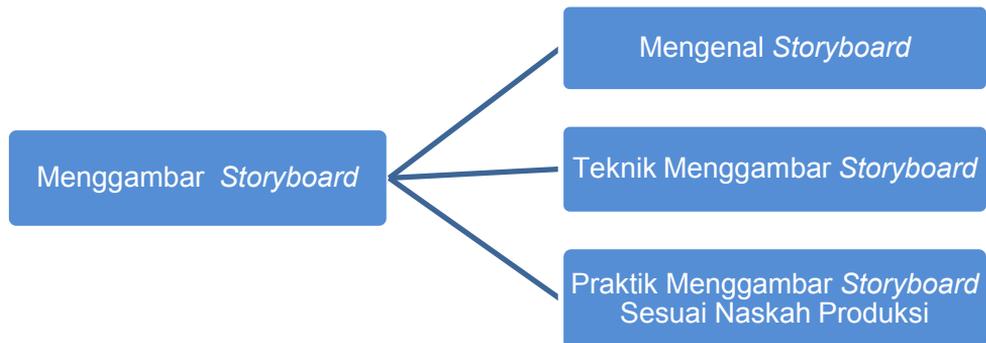


## UNIT 4

## MENGAMBAR STORYBOARD

## A. Ruang Lingkup Pembelajaran



## B. Tujuan Pembelajaran

1. Mengidentifikasi fungsi *storyboard* dalam pembuatan film.
2. Mendeskripsikan langkah-langkah dalam pembuatan *storyboard*.
3. Mempraktikkan pembuatan *storyboard* berdasarkan naskah yang telah dibuat.

## C. Kegiatan Belajar

## 1. Mengamati

Apakah Anda sudah mengenal *storyboard*? Dalam dunia desain komunikasi visual, khususnya dalam pembuatan video, *storyboard* wajib hadir. Untuk dapat melakukan pengamatan atas *storyboard*, Anda harus berkunjung ke studio pembuatan video. Jika tidak menemukan, Anda dapat *browsing* di internet sebagai alternatif.

Saat mengamati langsung dan/atau saat *browsing*, ada beberapa hal yang perlu diamati. Berikut daftar informasi yang perlu Anda amati tersebut. Jika dipandang perlu, Anda dapat menambahkannya sendiri.

- a. Ciri-ciri *storyboard*.
- b. Kegunaan *storyboard*.
- c. Cara membuat *storyboard*.
- d. Contoh *storyboard*

## 2. Menanya

Pada tahap ini, sempatkanlah berkunjung ke studio film. Jika tidak, Anda dapat menemui guru dan/atau orang-orang yang pernah terlibat langsung dalam pembuatan *storyboard*. Saat menemui mereka, bawalah daftar pertanyaan sebagai panduan. Berikut beberapa pertanyaan sebagai pancingan. Jika dipandang perlu, silakan ditambah sesuai kebutuhan.

- a. Bagaimanakah ciri-ciri *storyboard*?
- b. Adakah perbedaan antara *storyboard* untuk video dengan *storyboard* untuk media lain?
- c. Kapan *storyboard* dibuat dalam proses pembuatan video?
- d. Bagaimanakah cara menggambar *storyboard*?
- e. Keterampilan apa sajakah yang dibutuhkan dalam pembuatan *storyboard*?
- f. Siapa sajakah yang terlibat dalam pembuatan *storyboard*?
- g. Apa sajakah yang dibutuhkan dalam pembuatan *storyboard*?

Pertanyaan-pertanyaan tersebut beserta beberapa pertanyaan yang Anda buat sendiri hendaknya disusun pada lembar khusus. Berikut contoh *form* daftar pertanyaan yang dapat Anda gunakan. Anda dapat memodifikasinya sesuai kebutuhan.

No.	Pertanyaan
1.	
2.	
3.	
dst.	

