

# PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK MEMPERKENALKAN SEPEDA MOTOR LISTRIK (MOLIS) KEPADA MASYARAKAT KOTA BANDUNG MELALUI ANIMASI HYBRID (2D & 3D)

## STORYBOARD DESIGN TO INTRODUCE ELECTRIC MOTORCYCLE (MOLIS) TO THE PEOPLE OF BANDUNG THROUGH HYBRID ANIMATION (2D & 3D)

Sang Baharsyah<sup>1</sup>, Zaini Ramdhan<sup>2</sup>, Yayat Sudaryat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
sangbhrsyh@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, zainir@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak :** Pengguna kendaraan bermotor di Indonesia sangatlah tinggi, terutama sepeda motor. kenaikan harga BBM yang baru baru ini terjadi telah memberikan dampak yang cukup besar bagi masyarakat di Indonesia. kenaikan harga BBM tidak hanya mempengaruhi biaya transportasi, tetapi juga berdampak pada perekonomian masyarakat. Salah satu opsi yang muncul adalah dengan beralih menggunakan sepeda motor listrik, yang menawarkan penghematan bahan bakar dan ramah lingkungan. Dalam perancangan ini kami bertujuan untuk memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat agar mengetahui dampak positif yang akan mereka rasakan dengan penggunaan sepeda motor listrik dalam menunjang aktivitas sehari-hari. Pengumpulan data dalam perancangan storyboard ini menggunakan metode campur, yaitu dengan melakukan tahap observasi, kuesioner, wawancara, dan studi pustaka. Data tersebut meliputi informasi terhadap sepeda motor listrik, dan bagaimana preferensi masyarakat terhadap kendaraan pribadi mereka serta informasi mengenai sepeda motor listrik yang nantinya akan menjadi gambaran juga acuan dalam perancangan *storyboard*, sehingga masyarakat dapat memahami pesan yang terdapat dalam rancangan tersebut.

**Kata kunci:** BBM, sepeda motor listrik, *storyboard*

**Abstract :** *Motor vehicle users in Indonesia are very high, especially motorcycles. The recent increase in fuel prices has had a considerable impact on people in Indonesia. The increase in fuel prices not only affects transportation costs, but also has an impact on the people's economy. One option that has emerged is to switch to electric motorcycles, which offer fuel savings and are environmentally friendly. In this design we aim to introduce electric motorbikes to the public so that they know the positive impact they will feel by using electric motorbikes in supporting their daily activities. Data collection in designing this storyboard uses a mix method, namely by conducting observation, questionnaire, interview, and literature study stages. The data includes information on electric motorbikes, and how people's preferences for their personal vehicles and information about electric motorbikes which will later become an overview as well as a reference in designing storyboards, so that people can understand the messages contained in the design.*

**Keywords:** *fuel oil, electric motorcycles, storyboard*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Mayoritas masyarakat Indonesia menggunakan bantuan alat transportasi untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Tingkat penggunaan kendaraan bermotor di Indonesia sangatlah tinggi, terutama sepeda motor menjadi salah satu pilihan sebagian besar masyarakat Bandung maupun Indonesia. Menurut Dinas Perhubungan Kota Bandung, pada tahun 2018 jumlah pengguna kendaraan roda dua di Kota Bandung sebanyak 1.256.057 unit (Badan Pusat Statistik Kota Bandung, 2018). Jumlah ini meningkat 11% per tahunnya dengan didominasi kendaraan pribadi sebanyak 98% dan kendaraan umum 2%.

Dengan meningkatnya jumlah kendaraan berbahan bakar minyak (BBM), maka langkah yang dilakukan Pemerintah adalah dengan menaikkan harga BBM akibat tingginya harga minyak dunia. Menurut Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral (ESDM), hal ini terjadi karena fluktuasi harga minyak dunia yang berdampak signifikan terhadap anggaran negara dan subsidi serta penyeimbangan energi, termasuk BBM, meningkat tiga kali lipat. Lebih dari 70% subsidi juga justru dinikmati oleh kelompok masyarakat yang mampu seperti pemilik mobil-mobil pribadi (ESDM, 2022). Oleh karena itu pemerintah mengalihkan subsidi energi yang dianggap masih kurang tepat sasaran, dan tidak merata. Berdasarkan data dari Kementerian ESDM konsumsi BBM jenis pertalite pada sektor transportasi Indonesia sebanyak 23,29 juta kiloliter (KL) pada 2021. Jumlah itu naik signifikan 28,41% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 18,14 juta KL. Ditambah dengan konsumsi Pertamina mencapai 5,71 juta kiloliter (KL) pada 2021. Jumlah itu meningkat 40,82% dibandingkan pada 2020 yang sebesar 4,06 juta KL (DataIndonesia, 2022). Disisi lain dengan meningkatnya harga tersebut dapat menjadi momentum bagi masyarakat untuk beralih ke kendaraan dengan rendah emisi sekaligus mendukung upaya pengurangan emisi karbon.

Seiring dengan mencuatnya permasalahan pemanasan global dan terus naiknya harga BBM, para produsen banyak menciptakan kendaraan dengan pemanfaatan energi yang lebih ramah lingkungan yaitu kendaraan bermotor dengan tenaga listrik. Sepeda motor listrik yaitu kendaraan yang digerakan oleh dinamo dan akumulator tanpa adanya BBM. Sepeda motor listrik ini memiliki beberapa keunggulan seperti halnya suara motor yang halus, efisiensi yang tinggi, ramah lingkungan, dan perawatan yang mudah serta murah. Namun penggunaan sepeda motor listrik ini belum menjadi hal yang lumrah di Kota Bandung, karena sepeda motor listrik merupakan hal yang baru sehingga masih banyak masyarakat Indonesia yang ragu untuk menggunakannya. Mempertanyakan soal durabilitas dan infrastruktur yang masih kurang menurut masyarakat. Maka

dari itu diperlukan sarana promosi atau edukasi untuk memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat di Kota Bandung.

