masing. Babak I dominan menggunakan POV dan *high angle* agar dapat menyampaikan perasaan karakter yang tenang dalam keadaannya yang membingungkan, terdapat juga *eye level angle* di saat personil-personil band muncul dan diperkenalkan satu-persatu.

Untuk babak II dominan menggunakan eye level untuk memperlihatkan kesusahan karakter dalam melewati konflik yang ia hadapi dan juga dibantu dengan low angle untuk menampilkan kesan yang lebih dramatis.

Lalu untuk babak III dominan menggunakan eye level juga untuk memperlihatkan dinamik antara karakter utama dengan karakter pembantu dan juga untuk memperlihatkan alternatif-alternatif karakter utama dengan *background*-nya masing-masing. Terdapat juga *low angle* disaat klimaks untuk

menambah kesan dramatis.

Camera Framing

Terdapat beberapa *camera framing* yang digunakan dalam perancangan *storyboard* animasi *music video* ini, mulai dari *very long shot* sampai *extreme close up* mengikuti *camera movement* yang digunakan.

Long shot dalam perancangan ini banyak digunakan untuk *scene landscape* dan akhir dari tiap transisi babak ke babak.

Medium shot digunakan dalam setiap inti *scene*/tengah-tengah setiap babak untuk memperlihatkan alur cerita dengan jelas dan juga sedikit digunakan pada awalan transisi dari tiap babak ke babak.

Close up banyak digunakan untuk menambah kesan dramatis dalam beberapa *scene*, sebagai intro dan outro dalam transisi babak ke babak, dan juga untuk memperjelas suatu subjek/objek yang ingin diperlihatkan.

Camera Movement

Camera movement berperan besar dalam perancangan *storyboard* animasi *music video* 'Dice', dengan menggunakan gerakan kamera yang perlahan dan stabil mengikuti *build up* sampai ke klimaks lagu sesuai alur.

Gerakan *still* banyak digunakan untuk memperlihatkan jalannya cerita agar penonton dapat fokus melihat apa yang terjadi di beberapa *scene* tersebut.

Zoom digunakan untuk *scene* transisi babak ke babak, *zoom in* digunakan untuk awalan transisi tetapi ada juga yang digunakan untuk memperjelas subjek seperti pada *scene* pengenalan personel-personel band. Sedangkan *zoom out* digunakan untuk akhiran transisi tetapi juga ada yang digunakan untuk memperlihatkan *landscape* setelah kamera fokus kepada subjek.

Tilt digunakan pada satu *scene* dimana karakter sedang tiduran di pinggir danau, gerakan kamera *tilt* pada *scene* tersebut menyampaikan isi perasaan dari karakter yang sedang bingung dengan arah hidupnya dan dibantu juga dengan gerakan kamera *zoom out*.

Pedestal mempunyai peran pentingnya sendiri pada perancangan *storyboard* ini, *pedestal* digunakan untuk membantu *build up* pada beberapa

transisi babak ke babak. Ada juga *scene* yang dibantu dengan gerakan *zoom* agar memberi kesan lebih dramatis.

Following digunakan hanya untuk satu *scene* dimana karakter jatuh dari langit ke dasar laut. *Following* digunakan pada *scene* tersebut agar penonton dapat merasakan apa yang dirasakan karakter, seperti kecepatan yang dilalui karakter saat ia terjatuh.

Clean Up Storyboard

Tahap terakhir dalam perancangan *storyboard* ini yaitu *clean up storyboard*. Dalam tahap ini sudah masuk di tahap finalisasi dimana gambar sudah jadi, terdapat deskripsi-deskripsi aksi, dan keterangan waktu pada setiap frame.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil perancangan *storyboard* animasi *music video* lagu 'Dice' dari band indie asal Sumedang yaitu Flavour Fiction yang menceritakan tentang pencarian jati diri di kalangan remaja, dapat disimpulkan bahwa pada awalnya band Flavour Fiction belum ada media promosi untuk menyebar luaskan lagu 'Dice' dalam bentuk *music video* dalam perilsan *extended play* (EP) mereka. Dengan adanya inspirasi karya sejenis dengan style visual yang serupa dalam hal itu, perancangan ini dibuat untuk membantu sebagai media promosi lagu 'Dice' agar dapat tersebar luas kepada khalayak terutama kalangan remaja.

Perancangan *storyboard* ini dirancang berdasarkan alur dan lirik dari lagu 'Dice' itu sendiri, dengan cara menyatukan kedua hal tersebut menjadi outline cerita yang kemudian akan diimplementasikan ke animasi *music video*. Dengan mengubah sedikit arti cerita lagu 'Dice' mengenai kehidupan yang repetitif dan tidak tertebak ke hal yang lebih mengaitkan kepada remaja dengan permasalahan pencarian jati diri mereka. Perancangan *storyboard* ini mengambil inspirasi naskah, perspektif, dan *type of shot* dari beberapa karya sejenis, dengan mengambil gaya visual semi realis dengan serpihan *psychedelic*. *Camera angle* digunakan kesan dan pesan cerita yang lebih dalam kepada penonton. *Camera*

Framing digunakan sebagai arahan fokus pandangan. *Camera Movement* digunakan agar cerita dan pesan tersampaikan secara dinamis dan dramatis.

