

ABSTRAK

Muhamad Fajar Dwitama. 2019. Perancangan storyboard pada animasi Ksatria Nusantara episode: Rencana jahat Margazulli. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.

Superhero (pahlawan super atau jawara adidaya) adalah karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum. Di Indonesia banyak sekali bermunculan karakter superhero yang dimulai sejak munculnya komik adi ksatria (superhero) Indonesia pada tahun 1950-an. Genre superhero ini menjadi salah satu genre paling penting dalam sejarah kemunculannya para superhero asal Indonesia yang sesuai dengan ciri-ciri Indonesia seperti kebudayaannya, kebiasaan sehari-hari, tempat tinggal, dsb. Masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengenal karakter-karakter superhero Indonesia pasca menurunnya industri komik Indonesia. Karena itu, dalam rangka memperkenalkan kembali superhero Indonesia kepada masyarakat Indonesia, dibuatlah animasi pendek 2D berjudul “Ksatria Nusantara: Rencana Jahat Margazulli”. Tujuan dibuatnya animasi Ksatria Nusantara ini adalah sebagai media yang memperkenalkan superhero asal Indonesia yang tidak kalah menarik dengan superhero luar negeri, sehingga diharapkan banyak masyarakat Indonesia mengenal dengan ada nya superhero Indonesia. Dalam pembuatan animasi ini, perancang menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk menghasilkan storyboard yang dapat memperkenalkan kembali superhero Indonesia kepada para anak-anak, dengan menggunakan proses studi literatur, wawancara, dan observasi. Perancangan storyboard ini perancang diharuskan memperhatikan penggunaan staging agar dapat memberikan visual yang informatif dan menghibur. Di dalam staging tersebut terdapat pemilihan shot, perspektif, rule of third, foreground, middleground, background, angle camera, camera movement, dan transisi. Hal lain yang harus diperhatikan dalam pembuatan storyboard adalah pembabakan, storybeat, dan visual storytelling. Hal ini digunakan oleh perancang untuk menciptakan cara bertutur aksi petualangan para pahlawan yang sesuai dengan target audiens, sehingga tercapai tujuan dari perancangan storyboard “Ksatria Nusantara: Rencana Jahat Margazulli” ini.

Kata Kunci: Superhero, Superhero Indonesia, Storyboard