Animasi merupakan pilihan yang tepat untuk promosi atau edukasi karena animasi dapat menjangkau khalayak luas, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Animasi memiliki beberapa manfaat yaitu berperan sebagai media promosi, lebih efisien dalam memasarkan produk, informatif dan mudah dipahami, dan mengikuti perkembangan teknologi. Di Dalam animasi terdapat beberapa unsur penting yang harus ada sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh yaitu salah satunya adalah *storyboard*.

*Storyboard* merupakan elemen dasar yang sangat penting dalam pembuatan animasi. *Storyboard* merepresentasikan visual dari skrip menampilkan serangkaian sketsa dimana setiap adegan dasar dan setiap kamera yang diatur dalam adegan yang di visualkan. *Storyboard* juga menampilkan elemen penting dari dunia, karakter, waktu, editing dan suara.

Masih belum ada animasi yang secara spesifik membahas terkait edukasi pengenalan kepada masyarakat mengenai sepeda motor listrik. Oleh karena itu, penulis bersama dua rekan kelompok lainnya akan melakukan perancangan dalam membuat animasi tentang memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat di Kota Bandung. Pada perancangan ini kelompok penulis membagi *job desc* dengan masing-masing memiliki satu *job desc* utama. Dengan pentingnya elemen *storyboard*, penulis memilih *jobdesk storyboard artist* untuk memenuhi kebutuhan relevansi lokasi Kota Bandung.

## LANDASAN TEORI

### Bahan Bakar Minyak (BBM)

Bahan Bakar Minyak (BBM) merupakan salah satu sumber energi tak terbarukan yang digunakan masyarakat sebagai bahan bakar transportasi mereka dalam kegiatan sehari-hari seperti mobil dan sepeda motor. BBM merupakan bahan bakar yang berasal dan/atau diolah dari Minyak Bumi (Menteri ESDM, 2021). Minyak mentah dari perut bumi diolah terlebih dahulu di kilang menjadi BBM.

### Sepeda Motor Listrik

Sepeda motor listrik adalah kendaraan bermotor yang menggunakan tenaga listrik sebagai energi untuk mengoperasikannya, bisa menjadi alternatif yang lebih ramah lingkungan karena sepeda motor listrik mengandalkan baterai dan dinamo untuk menggerakannya dan lebih hemat

dibandingkan sepeda motor konvensional yang perlu mengisi bahan bakar bensin untuk mengoperasikannya (OTO, 2023).

### **Animasi Hybrid**

Animasi *hybrid* adalah kombinasi dua dimensi (2D) dan media animasi tiga dimensi (3D). Media animasi 2D dan 3D dapat digunakan, dan digunakan, terlepas dari satu lain. (Hybrid Animation, Tina O Hailey, 2010, 5)

### **Animasi 2D**

Berdasarkan penulisan A'dhawiah, R., Sudaryat, Y., dan Taufik, R. (2023) film animasi merupakan suatu bentuk media audio visual yang terdiri dari serangkaian gambar yang tidak bergerak lalu diatur dalam urutan frame dan diproyeksikan melalui perangkat elektronik agar terlihat seolah-olah bergerak dan hidup di dalam layar.

### **Animasi 3D**

Menurut Nispayadi, M., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021) animasi 3d yaitu pengembangan dari animasi 2d yang dapat dilihat dari bermacam sudut. Sudut tersebut dapat dilihat dari 3 sisi yaitu sumbu x, sumbu y, dan sumbu z yang dapat menciptakan sebuah efek kedalaman berupa dimensi, dan volume pada animasi 3d.

### **Storyboard**

*Storyboard* pada dasarnya adalah kependekan dari film dan bahasa penceritaan visual. Terdiri dari membuat serangkaian sketsa dimana setiap adegan dasar dan setiap kamera yang diatur dalam adegan yang diilustrasikan ini adalah rekaman visual dari penampilan film sebelum syuting dimulai (Hart, 3:2008).

*Storyboard* adalah sebuah narasi cerita yang telah dipresentasikan secara visual dan diatur secara berurutan menggunakan sketsa gambar yang ditempatkan dalam panel-panel khusus. Secara umum, tujuan *storyboard* adalah untuk menentukan urutan cerita, waktu, tata letak, gerakan, dan sudut pengambilan gambar yang akan digunakan pada setiap frame dalam sebuah film animasi (Dhimas, 2013:11).

### **Proses Perancangan**

Proses perancangan storyboard menurut Dhimas (12:2013) ada tiga, yaitu *thumbnail*, *rough storyboard* dan *clean up storyboard*.

### **Thumbnail**

Merupakan gambar yang masih sangat sederhana dan masih dalam bentuk panel sketsa.

### **Rough Storyboard**

Panel sketsa yang masih dalam bentuk gambaran kasar berupa gambar gambar terpisah yang di tempel dalam satu panel.

### **Clean Up Storyboard**

Storyboard yang sudah rapi dan detail. Dilengkapi dengan keterangan seperti waktu, pergerakan kamera, suara, dialog, dsb

### **Struktur Penulisan Script**

Menurut Rousseau & Phillips (20-21:2013) dalam penulisan struktur skrip terdiri dari *slugline*, *action*, *character*, *dialogue*, dan *wryly*.

#### **Slugline**

Menunjukkan 3 informasi; lokasi kamera, adegan dan waktu.

#### **Action**

Menunjukkan deskripsi, berupa narasi singkat.