## 3. Mengumpulkan Data

Pada era teknologi informasi, data dan informasi dapat ditemukan melalui berbagai sumber. Informasi yang sudah terunggah ke internet dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Hal ini tentu saja merupakan keuntungan bagi Anda. Anda dapat menggunakan informasi tersebut untuk menambah informasi yang ada, membandingkan, hingga memeriksa ulang atau mengonfirmasi data-data atau informasi yang telah didapatkan.

Tentu saja Anda harus mencatat temuan-temuan yang didapatkan tersebut. Berikut contoh tabel yang dapat Anda gunakan dalam proses ini.

No.	Sumber informasi	Bentuk informasi	Tanggal pengambilan data	Keterangan
1.				
2.				
3.				
dst.				

#### 4. Mendiskusikan

Diskusikan hasil kerja Anda dan teman-teman pada kelompok-kelompok kecil. Tahap ini digunakan untuk meninjau temuan-temuan yang telah didapatkan. Melalui kegiatan diskusi ini, Anda dapat meminta pendapat bahkan bisa mendapatkan pengetahuan-pengetahuan baru yang ditemukan oleh anggota lain. Berikut beberapa tema yang dapat Anda gunakan dalam proses diskusi.

- a. Ciri-ciri *storyboard*.
- b. Perbedaan antara *storyboard* untuk video dengan *storyboard* untuk media lain.
- c. Manfaat/fungsi *storyboard*.
- d. Bagaimanakah cara menggambar *storyboard*?
- e. Keterampilan yang dibutuhkan dalam pembuatan *storyboard*.
- f. Orang-orang yang terlibat dalam pembuatan *storyboard*.
- g. Keterampilan yang dibutuhkan dalam pembuatan *storyboard*.
- h. Kelengkapan yang dibutuhkan dalam pembuatan *storyboard*.

#### 5. Menyajikan

Setelah melalui tahap diskusi, presentasikanlah hasil diskusi Anda. Melalui tahap ini, Anda dan anggota lain berkesempatan menampilkan temuan-temuan yang didapatkan sekaligus mendapat masukan dari kelompok lain.

## D. Penyajian Materi

### 1. Mengetahui *Storyboard*

*Storyboard* merupakan gambaran dasar dari produk yang akan dibuat. *Storyboard* berisi kumpulan kertas yang berisi rangkaian kejadian untuk kepentingan produksi film, termasuk didalamnya film animasi. *Storyboard* akan menjadi acuan dasar bagi sutradara atau pembuat skenario tentang bagaimana seharusnya sebuah film berjalan.

*Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama dengan ide cerita kita.

*Storyboard* berguna sebagai panduan bagi orang-orang yang terlibat di dalamnya, mulai sutradara, penulis cerita, *lighting*, hingga kamerawan. Keberadaan *storyboard* memungkinkan seorang pembuat film memvisualisasikan ide-idenya. Sebagai Alat untuk mengomunikasikan ide keseluruhan film, *storyboard* menjelaskan alur narasi dari sebuah cerita, berperan dalam penentuan waktu (*timing*), pada keruntutan (*sequence*), percobaan-percobaan dengan sudut pandang kamera, perpindahan dengan kesinambungan, antara elemen-elemen dalam sebuah *frame*.

*Storyboard* dibuat dengan melibatkan tim. Setelah sutradara dan pengarah fotografi membahas sebuah adegan, mereka kemudian bertemu dengan artis *storyboard* untuk menerjemahkan gagasan mereka dalam gambar. Kemudian, terbentuklah rancangan-rancangan *shooting*. Ketika dirasa ada sesuatu yang kurang pas atau kemungkinan terdapat kendala dalam pengambilan gambar nantinya segera dapat dilakukan revisi.

Dengan mengacu pada rencana *shooting*, dalam *storyboard* para pemain dan awak lain dapat mengerjakan tugas mereka masing-masing dengan cepat dan tepat. *Storyboard* secara gamblang memberikan tata letak visual dari adegan seperti yang terlihat melalui lensa kamera.

*Storyboard* juga berguna bagi editor untuk membantu menyusun *scene* yang berbeda-beda menjadi sesuai dengan skenario dengan lebih mudah dan cepat.

