

**PERANCANGAN *STORYBOARD* PADA ANIMASI 2D *TRAILER GAME* EDUKASI  
MENGENAI PENTINGNYA SUARA MAHASISWA TERHADAP PEMILU NEGARA  
INDONESIA**

***STORYBOARD DESIGN IN 2D ANIMATED EDUCATIONAL GAME TRAILER  
REGARDING THE IMPORTANCE OF STUDENT VOTES IN INDONESIAN STATE  
ELECTIONS***

Syafina Zaskia Ariandi<sup>1</sup>, Mario<sup>2</sup>, Muhammad Adharamadinka<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

[zaskiaariandi@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:zaskiaariandi@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [dsmario@telkomuniversity.ac.id](mailto:dsmario@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,

[ramadinka@telkomuniversity.ac.id](mailto:ramadinka@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

---

**ABSTRAK**

Perancangan ini mengambil fenomena pentingnya suara mahasiswa dalam pemilu negara Indonesia. Salah satu peranan mahasiswa adalah sebagai agen perubahan, yang dimana peranan tersebut penting bagi negaranya sendiri. Berdasarkan hal tersebut mahasiswa dihimbau untuk menggunakan hak pilih mereka dengan bijak dengan tidak golput. Untuk mengedukasikan hal ini ke khalayak luas, membutuhkan media yang bisa diterima oleh semua orang. Media yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah game edukasi. Sebuah game memiliki *trailer* sebagai pengenalan gamenya dan trailer tersebut dikemas dengan animasi 2D. Dalam pembuatan animasi dibutuhkannya *storyboard*. Ada tahapan yang harus dilewati dalam pembuatan *storyboard* dan berbagai aspek yang penting agar menghasilkan *storyboard* yang memuaskan. Hasil dari perancangan ini adalah *storyboard*, *animatic storyboard* dan kemudian akan dianimasikan untuk *trailer game* edukasi. Perancangan ini bisa bermanfaat sebagai referensi dan sebagai sarana informasi mengenai seputar pembuatan *storyboard*.

Kata kunci: Mahasiswa, Pemilu, *Game*, *Storyboard*, Animasi.

---

## ABSTRACT

*The design of this project addresses the significant phenomenon of the importance of student voices in the Indonesian national elections. One of the primary roles of students is as agents of change, a role that is crucial for their own country. In light of this, students are encouraged to exercise their voting rights wisely and to avoid abstention. To effectively educate the broader public on this issue, it is essential to utilize a media that is accessible to everyone. This project proposes the use of an educational game as the media. The game will include a trailer for its introduction, which will be produced using 2D animation. The creation of the animation requires the development of a storyboard. There are several stages involved in the production of a storyboard, and various critical aspects must be considered to ensure a satisfactory outcome. The result of this design process will be a storyboard, an animatic storyboard, which will then be animated for the educational game trailer. This project can serve as a valuable reference and an informational resource regarding the storyboard creation process.*

*Keywords: Students, Elections, Game, Storyboard, Animation.*

---

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Mahasiswa merupakan aset yang berharga bagi sebuah negara. Mahasiswa bisa berperan sebagai pengawal jalannya pemerintahan sebuah negara. Peran mahasiswa dapat berpengaruh besar terhadap masa depan suatu negara. Mahasiswa, sebagai pemuda-pemudi berperan sebagai *agent of changes* ataupun agen perubahan, yang harus memiliki sifat kritis, peduli dan peka terhadap kerusakan-kerusakan atau ketidak-seimbangan dalam segala aspek kehidupan, agar dapat mewujudkan sebuah perubahan sebuah tatanan kearah yang lebih baik serta menyeimbangkan aspek kehidupan dari kerusakan (Alhamdi 2006).