#### **Character**

Menunjukkan siapa yang bicara.

#### **Dialogue**

Menunjukkan apa yang dikatakan.

#### **Wryly**

Menyarankan arah untuk aktor.

#### **Kedalaman**

Dalam menyusun shot, selalu coba gabungkan *foreground*, *middleground*, dan *background*. Semakin banyak menampilkan elemen-elemen ini, komposisi shot tersebut akan semakin dalam. (Hart John, 46:2008)

#### **Perspektif**

Untuk dapat menggambar suatu objek sehingga akan terlihat padat dan tidak rata seperti permukaan kertas yang digambar, dalam melakukannya seniman menggunakan metode yang biasa disebut perspektif. Perspektif digunakan tidak hanya untuk membuat objek tampak memiliki dimensi, tetapi juga membuatnya tampak dekat atau di kejauhan atau menunjukkan perasaan ruang (Norling, 3:1999).

#### **Perspektif Satu Titik**

Perspektif satu titik dengan menggambar satu garis horizon berpusat pada satu titik. yang digunakan untuk menciptakan ilusi kedalaman. perspektif ini termasuk yang paling umum karena

seperti bagaimana mestinya melihat apa yang ada di depan mata maka tertuju pada satu titik.

### **Perspektif Dua Titik**

Perspektif dua titik ini sama halnya dengan satu titik dengan menggambar satu garis horizon namun ada sedikit perbedaan memberi kesan yang lebih dinamis untuk menunjukkan dua sisi suatu objek.

### **Focal Point**

Untuk memperjelas poin cerita kepada audiens, focal point juga perlu dirancang dengan jelas di dalam panel. Komposisi yang baik mengarahkan pandangan audiens ke tempat yang kita inginkan untuk mereka lihat di layar. (Paez Sergio & Jew Anson, 30:2013)

### **Shot Type**

Merupakan pengambilan sudut kamera dan posisi penempatan kamera yang berhubungan dengan subjek cerita. terdapat 6 sudut kamera yaitu, *Close Up*, *Extreme Close Up*, *Medium Shot*, *Long Shot*, *Establishing Shot* dan *Over the Shoulder*.

### **Close Up**

*Close Up Shot* adalah pengambilan gambar dengan menunjukkan wajah penuh aktor/objek dari dekat. biasanya dimulai dari atas kepala hingga leher.

### **Extreme Close Up**

*Extreme Close Up* adalah pengambilan gambar yang begitu dekat sehingga hanya terlihat wajah aktor. biasanya dimulai dari alis hingga bibir. digunakan untuk memberikan informasi terkait objek atau ekspresi terhadap subjek.

### **Medium Shot**

*Medium Shot* merupakan pengambilan gambar yang menunjukkan gambar pada shot dari kepala hingga paha. untuk memperlihatkan bahasa tubuh karakter yang ingin ditunjukkan kepada penonton.

### **Long Shot**

*Long shot* merupakan pengambilan gambar yang menunjukkan aktor/objek dari kejauhan.

### **Establishing Shot**

*Establishing shot* menggambarkan lingkungan/latar tempat juga menunjukkan suasana aktor pada penonton.

### **Over the Shoulder**

*Over the shoulder* merupakan pengambilan shot dengan posisi kamera berada di atas

pundak karakter. memperlihatkan adanya interaksi yang dilakukan antar karakter.

### **Camera Movement**

Menurut Hart (54:2008) *camera movement* terdiri dari *panoramic*, *tracking shot*, dan *zoom shot*.

#### **Panning**

Pergerakan *panning* adalah pergerakan kamera yang secara horizontal dari poros kamera. pergerakan *panning* berupa *panning right* yang pergerakannya dari kiri menuju kanan dan *pan to left* yang pergerakannya dari kanan menuju kiri.

#### **Tracking Shot**

*Tracking shot* merupakan pergerakan kamera yang ditempatkan di atas roda, kamera ditarik/didorong secara linear ataupun melengkung.

#### **Zoom In atau Zoom Out**

*Zoom In/Out* fokus beralih dari sudut lebar ke close up menggunakan lensa kamera, maupun sebaliknya dari sudut close up ke sudut lebar.

### **Camera Angle**

Pada perancangan *storyboard* akan menggunakan kamera sebagai acuan dalam pembuatan shot. menentukan posisi kamera di hadapan karakter. Menurut Paez & Jew (71-73:2013) *camera angle* terdiri dari *bird eye's view*, *high angle*, *eye level*, *low angle*, dan *worm eye's view*.

#### **Worm Eye View**

*Worm eye view* merupakan shot yang pengambilan gambarnya dari dasar tanah.

#### **Low Angle**

*Low angle* merupakan shot dimana kamera ditempatkan di bawah ketinggian mata subjek. Membuat subjek terlihat lebih kuat atau terkendali

#### **Eye Level**

*Eye level* merupakan tipe shot dimana kamera ditempatkan sesuai mata subjek.

#### **High Angle**

*High angle* merupakan shot kamera yang ditempatkan di atas ketinggian mata subjek. Memfokuskan perhatian penonton pada lingkungan atau situasi.

#### **Bird Eye View**

*Bird eye view* merupakan shot yang diambil seolah-olah dari sudut pandang seekor burung.

sering digunakan untuk menunjukkan tata letak situasi yang lebih luas.

## **DATA DAN ANALISIS DATA**

### **Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode campur. menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis data dari observasi, wawancara, kuesioner, studi pustaka serta kajian visual, sedangkan metode kuantitatif digunakan sebagai metode sekunder untuk menganalisis sampel yang dituju.