## 2. Teknik dalam Menggambar *Storyboard*

Dalam membuat sebuah *storyboard* perlu diperhatikan hal hal seperti berikut.

- a) Catat poin-poin penting, ide, dan konsep-konsep di bawah *frame storyboard* berturut-turut.
- b) *Storyboard* Anda pada dasarnya merupakan jenis peta, menguraikan semua langkah-langkah utama yang diperlukan untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.
- c) Membuat sketsa kasar visual untuk setiap *frame*. Jangan khawatir tentang semir pada titik ini, Anda hanya ingin gagasan visual jelas digambarkan.
- d) Baca presentasi Anda sambil melihat *storyboard* dan melengkapi *checklist storyboard* :
  - Apakah visual saya dengan jelas menampilkan suatu ide utama dari presentasi saya?
  - Apakah bantuan saya sebagai visual sederhana yang saya bisa membuatnya?
  - Dapatkah pemirsa saya memahami visual saya sepenuhnya dalam waktu kurang dari 30 detik?
- e) Anda dapat membuat *storyboard* Anda di kertas atau berbagai perangkat lunak seperti Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, dan lain-lain.

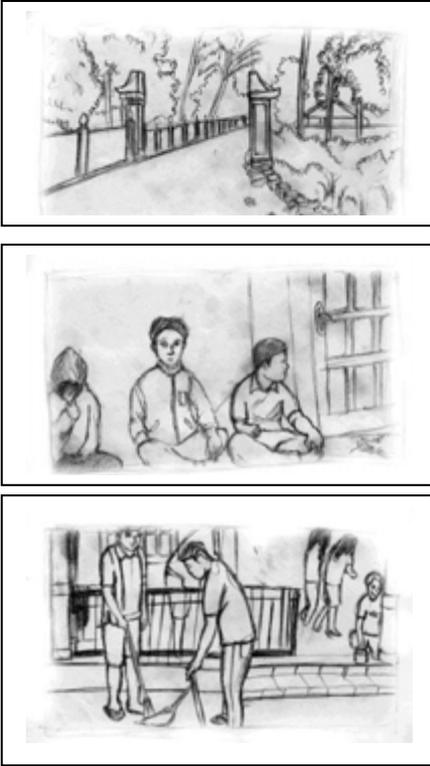
Pembuatan *storyboard* dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu:

- *Thumbnail*, tahap paling awal yang dipakai ilustrator yaitu menggambarkan dalam bentuk panel sketsa yang masih sangat sederhana berisi nomor urut sebagai indeks dan pergerakan kamera atau pergerakan karakter yang diberi simbol anak panah
- *Rough Pass*, yaitu tahapan revisi *Thumbnail* dan panel yang digunakan lebih besar dibanding sebelumnya. Pada tahap ini, *storyboard* lebih mudah dibaca oleh nonilustrator seperti pemain, produser, kamerawan, kru pencahayaan dan investor.
- *CleanUp/Final*, tahap terakhir yang siap dipakai. Biasanya sudah lengkap dengan narasi, dialog, keterangan sound FX (suara angin/petir).

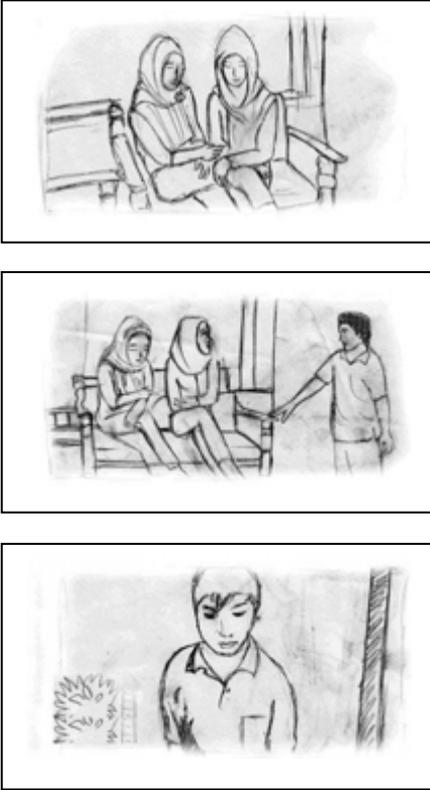
- *Aspect Rasio* adalah sebuah ukuran yang berhubungan dengan lebar dan tinggi sebuah layar (misalnya 1.85 : 1 atau 2.35 : 1) Standard Aspect Rasio TV, Layar Komputer 1.33 : 1 Eropa 1.66 : 1 TV Layar Lebar 1.78 : 1 Amerika 1.85 : 1 Panavision, Cinemascope 2.35 : 1  
Rumus Aspect Rasio x Tinggi = Lebar