Sebagai negara demokrasi, Indonesia tentu saja memilih seorang pemimpin melalui suara rakyatnya. Dalam hal ini, tentu saja setiap orang memiliki suara mereka sendiri untuk memilih seorang pemimpin yang akan memimpin negaranya. Hal ini yang mengharuskan kita agar tidak asal-asalan dalam memilih sebuah pemimpin, sebagai pemuda-pemudi Indonesia, mahasiswa harus bisa menggunakan hak mereka untuk masa depan negara yang baik. Sebagai *agent of changes*, mahasiswa bisa mengeluarkan pendapat mereka melalui media sosial, cetak maupun media yang lain, yang bisa diterima dengan baik oleh masyarakat luas tentunya. Mahasiswa juga dapat menciptakan inovasi terbaru yang bisa dijadikan sebuah perubahan yang datanya adidapat dari penelitian lapangan maupun masyarakat. Mahasiswa juga dapat mengontrol

jalannya sebuah pemerintahan agar dapat menepati janji-janji untuk negara yang sudah diberikan juga agar memperhatikan masyarakat secara keseluruhan. Maka dengan ini penulis ingin memberikan edukasi mengenai pentingnya suara mahasiswa dan apatisisme yang dikemas dalam perancangan *storyboard* animasi 2D untuk *trailer game* edukasi.

Dalam pembuatan animasi 2D dibutuhkannya *storyboard* sebagai rancangan awal dan patokan pembuatan animasi 2D. Dengan adanya *storyboard*, naskah akan divisualisasikan dan akan dianimasikan mengikuti apa yang sudah dirancang didalamnya.

## **2. Landasan Teori**

### **2.1 Pemilu Negara Indonesia**

Pemilu merupakan sebuah sarana kedaulatan rakyat yang digunakan untuk memilih anggota DPR, anggota DPD, Presiden dan Wakil Presiden dan juga Anggota DPRD. Berdasarkan Pancasila dan UUD NRI Tahun 1945, hal ini dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia dan jujur. Kedaulatan rakyat berarti bahwa rakyat memiliki kedaulatannya, tanggung jawab, hak dan kewajiban untuk memilih pemimpin yang akan memimpin dan membentuk pemerintahan dalam mengurus dan melayani seluruh masyarakat dan juga memilih wakil rakyat yang akan mengawasi jalannya pemerintahan. (Telaumbanua, dkk, dalam jurnal Peran Pemilih Muda Dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Pada Penyelenggaraan Pemilu, 2022).

### **2.2 Apatisme**

Apatis merupakan istilah lain dari sifat pasif, tunduk dan mati rasa terhadap hal-hal yang menyangkut isu sosial, ekonomi, politik dan lingkungan (Ahmed, 2012:62). Heymans dalam (Kartono, 2005:40) mengatakan bahwa seseorang yang memiliki sikap apatis cenderung lamban, suka berfikir panjang, tidak menyukai cara yang sulit, cenderung malas dan tidak suka beraktivitas, lemah sosiabilitas, konstan afeksi, susah berdamai, acuh tak acuh terhadap opini orang lain, suka menarik diri, tertutup, kaku, beku, teguh terhadap kesenangannya sendiri, suka menyendiri dan merupakan individu yang sangat menjemukan.

### **2.3 Mahasiswa**

Mahasiswa memiliki peran sebagai *agent of change* dalam sebuah negara, sebagai *agent of change*, mahasiswa dapat menyalurkan suara mereka melalui media agar suara

mereka terdengar dan ditanggapi oleh baik oleh pemerintah bangsa Indonesia. Mahasiswa juga dapat menciptakan inovasi-inovasi baru yang mereka dapatkan dari penelitian lapangan atau masyarakat sebagai perubahan yang dapat mengontrol jalannya pemerintahan di Indonesia dan juga dapat mengontrol bagaimana pemerintahan menjalankan janji-janji yang diberikan kepada masyarakat dan bagaimana mereka memperhatikan masyarakat. (Faridahtul, dalam jurnal Perspektif Mahasiswa Sebagai *Agen of Change* Melalui Pendidikan Kewarganegaraan, 2021).