### **Data dan Analisis Objek**

#### **Data Khalayak Sasaran**

Objek penelitian pada perancangan film animasi ini adalah yang berdomisili di Kota Bandung dan pernah memakai kendaraan bermotor. Target khalayak sasar pada penelitian ini merupakan remaja awal - akhir dengan rentang umur 17-25 tahun. Selain karena di Indonesia untuk mengendarai kendaraan bermotor, seseorang harus memiliki SIM (Surat Izin Mengemudi).

#### **Data Hasil Wawancara**

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dan mendalam. Untuk narasumber yang memiliki keterkaitan dengan sepeda motor listrik, metode wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dimana pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan terbuka dan mengikuti situasi serta kondisi narasumber sehingga data kualitatif.

#### **Wawancara Dengan Dosen Desain Produk Telkom University**

Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai sepeda motor listrik kami melakukan wawancara secara mendalam dengan Pak Hardy Adiluhung, S.Sn., M.Sn, beliau merupakan dosen desain produk dari Telkom University. pada tanggal 11 May 2023 jam 16.00.

Wawancara diawali dengan Pak Hardy yang menjelaskan mengapa produksi sepeda motor listrik di Indonesia sebagian besar masih dibuat di China, dimana sebagian besar produk China sebenarnya tidak memiliki umur yang panjang dan tidak ramah lingkungan. Memang China punya kualitas tersendiri dalam suku cadang yang digunakan dalam produksi sepeda motor.

Pak Hardy mulai menjelaskan bahwa kendaraan listrik seperti sepeda listrik yang mulai digunakan di kawasan pemukiman. Masih ada kemungkinan kendaraan sepeda motor listrik ini bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, namun semua tergantung pengalaman penggunaan penggunanya. karena sepeda atau sepeda motor listrik mempunyai spesifikasi yang berbeda-beda

tergantung harganya. Mengenai penggunaan sehari-hari, Pak Hardy menjelaskan bahwa sepeda listrik memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan sepeda motor listrik karena tidak memerlukan plat nomor dan tidak dikenakan biaya tambahan. Pak Hardy menjelaskan, sepeda motor listrik sudah mulai digunakan di jalanan oleh para pengemudi ojek online full-time dan perempuan dalam kesehariannya. Sepeda motor listrik jenis ini bisa dikatakan mampu bersaing dengan sepeda motor berbahan bakar bensin, mengingat pengguna ojek online masih terus aktif menggunakan sepeda motor listrik.

Kehidupan ojek online dengan menggunakan motor listrik bisa menjadi objek penguat dalam cerita yang akan dibuat. Artinya, para pengemudi ojek online yang aktif berkendara bisa mengandalkan sepeda motor listrik sebagai penunjang aktivitasnya sehari-hari. Cara lain untuk beralih ke kendaraan listrik adalah dengan konversi. Konversi yang dimaksud yaitu dengan menggantikan mesin dari motor konvensional (bbm) menjadi motor bertenaga listrik. Memang motor listrik masih terbilang baru dan banyak yang meragukan keawetan motor listrik, apalagi buatan China. Dengan konversi tersebut, maka motor tersebut yang semulanya berbahan bakar minyak, berpindah menjadi kendaraan listrik dengan tambahan durabilitas yang lebih kuat karena konversi bisa dilakukan kepada motor manapun pilihan kita.

Motor listrik belum bisa sepenuhnya menggantikan motor konvensional dikarenakan motor listrik adalah suatu hal yang baru, dan butuh waktu agar bisa beradaptasi di kota Bandung. Pemerintah Pun belum sepenuhnya mengajak masyarakat untuk berganti sepenuhnya kepada motor listrik dikarenakan infrastruktur untuk motor listrik belum sepenuhnya terwujud. Karena motor listrik masih terbilang baru di Indonesia maka tahap yang menurut pak Hardy lakukan saat ini yaitu melalui pengenalan motor listrik kepada masyarakat lebih dahulu.

### **Wawancara dengan Penjaga Pos SPKLU**

Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai infrastruktur untuk sepeda motor listrik kami melakukan wawancara secara langsung dengan Pak Robi, selaku petugas di SPKLU pada tanggal 30 Maret 2023 jam 12.28.

Wawancara diawali dengan menjelaskan bahwa pos SPKLU yang berlokasi di kecamatan Cibeunying Kaler kota Bandung tersebut mayoritas digunakan oleh mobil-mobil listrik dibandingkan dengan sepeda motor listrik, bahkan pak Robi mengatakan sama sekali belum ada yang pernah menggunakan fitur swap batteries tersebut. meskipun pos SPKLU tersebut terdapat fitur swap batteries yang diperuntukkan kendaraan sepeda motor listrik. Pak Robi berpendapat meskipun ojek online sudah bertambah yang memilih untuk menggunakan motor listrik, mereka

lebih memilih melakukan metode charging untuk mengisi tenaga listrik dibandingkan menggunakan swap batteries. Hal ini juga disebabkan karena beberapa jenis motor listrik masih belum memiliki metode charging yang sama.

**Wawancara Para Ojol**

Wawancara ini dilakukan oleh Ibeng *host* dari *channel youtube EVHOLIC* yang di *upload* pada 10 Maret 2023. Membahas mengenai pengguna sepeda motor listrik yang sehari harinya berkendara dengan sepeda motor listrik yaitu ojek online.