Saran

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat membantu band Flavour Fiction dalam mempromosikan lagu 'Dice' dalam *extended play* mereka. Diharapkan juga dapat membantu para kalangan remaja dalam melawati permasalahan penceritaan jati diri mereka. Saran yang dapat penulis berikan dalam perancangan *storyboard* ini adalah penggunaan gaya visual *storyboard* yang sama dalam animasi *music video* pada lagu lain milik Flavour Fiction. Mulai dari pengambilan *camera angle, framing, movement, perspektif, dsb.*

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Abdussamad, Z. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif.

Alexander, J., & Hananto, B. A. (2020). Integrasi Teknik 2D Dan 3D dalam Perancangan Film Pendek Animasi "Connected."

Brown, T. S., Hayton, J. P., & Sneeringer, J. (2017). Introduction: Popular Music and Space in Post-War German History. *Contemporary European History*, 26, 311–312.

Dan, M., Jurnal, B., Strategi, P., Mix, P., Keputusan, T., Strategi, P., Keputusan, T., Pastagigi, K. P., Malang, W., Atiwi, E., jaya Esti Fakultas, dan Bisnis, E., dapat tercapai, cepat berkembangnya, D., keadaan perekonomian ini sangat, & salah satu bagian. (2018). Setiap perusahaan menganggap kegiatan promosi penting karena promosi adalah segala bentuk komunikasi yang digunakan untuk inform (menginformasikan), persuade (membujuk), atau mengingatkan orang-orang tentang produk yang dihasilkan organisasi, individu ataupun rumah tangga. (Simamora,2003:285).

Holzberger, H. (2018). National in Front of the Camera, Soviet Behind It: Central Asia in Press Photography, 1925–1937. *Journal of Modern European History*, 16, 487–508.

Thronesbery, C., Molin, A., & Schreckenghost, D. (2007). A Storyboard Tool to Assist Concept of Operations Development. 2007 IEEE Aerospace Conference, 1–8.

Sumber Jurnal:

Alfathoni, M. A. M., Syahputra, B., & Roy, J. (2022). Penulisan Naskah Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi “Haroroan.” *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*.

Barung, R., Djumingin, S., & Daeng, K. (2022). DAMPAK SERIAL ANIMASI UPIN DAN IPIN PADA KOSAKATA DALAM PERCAKAPAN BAHASA INDONESIA. *Wahana Literasi: Journal of Language, Literature, and Linguistics*.

Caston, E. (2020). Music videos in the British screen industries and screen heritage: From innovation to curation. Introduction.

Fandy, T. R. (2015). VIDEO KLIP SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND MAGNET.

Lionardi, A. (2021). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyuluhan bagi Anak-Anak. Disunting dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=rbHDXw8AAAAJ&citation_for_view=rbHDXw8AAAAJ:zYLM7Y9cAGgC.

Lionardi, A., Ramdhan, Z., Hamdi, H. (2023) PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D PENGENALAN TEKNIK DASAR BERMAIN SKATEBOARD UNTUK MENGURANGI TINGKAT KECELAKAAN PERMAINAN SKATEBOARD. Disunting dari

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=rbHDXw8AAAAJ&citation_for_view=rbHDXw8AAAAJ:8k81kl-MbHgC

Nasrullah, M. (2019). Konsepsi seni rupa dalam alquran : studi analisis surah saba' ayat 13 dalam perspektif para mufassir.

Sumarlin, R., Lionardi, A., Widianti, N. (2022). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D FENOMENA BURNOUT PADA MAHASISWA DKV TELKOM UNIVERSITY. Disunting dari

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=jtXBI_gAAAAJ&citation_for_view=jtXBI_gAAAAJ:Se3iqnhoufwC

Wahyutiar, R. (2017). Aliran Seni Psychedelic Dalam Karya Seni Batik Lukis Dan Bordir.

Sumber Internet:

Ed Stennet, Seenit (2022). 7 Basic Camera Movement (And Why They Matter!). Disunting dari <https://www.seenit.io/blog/6-basic-camera-movements-and-why-they-matter/>

SC Lannom, Studibinder (2020). Camera Angles Explained: The Different Types of Camera Shot Angles in Film. Disunting dari <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/>

Yusril Ibnu, Portal Dekave (2023). Penjelasan Macam – Macam Framing Kamera Foto & Video. Disunting dari <https://www.portaldekave.com/artikel/penjelasan-macam-macam-framing-kamera-foto-video>