## 2.4 Animasi 2D

Animasi 2D adalah sebuah animasi yang memiliki visual *flat*. Terdapat dua teknis pembuatan pada animasi 2D, yaitu manual dan 2D komputer. (Wahyu Purnomo, Wahyu Andreas 2013:11). Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi Gerakan (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023). Perkembangan zaman dan teknologi dapat mempengaruhi kebiasaan anak-anak yang cenderung memilih menonton film animasi (Pebriyanto, dkk., 2022).

Pembuatan animasi 2D secara digital memiliki 2 teknik, yaitu *frame by frame* dan *tweening*. *Tweening* mengubah bentuk dan posisi dari sebuah objek dengan menentukan *keyframe* pada awal dan akhir gerakan. *Frame by frame* dilakukan dengan menggambar secara manual pada setiap *frame*, baik secara manual maupun *inbetween*. *Frame by frame* dapat digunakan untuk menciptakan gerakan yang lebih sulit dan kompleks untuk dilakukan menggunakan teknik *tweening* (Puspitasari, Sudaryat, Afif, 2023).

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022). Kelebihan lain dari animasi dapat juga menjadi media pembelajaran dan informasi yang efektif dalam menciptakan emosi dan mempengaruhi audiens (Pebriyanto, dkk., 2022).

Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

### 2.4.1 Prinsip Animasi

Menurut Thomas and Johnson (1981) di dalam buku *The Illusion of Life: Disney Animation*, terdapat 12 prinsip animasi yang wajib dikuasai agar animasi terlihat menarik, yaitu *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and out*, *arcs*, *secondary actors*, *timing*, *exaggerations*, *solid drawings* dan *appeal*. Teori berikut hanya digunakan sebagai acuan, tidak diaplikasikan terhadap storyboard oleh perancang.

### 2.4.2 Pra Produksi

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah penentuan ide cerita dan konsep yang mau diangkat, kemudian setelah itu membuat alur cerita dan naskah dari pengembangan ide yang sudah siap untuk dikerjakan. Pembuatan *storyboard* dilakukan pada tahap ini.

### 2.4.3 Produksi

Pada tahap produksi, sudah mulai proses menganimasikan, memberi *special effect* pada animasi agar terlihat lebih dinamis lalu setelah itu dilakukannya tahap *rendering* pada animasi yang sudah dianimasikan dan dilakukannya *dubbing*.

### 2.4.4 Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukannya editing dan pemberian audio berupa penambahan *backsound audio*, *sound effect* dan *dubbing*.

## 2.5 Storyboard

Dalam bukunya John Hart (2008:3), *storyboard* merupakan alat utama yang digunakan dalam pembuatan apapun, baik itu animasi maupun *live-action*. Seorang *storyboard artist* harus bisa menyusun sebuah narasi cerita agar tetap logis.

Salah satu tahapan pembuatan animasi 2D yaitu storyboard, berperan dalam penyampaian informasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Storyboard sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat. Storyboard termasuk ke dalam tahapan pra produksi dalam pembuatan animasi 2D, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu naskah divisualisasikan menjadi storyboard (Husni, Lionardi & Afif, 2023)

Wahyudi, Kalbuadi, Pertiwi (2022) pada jurnalnya mengatakan bahwa storyboard adalah sebuah acuan untuk tahapan selanjutnya yaitu tahap produksi. Dalam pembuatan *storyboard*, setiap *storyline* maupun ringkasan yang terbentuk berasal dari ide besar yang ada, dengan adanya pertimbangan *brief* yang meliputi topik, tujuan, audiens serta pesan yang akan disampaikan.

### **2.5.1 Proses Storyboard**

Dalam bukunya Sudaryanto dan Sabdan Badio (2013:53), menjelaskan berapa tahapan dalam pengerjaan *storyboard*. Diawali dengan *thumbnails* yang berupa sketsa kasar, tahap berikutnya *rough pass*, dibagian ini sudah mulai ada kejelasan terhadap pemain, produser, kameramen, kru *lighting* dan investor yang bisa dibaca oleh nonilustrator. Tahapan terakhir yang dimana *storyboard* sudah siap pakai, sudah disertai dengan narasi, *dialog* dan keterangan *sound FX* yaitu tahap *clean-up storyboard*.