Terdapat 4 narasumber yang diwawancarai, semuanya berprofesi sebagai ojek online yang berkendara menggunakan sepeda motor listrik bermerk Volta. 3 dari narasumber tersebut hanya menerima orderan berupa makanan dan paket, 1 diantaranya menerima semua orderan termasuk mengantarkan penumpang. Sudah memakai sepeda motor listrik volta rata-rata 5-6 bulan bahkan ada yang sudah memakai selama 8 bulan. Jarak yang mereka tempuh dalam sehari sekitar 150-200 Km/harinya. Dalam sehari bisa mengganti baterai hingga 3-5 kali. Untuk kecepatan maksimum dari sepeda motor listrik yang mereka pakai mulai dari 70-82 Km/jam dengan posisi tidak mengangkut penumpang. Selama menggunakan sepeda motor listrik para narasumber serentak tidak pernah mengalami mogok. Mengenai durabilitas sepeda motor listrik jika dalam keadaan hujan ataupun banjir keempat narasumber menjawab tetap aman. Saat ditanya kendala apa saja selama menggunakan sepeda motor listrik kendala dalam pengisian baterai. mengenai pendapatan dan pengeluaran setelah menggunakan sepeda motor listrik salah satu narasumber mengatakan sama saja pengeluarannya antara sepeda motor listrik maupun konvensional, dan narasumber lainnya mengatakan saat beralih menggunakan sepeda motor listrik mengalami penghematan pengeluaran biaya diantaranya tidak memerlukan penggantian oli.

**Data Hasil Observasi**

**Observasi Pustaka**

Melakukan observasi penggunaan sepeda motor listrik melalui review yang ada di youtube.

Tabel Hasil Observasi Pustaka

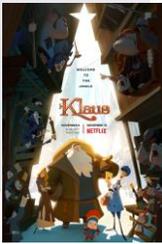
		
<p><b>ALVA One</b></p>	<p><b>Yamaha E01</b></p>	<p><b>Smooth Zuzu</b></p>

<p>Pengisian Daya : 2 jam 30 menit dari 20%-100%</p> <p>Tenaga : 99 Km/Jam</p>	<p>Pengisian Daya : fitur Fast Charging 0%-90% hanya 1 jam. normal membutuhkan waktu 5 jam. di arus listrik rumah membutuhkan waktu 14 jam dari 0%-100%</p> <p>Tenaga : 60 Km/jam</p>	<p>Pengisian Daya : Smooth zuzu memiliki fitur swap batteries yang sudah tersedia banyak di berbagai titik. hanya membutuhkan waktu 9 detik masa penukaran.</p> <p>Tenaga : 50-60 Km/jam</p>
--	---	--

**Observasi Lapangan**

Melalui observasi lapangan, perancang beserta tim melakukan pengamatan di beberapa tempat di Kota Bandung untuk mengungkap informasi yang dapat memberikan gambaran tentang kondisi dan karakteristik kota tersebut, yang akan penulis gunakan sebagai latar tempat cerita yang penulis buat. Pengamatan yang penulis lakukan yaitu melalui foto serta video dengan tujuan untuk menerapkannya dalam perancangan storyboard yang dibuat.

**Analisis Karya Sejenis**

		
<p><b>“The Mitchells Vs The Machines”</b></p> <p>Dari animasi ini penulis akan menganalisis dari memperhatikan camera</p>	<p><b>“Klaus”</b></p> <p>Dari animasi ini penulis bermaksud ingin mengetahui dari memperhatikan</p>	<p><b>“Branz Mega Kuningan”</b></p> <p>Penulis bermaksud ingin mengetahui dari memperhatikan camera movement dan</p>

angle dan shot type	kedalaman, focal point, dan perspektif	pemakaian rule of thirds dalam animasi ini
---------------------	--	--

## KONSEP PERANCANGAN

### Konsep Pesan

Perancangan storyboard untuk film animasi hybrid ini bertujuan untuk memperkenalkan molis kepada masyarakat Kota Bandung dengan adanya inovasi molis ini bisa menjadi salah satu alternatif masyarakat untuk mengatasi fenomena kenaikan harga BBM yang semakin lama akan semakin naik. Hasil dari animasi ini juga berharap dapat mengurangi keraguan masyarakat terhadap molis dan menjadi pilihan masyarakat sebagai moda transportasi dalam aktivitas sehari-hari.

### Konsep Kreatif

Konsep kreatif pada perancangan ini dimulai dari pembuatan sinopsis, script/naskah, thumbnail, elemen storyboard, clean up storyboard dan animatic storyboard.

Dari hasil pengumpulan data seperti observasi, wawancara, kuesioner dan analisis karya sejenis akan digunakan sebagai landasan dan acuan dalam pembuatan cerita untuk animasi hybrid yang berjudul "EcoMoto".

EcoMoto sendiri diambil dari kata "Eco" yang berkaitan dengan kata ekonomis, ekologi, dan ekonomi. Dan "Moto" dari kata Motor. Dalam konteks ini jika disatukan akan memiliki arti "motor yang ramah lingkungan". Berdasarkan data yang diperoleh pada kuesioner, menunjukkan 48 responden (90,6%) dari 53 responden menyatakan kenaikan harga BBM berpengaruh terhadap ekonomi mereka, juga hasil observasi mengenai sepeda motor listrik memiliki biaya operasional yang lebih rendah dan penggunaan energi yang lebih efisien. Dan keadaan dampak lainnya seperti mengularnya antrian di SPBU, polusi udara yang disebabkan kendaraan bermotor. Didapatkannya konsep kreatif yang akan dirancang pada storyboard ini tentang Point Of View (POV) sebuah keluarga yang merasakan dampak kenaikan harga BBM dan menghadapi hal tersebut dengan peralihan ke sepeda motor listrik (molis) sebagai moda transportasi sehari-hari.

### Konsep Media

Media yang perancang akan terapkan dalam pengkaryaan storyboard ini adalah sebuah animatic storyboard dengan media pendukung berupa artbook yang berisi proses kreatif dalam pembuatan storyboard film animasi EcoMoto ini. Perancangan storyboard ini dibuat melalui

metode digital menggunakan iPad dan laptop. Software yang digunakan dalam perancangan storyboard ini yaitu Procreate, Adobe Premiere untuk pembuatan animatic storyboard, dan Adobe Illustrator untuk pembuatan artbook.