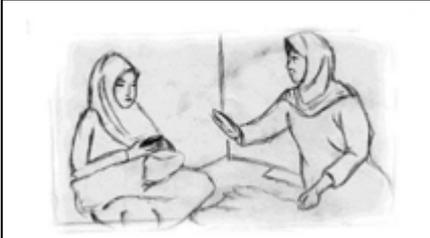
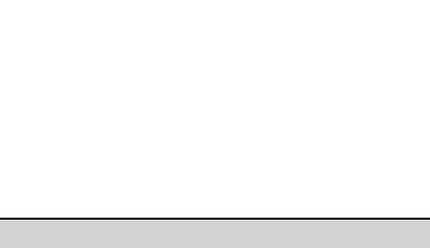
**3. Contoh Storyboard**

**Judul: TERJEBAK JARINGAN FACEBOOK**

VISUAL	SCENE	SHOOT	TIME
	1	1 s.d. 3	01/00
<p>SCRIPT:</p> <p>1. EXT. SUASANA PROFIL DUSUN</p> <p>2. INT. SUASANA KUMPULAN PEMUDA YANG SEPI</p> <p>3. DISSOLVE. SUASANA GOTONG ROYONG YANG SEPI</p> <p>BACKSOUND. Instrumentalia tradisional Jawa</p>			
VISUAL	SCENE	SHOOT	TIME
	2	1	00/10
<p>SCRIPT:</p> <p>EXT. BELAKANG RUMAH. SORE HARI.</p> <p>CLOSE UP. Tampak Anom merenung sendirian.</p>			

VISUAL	SCENE	SHOOT	TIME
	3	1 s.d. 3	03/00
	<p>SCRIPT:</p> <p>EXT. MALAM HARI. LIMA tempat berbeda.</p> <p>1. CONVERSATION. Anom menghampiri Galo dan temannya yang tengah asik nonton bola di ponsel. ANOM “Gal yuk kumpulan!” GALO “Nggak ah, Nom, tanggung nih!”</p> <p>2. WIDE SHOOT. Tampak beberapa pemuda tengah asik ngerumpi di pos ronda ANOM “Mbak, berangkat kumpulan yuk!” EMPAT PEMUDI SEREMPAK MENJAWAB “Halah Nom, lagi asik nih!”</p> <p>3. DISSOLVE. Anom melanjutkan ke teman-teman yang lain semuanya menolak dengan alasan macam-macam.</p> <p>4. CLOSE UP. Anom tampak prihatin sambil melanjutkan perjalanan hendak menghampiri Aiti.</p> <p>MUSIK INSTRUMEN GALAU SEDIH dubbing ANOM “Sabar ya Allah, sabar!!!”.</p>		
			
			

VISUAL	SCENE	SHOOT	TIME
	4	1 s.d. 3	02/30
	<p>SCRIPT:</p> <p>1.EXT. TERAS RUMAH AITI. WIDE SHOOT. Aiti dan Maya tengah asik Fb-an dan Aiti tertarik dengan Tean yang ganteng, nampak kaya, dan keren.</p> <p>2.ANOM “Ti, yuk, berangkat kumpulan!” AITI “Hari gini kumpulan Nom? Mbok kalau ngajak itu dolan!”</p> <p>3.ANOM “Duh cewek zaman sekarang sok gaul amat, ihh ganteng banget, keren banget, Aiti,Aiti!”</p> <p>4.DUBBING ANOM “Ya Allah, beneran nggak ini yang datang kok cuma segini!”</p>		