### **2.5.2 Teknik Pembuatan Storyboard**

Teknik yang digunakan dalam pembuatan *storyboard* adalah *foreground*, *middleground and background*, *perspektif*, *rule of third*, *type of shots*, *camera angle*, *camera movement* dan *transition*.

#### **a. Foreground, Middleground and Background**

Dalam bukunya John Hart (2008: 40) dengan menempatkan objek visual yang ada pada *storyboard* dengan tepat dan sesuai dengan bidangnya masing-masing merupakan realitas dari sebuah latar depan, tengah dan belakang.

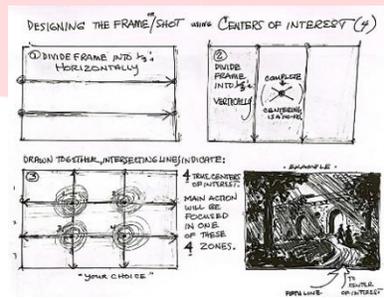
#### **b. Perspektif**

Menurut John Hart (2008:69) dengan menerapkan perspektif, akan menambah dan menangkap ke-tiga dimensi sebuah *shot*. Penjelasan kamus webster mengenai perspektif adalah “seni menggambar sebuah objek dalam permukaan sebuah bidang memberikan sebuah kesan jarak relatif sebuah objek, ditunjukkan dari konvergensi garis surutnya”. Perspektif sering digunakan untuk melihat, mengetahui dan untuk memahami konsep dari ruang 3D.

#### **c. Rule of Third**

John Hart (2008:38) menjelaskan dalam bukunya bahwa *rule of third* adalah penempatan dari sebuah gambar yang benar dalam penggambaran sebuah objek atau struktur yang terdapat pada *frame storyboard*, hal ini merupakan sebuah prinsip artistik yang bersejarah. Dalam *rule of third*, bingkai dibagi secara horizontal dan vertikal menjadi tiga bagian, sehingga terbentuk 4 titik poin pada garis yang saling bertemu, sehingga titik yang poin yang terbentuk menjadi area dimana pusat perhatian ditempatkan.

Gambar 2.1 *Rule of Third*



Sumber: *The Art of Storyboard a Filmmaker Introduction Second Edition* – John Hart

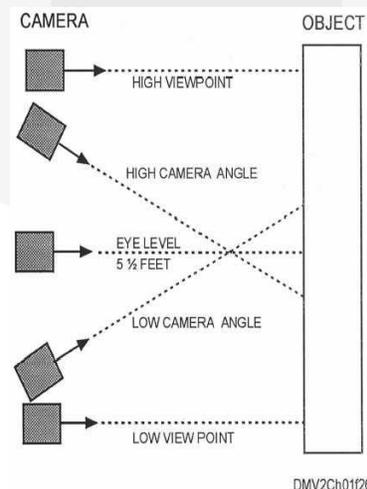
#### d. Framing

John Hart (2008:49), dalam bukunya menjelaskan berbagai macam posisi kamera yang biasanya digunakan dalam pembuatan *storyboard*, diantaranya *close-up*, *extreme close-up*, *establishing shot*, *long shot*, *medium shot* dan *over the shoulder shot*.

#### e. Camera Angle

Dalam buku Mei Prabowo (2020: 63) ada beberapa sudut kamera atau sudut pandang yang biasa dipakai dalam peletakan kamera, diantaranya yaitu *bird eye view*, *high angle*, *low angle*, *eye level* dan *frog eye* pada setiap *angle* memiliki kesan tertentu.