## Hasil Perancangan

### Script/Naskah

Membedah script untuk melanjutkan ke proses visualisasi perancangan *storyboard*.

### Pembuatan Thumbnail

Tahap selanjutnya, setelah pembuatan script/naskah di tahap ini adalah proses visualisasi dari script yang telah dibuat. Thumbnail akan berisikan sketsa kasar sebagai alternatif pertama untuk visualisasi adegan.



Thumbnail EcoMoto

### Elemen Storyboard

Pada proses perancangan *storyboard*, terdapat elemen yang digunakan untuk mendukung jalannya cerita dengan shot yang akan dibuat sesuai dengan script yang telah dibuat. Berikut elemen-elemen yang digunakan dalam perancangan storyboard EcoMoto.

### Shot Type

Shot Type yang digunakan dalam perancangan ini dominan menggunakan medium shot, untuk memperlihatkan bahasa tubuh karakter yang ingin ditunjukkan kepada penonton. Terinspirasi dari penggunaan shot type pada karya sejenis "The Mitchells vs The Machines" yang juga banyak menggunakan medium shot untuk menampilkan gestur dari karakter.



Medium Shot EcoMoto

Dalam perancangan storyboard ini juga banyak menggunakan over the shoulder untuk menunjukkan percakapan karakter yang sedang berinteraksi dengan karakter lainnya.



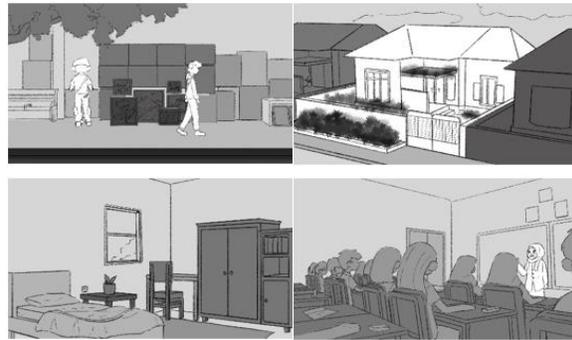
Over the Shoulder EcoMoto

Pengaplikasian close up digunakan di perancangan ini. Untuk menunjukkan ekspresi dan fokus penonton pada karakter atau benda yang ditampilkan dalam visual tersebut.



Close Up EcoMoto

Dan long shot juga diterapkan pada perancangan storyboard ini. Contohnya shot di mana memperlihatkan latar tempat di mana cerita ini berlangsung, keluarga Alan tinggal, kamar Alan, dan sekolah Alan bersekolah.

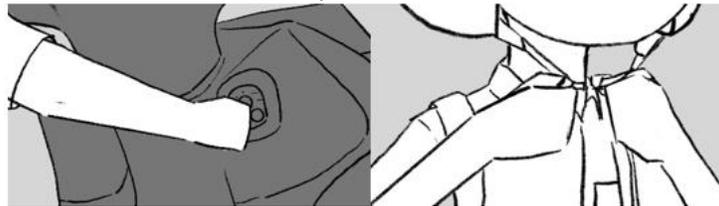


### Camera Angle

Pengaplikasian Camera Angle mulai dari worm eye view hingga bird eye view digunakan pada perancangan ini untuk mendukung berbagai kondisi pada storyboard.



Worm Eye View EcoMoto



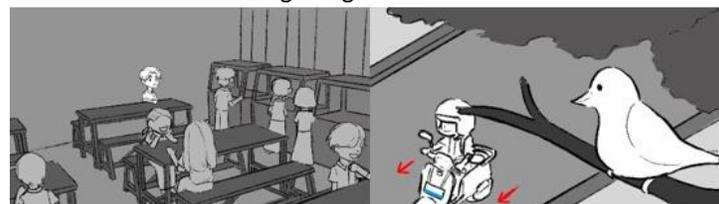
Low Angle EcoMoto



Eye Level EcoMoto



High Angle EcoMoto

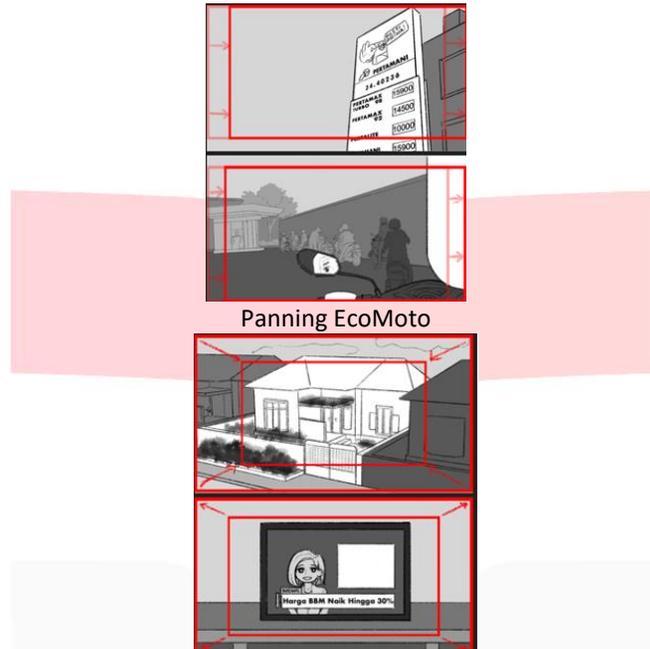


Bird Eye View

### Camera Movement

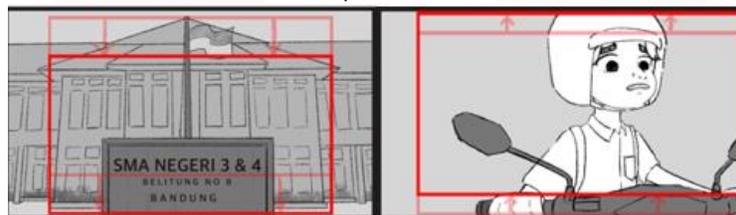
Pada perancangan storyboard ini sangat membutuh pergerakan kamera. Pada storyboard

ini juga banyak menerapkan pergerakan kamera mulai dari panning right/left yang digunakan untuk mengarahkan jalannya cerita, zoom in/out yang digunakan untuk memperjelas objek/karakter yang menjadi pusat perhatian dalam sebuah shot, tilting up/down pergerakan kamera ini digunakan untuk memperlihatkan latar tempat secara luas dan tracking shot kamera yang ditarik/dorong diatas roda yang digunakan saat kondisi background bergerak.

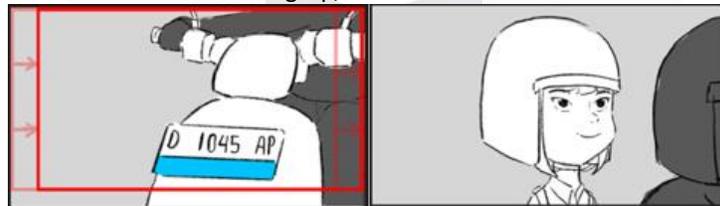


Panning EcoMoto

Zoom In/Out EcoMoto



Tilting Up/Down EcoMoto



Tracking Shot EcoMoto

### Perspektif

Penggunaan perspektif dalam perancangan storyboard ini sangatlah penting untuk dapat menggambarkan kesan ruang, tidak rata seperti permukaan kertas. Pada perancangan ini didominasi dengan perspektif 1 titik hilang dan 2 titik hilang.



1 Titik Hilang EcoMoto



2 Titik Hilang EcoMoto

### Kedalaman

Penggunaan konsep foreground, middleground, dan background dalam perancangan storyboard ini semakin banyak menampilkan kedalaman ini maka semakin dalam komposisi shot tersebut.



Kedalaman EcoMoto

### Clean Up Storyboard

Setelah perancang menyelesaikan proses thumbnail dan mengaplikasikan elemen-elemen dalam perancangan storyboard ini. Maka selanjutnya memasuki tahap clean up storyboard, sketsa kasar pada thumbnail dirapikan dan diperjelas lagi dengan menambahkan keterangan elemen storyboard yang memperjelas setiap shot.



transportasi yang bisa mengatasi dampak kenaikan harga BBM yang semakin lama akan naik.

Perancangan storyboard ini dilakukan berdasarkan cerita yang dibedah berdasarkan naskah yang dibuat. Melihat secara jelas bahwa sepeda motor listrik memiliki banyak kelebihan dan menjadi solusi jangka panjang sebagai alat transportasi sehari-hari. Ceritanya mengisahkan sebuah keluarga yang merasakan dampak kenaikan harga BBM dan menemukan cara untuk mengatasinya dengan beralih ke sepeda motor listrik yang jauh lebih irit saat mendapat subsidi pemerintah. Perancangan storyboard ini mengimplementasikan teknik dari data yang sudah dikumpulkan. pemakaian shot type, camera angle, camera movement, perspektif yang diaplikasikan ke dalam shot-shot yang ada untuk memberikan kesan pesan yang ingin disampaikan

## SARAN

Hasil perancangan ini harapannya dapat menyampaikan informasi dan mampu menampilkan kehadiran teknologi sepeda motor listrik kepada warga Bandung dan masyarakat luar. Hasil perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah animasi yang bisa menginspirasi masyarakat untuk beralih ke sepeda motor listrik karena dapat menjadi investasi jangka panjang bahan bakar minyak merupakan energi yang terbarukan dengan kata lain akan habis.

## DAFTAR PUSTAKA

Glebas, Francis. (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. UK: Elsevier Inc.

Robertson, Scott dan Bertling, Thomas. (2013). *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environment from Your Imagination*. Culver City: Design Studio Press.

Kitagawa, Midori dan Windsor, Brian. (2008). *MoCap for Artists : Workflow and Techniques for Motion Capture*. UK: Elsevier Inc.

Norling, Ernest R. (1999). *Perspective Made Easy*. New York: DOVER PUBLICATION, Inc.

Paez, Sergio dan Jew, Anson. (2013). *Professional Storyboarding : Rules of Thumb*. UK: Focal Press.

Rousseau, David Harland dan Phillips, Benjamin Reid. (2013). *Storyboarding Essentials: SCAD Creative Essentials (How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media)*. Watson-Guptill.

Hart, John. (2008). *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. UK: Elsevier Inc.

Asti, M., Supriyadi, I., & Yusgiantoro, P. (2020). Analisa Penggunaan Sepeda Motor Listrik Bagi Transportasi Online Terhadap Ketahanan Energi (Studi pada Gojek). *Ketahanan Energi*, 6(1).

Said, F. A., Adiluhung, H., & Pujiraharjo, Y. (2022). Perancangan Sepeda Motor Listrik Untuk Masyarakat Urban Dipertanian. *eProceedings of Art & Design*, 9(1).

Kumara, I. N. S., & Agung, I. G. A. P. R. (2022). STATUS PERKEMBANGAN SEPEDA LISTRIK DAN MOTOR LISTRIK DI INDONESIA. *Jurnal SPEKTRUM*, 8(4), 8-19.

Yusuf, M. (2022). Pengaruh Promosi, Gaya Hidup, dan Persepsi Risiko terhadap Niat Beli Motor Listrik menggunakan Metode SEM-PLS. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 6(2), 241-248.