Gambar 2.2 *Camera Movement*

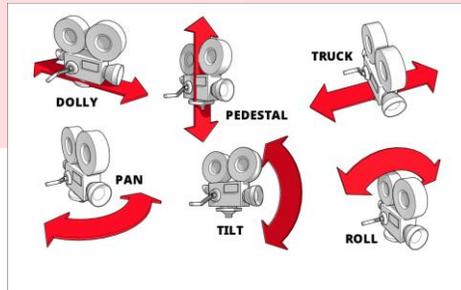


Sumber: *Viewpoint and Camera Angle - Pinterest*

#### f. *Camera Movement*

Mei Prabowo (2020: 69-73) menjelaskan beberapa pergerakan kamera yang digunakan untuk menciptakan tingkat dramatis suatu alur cerita, diantaranya *pan, tilt, dolly, track, pedestal, zoom, dolly counter zoom, crab* dan *floating*.

Gambar 2.3 *Camera Movement*



Sumber: *The Names of Types of Camera Movement - Reddit*

#### g. *Transition*

Dalam bukunya Tony White (20:275) mengatakan bahwa transisi merupakan cara yang halus namun cukup penting dalam menyampaikan sesuatu kepada penonton, beberapa jenis transisi yaitu *cut, fade up/fade down, dissolve* dan *wipe*.

#### 2.5.3 *Animatic*

*Animatic* adalah suatu cara yang dapat menunjukkan rentang waktu yang terdapat dalam sebuah *storyboard*. Dengan *animatic*, kejelasan waktu yang sudah ada pada *storyboard* akan disampaikan lebih jelas lagi. Dalam *animatic*, pergerakan kamera yang terdapat pada *storyboard* akan bisa dilihat secara langsung (Briar Lee Mitchell, 2012: 107).

### 3. *Data dan Analisis Data*

#### 3.1 *Metode Perancangan*

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif, maka dari itu perancang mengambil data dari hasil observasi secara tidak langsung, studi pustaka serta kuesioner.

#### 3.2 *Data dan Analisis*

##### 3.2.1 *Data Observasi*

salah satu peranan mahasiswa adalah merupakan agen perubahan atau yang disebut *agen of change*. Hal ini dikarenakan sebagai mahasiswa, mereka dapat berfikir kritis serta memiliki inovasi-inovasi yang baru untuk sebuah perubahan negaranya. Sebagai generasi muda, mahasiswa bisa menyebarkan suara mereka melalui media, media apapun yang digunakan akan berdampak baik apabila suara yang disebar bisa meraih pemerintahan yang memimpin negara agar mereka bisa menepati janji yang sudah mereka buat kepada rakyat dan juga agar memberi perhatian lebih kepada rakyat.

Apatis sendiri dapat diartikan sebagai kata lain dari sifat pasif, bahkan mati rasa terhadap isu-isu sosial, ekonomi, lingkungan dan politik. Apatis juga dapat dilihat dari perilaku seseorang yang cenderung lamban, malas, acuh tak acuh dan juga susah bersosialisasi. Dari hal tersebut, mahasiswa yang sebagai agen perubahan, diharapkan agar tidak bersikap apatis. Sebagai mahasiswa dan juga sebagai pemuda-pemudi Indonesia, harusnya berperan aktif sebagai kekuatan moral, agen perubahan dalam segala aspek sosial dan juga sebagai kontrol sosial.

### **3.2.2 Data Kuesioner**

Berdasarkan data dari jawaban 30 responden mengenai ke-ikutsertaan mereka pada pemilu kemarin, bisa disimpulkan bahwa mereka sadar dengan pentingnya suara mahasiswa sebagai warga Negara Indonesia. Tetapi hanya sebagian responden yang menyinggung mengenai agen perubahan. Untuk 3 responden yang tidak mengikuti beralasan karena kurangnya informasi bagi mahasiswa yang merantau. Dari pertanyaan mengenai informasi tentang kandidat dalam pemilu, 33 responden menjawab sudah lumayan mencari tau mengenai informasi, latar belakang dan lain-lain.

Berdasarkan hasil data kuesioner diatas, perancangan ini ditujukan kepada mahasiswa daerah Bandung yang berusia 19-23 tahun dengan target pasar utama 21 tahun. Mahasiswa yang mengisi terlihat sudah menggunakan suara mereka pada pelaksanaan pemilu tahun ini (2024), yang dimana hal ini bisa berarti bahwa mereka sudah sadar mengenai pentingnya suara mereka. Untuk menyampaikan edukasi ini, peneliti memilih game berjenis *puzzle adventure* dengan *style pixel* sesuai dengan ketertarikan responden. Untuk trailer game akan dikemas secara animasi 2D yang memiliki *style* seperti anime *spirited away*.

### **3.2.3 Data Khalayak Sasar**

Untuk merancang *storyboard* animasi 2D dalam game edukasi mengenai pentingnya suara mahasiswa, dibutuhkannya khalayak sasaran sebagai target pasar dari hasil perancangan. Untuk hal ini peneliti melakukan survei sebagai penentu target pasar. Berdasarkan hasil survey yang telah disebar, perancangan ini ditujukan kepada mahasiswa berusia 19-23 tahun sebagai khalayak sasaran utama yang bertempat tinggal saat ini di Bandung.

### 3.3 Analisis Karya Sejenis

Spongebob Squarepants	Genshin Impact	Doraemon
		

Dari analisis karya sejenis yang sudah dilakukan, masing-masing animasi menggunakan elemen yang digunakan dalam pembuatan *storyboard* yaitu, *camera angle*, *camera movement*, *framing* dan transisi dengan porsinya masing- masing jadi tidak terlihat berlebihan.

### 3.4 Konsep Perancangan

#### 3.4.1 Konsep Pesan

Perancangan *storyboard* ini dilakukan sebagai kebutuhan *trailer game* edukasi yang bertema pentingnya suara mahasiswa di pemilu. Perancang ingin menyampaikan tentang betapa berharganya suara kita, rakyat Indonesia di dalam pemilu, serta menyampaikan bahwa para mahasiswa diharapkan untuk tidak bersikap apatis terhadap hal ini, karena mahasiswa merupakan agen perubahan bagi bangsanya. *Storyboard* ini dirancang berdasarkan kebutuhan untuk *trailer game* yaitu dengan memvisualisasikan apa yang ada di naskah, serta menampilkan bagaimana *game* itu sendiri saat dimainkan ke penonton. Setelah naskah, maka akan dijadikan sebuah *thumbnail*, sebagai penentu letak objek, kamera dan adegan yang akan divisualisasikan di *storyboard*.

#### 3.4.2 Konsep Kreatif

Pada konsep animasi *trailer game* ini, perancang ingin menampilkan apa saja yang terdapat di dalam *game*. Perancangan storyboard ini dilakukan untuk menunjukkan beberapa adegan yang akan dianimasikan di dalam *game* yang bersifat seperti *cutscene*. Perancang juga ingin menampilkan bagaimana *game* ini berjalan/ dilakukan, di *game* ini juga terfokuskan pada sejumlah benda-benda yang dimiliki karakter, *close-up* di benda-benda tersebut untuk menunjukkan detailnya. Kegiatan karakter juga diperlihatkan, dengan menggunakan medium sampai *close-up*, akan diperlihatkan *action* dari karakter.

### 3.4.3 Konsep Media

Dalam perancangan ini, media utama yang digunakan adalah animasi pada *trailer game* edukasi. Pada perancangan ini, animasi yang digunakan yaitu animasi 2D. Dengan adanya animasi, akan digambarkan beberapa bagian dari cerita yang akan digunakan sebagai pengenalan karakter, kegiatan karakter serta pencapaian karakter dari usaha yang sudah dilakukannya, juga dengan beberapa tambahan cuplikan dari *gameplay* yang terdapat di dalam *game* itu sendiri. Dengan adanya media ini, semoga penyampaian cerita akan lebih menarik dan akan menghasilkan *trailer game* yang menarik.