A'dhawiah, I. R., Sudaryat, Y., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK SERIAL ANIMASI 2D VERTIKAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI DAMPAK ADIKSI TIKTOK TERHADAP REMAJA. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).

Nispayadi, M. A. F., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021). Perancangan Environment Pada Animasi 3d Tentang Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan. *eProceedings of Art & Design*, 8(3).

Sauri, F. S., & Ramdhan, Z. (2019). erancangan Storyboard Dalam Film Animasi 3d â€œ seasons Of Pandawaâ€œ. *EProceedings of Art & Design*, 6(2).

#### **Sumber Internet :**

ESDM. (2022). SIARAN PERS: Pengalihan Subsidi BBM, Demi Subsidi Tepat Sasaran dan Antisipasi Gejolak Minyak Dunia. Diakses November 18, 2022 . <https://www.esdm.go.id/id/berita-unit/direktorat-jenderal-minyak-dan-gas-bumi/siaran-pers-pengalihan-subsidi-bbm-demi-subsidi-tepat-sasaran-dan-antisipasi-gejolak-minyak-dunia>.

ESDM. (2022). SIARAN PERS: Pengalihan Subsidi BBM, Demi Subsidi Tepat Sasaran dan Antisipasi Gejolak Minyak Dunia. Diakses November 18, 2022. <https://www.esdm.go.id/id/media-center/arsip-berita/pertalite-bbm-yang-paling-banyak-dikonsumsi-masyarakat>

ESDM. (2021). Menteri ESDM Tetapkan Aturan Perhitungan Harga Jual Eceran BBM. Diakses Januari 11, 2023. [www.esdm.go.id/id/berita-unit/direktorat-jenderal-minyak-dan-gas-bumi/menteri-esdm-tetapkan-aturan-perhitungan-harga-jual-eceran-bbm](http://www.esdm.go.id/id/berita-unit/direktorat-jenderal-minyak-dan-gas-bumi/menteri-esdm-tetapkan-aturan-perhitungan-harga-jual-eceran-bbm).

DataIndonesia.id. (2022). Konsumsi BBM Pertalite Capai 23,29 Juta Kiloliter pada 2021. Diakses Januari 11, 2023. <https://dataindonesia.id/energi-sda/detail/konsumsi-bbm-pertalite-capai-2329-juta-kiloliter-pada-2021>

Badan Pusat Statistik Kota Bandung. (2018). *Jumlah Penduduk (Jiwa), 2018-2020*. Diakses

Januari 11, 2023. <https://bandungkota.bps.go.id/indicator/12/32/1/jumlah-penduduk.html>

Badan Pusat Statistik Kota Bandung. (2018). *Jumlah Kendaraan Bermotor Jenis Sepeda Motor dan Scooter (Unit), 2016-2018*. Diakses Januari 11, 2023. <https://bandungkota.bps.go.id/indicator/17/172/1/jumlah-kendaraan-bermotor-jenis-sepeda-motor-dan-scooter.html>

Portal Data Kota Bandung. (2022). *Jumlah Penduduk Berdasarkan Agama*. Diakses Januari 11, 2023. [http://data.bandung.go.id/index.php/portal/detail\\_dataset/9ce4b7a0-f87b-46e6-9dcc-8f14c3d6ad6a](http://data.bandung.go.id/index.php/portal/detail_dataset/9ce4b7a0-f87b-46e6-9dcc-8f14c3d6ad6a)

Ibeng. "PENGAKUAN JUJUR ABANG OJOL NARIK PAKE MOTOR LISTRIK VOLTA ! Part 2" *Youtube*, diunggah oleh EVHOLIC, 10 Maret 2023. <https://youtu.be/AXKQS-WeWa0?si=69rZ IBmcepBulUz>

Putra, Bangkit Jaya. "Uji Lengkap Alva One: Performa, Handling, Akomodasi, hingga Biaya Isi Listrik | oto.com" *Youtube*, diunggah oleh The Official Oto, 14 Nov. 2022, <https://youtu.be/94eAe7b18lc>

Putra, Bangkit Jaya. "Yamaha E01, Punya Sensasi Kenyamanan yang pas! | First Ride" *Youtube*, diunggah oleh The Official Oto, 27 Okt. 2022, <https://youtu.be/GPkEDboV5Bw>

Wijaya, Claudius Surya. "Smoot Zuzu : Gaya Italy, harga cengli" *Youtube*, diunggah oleh AutonetMagz, 20 Juli 2023, <https://youtu.be/5ZKL6vCC5ug>

Rotten Tomatoes. "The Mitchells vs. the Machines". Published April 23, 2021. Accessed January 11, 2023. [https://www.rottentomatoes.com/m/the\\_mitchells\\_vs\\_the\\_machines](https://www.rottentomatoes.com/m/the_mitchells_vs_the_machines)

Rotten Tomatoes. "Klaus". Published November 8, 2019. Accessed January 11, 2023. <https://www.rottentomatoes.com/m/klaus>

The Spa Studio. "Playlist : Side by Side" *Youtube*, diunggah oleh The Spa Studio, Jun. 2021, <https://www.youtube.com/@thespastudios/playlists>

Katiedoesfilmstuff. "[Storyboard] the Mitchells vs the Machines" *Youtube*, diunggah oleh Katiedoesfilmstuff, May. 2021, <https://www.youtube.com/@Katiedoesfilmstuff>

Branz Mega Kuningan. "Anime Branz Mega Kuningan - Apartment Jepang di Jakarta Selatan" *Youtube*, diunggah oleh Branz Apartement - Indonesia, 12 Okt. 2021, <https://youtu.be/a-MngASTr94>