### 3.4.4 Konsep Cerita

Pada naskah yang sudah ada, *game* ini menceritakan seorang remana kuliah yang bernama Dara sebagai tokoh utama yang awalnya tidak terlalu peduli mengenai pemilu yang akan datang. Dara memiliki sifat yang ingin tahu, maka dari itu saat kebanyakan teman-temannya membicarakan mengenai pemilu ia sesekali ikut dalam pembahasan tersebut agar ia bisa masuk kedalam percakapan. Hingga pada akhirnya, ia menjadi tertarik kepada pemilu dan ingin belajar mengenai apa saja yang harus dilakukan sebelum pemilu dilaksanakan. Dara mempersiapkan semua kesiapannya saat menuju pemilu dengan bantuan temannya yang akan menjadi sumber ia belajar.

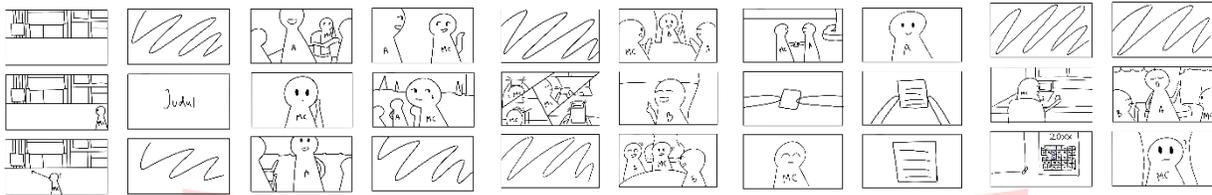
## 3.5 Hasil Perancangan

### 3.5.1 *Thumbnails*

*Thumbnails* merupakan tahap awal dari memvisualisasikan sebuah naskah pada *storyboard*. Tahap ini dilakukan perancang sebagai alternatif dari penentuan angle yang sesuai pada suatu adegan. Berikut *thumbnails* yang dirancang.

Gambar 3.1 *Camera Movement*

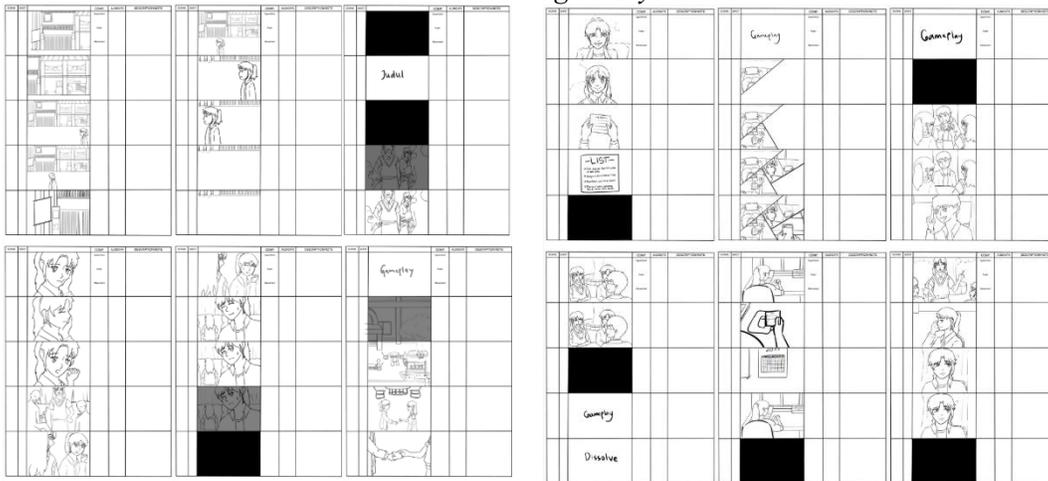
Sumber: Pribadi



### 3.5.2 *Rough Storyboard*

Setelah membuat *thumbnails*, kemudian dipilih untuk dilanjutkan ke *rough pass storyboard*, yaitu *storyboard* yang masih berbentuk sketsa kasar tetapi disertai dengan keterangan yang lebih jelas pada tindakan karakter dan latar belakang adegan.

Gambar 3.2 *Rough Storyboard*



Sumber: Pribadi

### 3.5.3 *Clean-up Storyboard*

Berikut adalah hasil *clean-up storyboard* yang sudah dirancang. Pada bagian ini, *storyboard* sudah siap digunakan dengan adanya kelengkapan penjelasan Tindakan karakter serta *background music/ sound fx*.

Gambar 3.3 Clean-up Storyboard



Sumber: Pribadi

### 3.5.4 Animatic

Pada tahap ini, *storyboard* dijadikan menjadi sebuah *video* dengan tambahan pergerakan kamera, *subtitle* serta *sound fx/ background music* yang sudah terdapat pada *clean up storyboard*

Gambar 3.4 Animatic



Sumber: Pribadi

### 3.6 Kesimpulan

Dari rancangan yang sudah dilakukan oleh perancang yang berdasarkan dengan landasan teori yang digunakan, perancang ingin menampilkan *storyboard* yang merupakan hasil visualisasi dari ide cerita, yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah gambar

dimana setiap adegan akan dijelaskan dengan adanya tambahan kejelasan perilaku karakter di dalamnya. Perancang ingin menyajikan sebuah *storyboard* yang menggunakan aspek-aspek yang terdapat dalam pembuatan *storyboard* seperti *camera angle*, *camera movement*, transisi dan juga *rule of third*. Berdasarkan hasil analisis dari teori yang sudah digunakan, perancang dapat menampilkan sebuah *storyboard* yang bisa memvisualisasikan adegan yang ada di naskah yang akan memberi sebuah informasi terhadap pembaca/ penonton mengenai pentingnya agar mahasiswa tidak bersikap apatis terhadap pemilu di Indonesia.

### **3.7 Saran**

Sebagai mahasiswa, diharapkan harus lebih sadar dengan peran yang ada padanya. Terutama pada perihal pemilu, karena pemilu adalah salah satu sarana rakyat untuk menggunakan suaranya dengan cara yang demokratis. Mahasiswa harus bisa menggunakan hak suaranya dengan benar dan juga harus mempersiapkan diri sebelum dimulainya pemilu. Harus bisa memberikan suatu perubahan yang baik dengan mengedukasi kepada yang lain pentingnya suara mahasiswa melalui media yang sudah ada maupun yang belum ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). *Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini*. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). *PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT*. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Ansori. (2019). *Islam dan Pendidikan Multikultural*. 5 (2), 112.
- Hart, John. (2008). *Art of The Storyboard A Filmmaker’s Introduction Second Edition*. UK: Elsevier.
- Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). *PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI NGALIWET TRADISIONAL SUNDA*. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Jannah, Sulianti. (2021). *Perspektif Mahasiswa Sebagai Agen of Change Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. 2(2). 181-193.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). *KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT*. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). *Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film “Ayo Makan Sayur dan Buah”*. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91
- Prabowo, Mei. (2022). *Pengantar Sinematografi*. Semarang: The Mahfud Ridwan Institute.
- Purnomo, Wahyu Dan Wahyu Andreas. (2013). *Animasi 2d*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Puspitasari, Sudaryat, Afif. (2023). *Perancangan Animate Untuk Serial Animasi 2d vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok Terhadap Remaja*, 10(2), 1549.
- Radea, Artawan, Cahyadi. (2023). *Tahap Produksi Animasi Belajar Mengenal Huruf di Hns Studio Bali*, 4(1), 111-114.
- Sudaryanto Dan Sabdjan Badio. (2013). *Keteknikan Videografi Membuat Film Pendek Dan Video Iklan*.
- Telambanua, Dkk. (2022). *Peran Pemilih Muda Dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Pada Penyelenggaraan Pemilu*.
- Thomas And Johnson. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. UK: Elsevier.
- Wahyudi, Kalbuadi, Pertiwi. (2022). *Perancangan Animasi 3d Iklan Layanan Masyarakat Kampanye Sosial Vaksinasi Covid-19 Di Banyumas*. 07(2), 191.
- White, Tony. (1987). *How To Make Animated Films*. UK: Elsevier.