VISUAL	SCENE 5	SHOOT 1 sd 3	TIME 03/00
	<p>SCRIPT: EXT. HALAMAN DEPAN RUMAH AITI. JAM 6 PAGI TILT DOWN. DISSOLVE TEMPAT TIDUR AITI</p>		
	<p>INSTRUMEN MUSIK</p>		
	<p>INT. TEMPAT TIDUR AITI. JAM 7 PAGI. CONVERSATION. Simbok minta penjelasan kepada Aiti tentang masalah semalam dan penasaran tentang Facebook tersebut.</p>		
	<p>SIMBOK "Ti, semalam kamu kok nggak ikut kumpulan pemuda Minggu Pon?"</p>		
	<p>AITI "Kan ada teman datang Mi lagian males, Mi, kumpulan gitu!"</p>		
	<p>SIMBOK Eh, Ti, nggak boleh ngomong gitu, tuh kamu main hp terus itu ngapain, Ti?"</p> <p>AITI "Lagi FB-an ama cowok ganteng dan keren, Mi!"</p> <p>SIMBOK "Apa itu FB-an, Ti? simbok nggak tahu!"</p>		

VISUAL	SCENE	SHOOT	TIME
	4	1 dan 4	00/05
	<p>SCRIPT:</p> <p>EXT. JALAN DUSUN.          MENJELANG MAGRIB.          PANNING RIGHT . Aiti dan Maya          naik sepeda motor dengan          tergesa-gesa menuju taman kota.</p> <p>INSTRUMEN MUSIK          Dst....</p>		

Dst....

### E. Rangkuman

1. *Storyboard* merupakan gambaran dasar dari produk yang akan dibuat, fungsinya sebagai acuan dasar bagi sutradara atau pembuatan skenario tentang bagaimana seharusnya film berjalan.
2. *Storyboard* berupa kumpulan kertas yang berisi rangkaian kejadian untuk kepentingan produksi film, termasuk di dalamnya film animasi.
3. Tahapan dalam pembuatan *storyboard* adalah *thumbnail*, dilanjutkan dengan *rough pass*, dan sebagai langkah terakhir adalah *clean up/final*.

## F. Penilaian

### 1. Instrumen Penilaian Sikap

Nama : \_\_\_\_\_  
Kelas : \_\_\_\_\_

#### Aktivitas Peserta didik

##### Petunjuk:

- Lingkarilah
1. BT, bila aspek karakter belum terlihat
  2. MT, bila aspek karakter mulai terlihat
  3. MB, bila aspek karakter mulai berkembang
  4. MK, bila aspek karakter menjadi kebiasaan

#### Lembar Observasi

NO	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		BT	MT	MB	MK
1.		1	2	3	4
2.		1	2	3	4
3.		1	2	3	4
4.		1	2	3	4
5.		1	2	3	4
Jumlah skor					

Skor maksimal :  $\frac{(4 \times 5) \times 10}{20}$

### 4. Instrumen Penilaian Pengetahuan

Nama : \_\_\_\_\_  
Kelas : \_\_\_\_\_

#### Soal:

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban singkat!

1. *Storyboard* adalah ....
2. *Storyboard* berguna sebagai ....
3. *Thumbnail* dalam pembuatan *storyboard* adalah....
4. *Rough pass* dalam pembuatan *storyboard* adalah....
5. *Clean up/final* dalam pembuatan *storyboard* adalah....

**Kunci Jawaban penilaian pengetahuan:**

1. Sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah.
2. Panduan dalam produksi film bagi sutradara, penulis cerita, *lighting* dan kamerawan memungkinkan seorang pembuat film untuk memvisualisasikan ide-idenya.
3. Tahap paling awal yang di pakai ilustrator yaitu menggambarkan dalam bentuk panel sketsa yang masih sangat sederhana berisi nomor urut sebagai *index* dan pergerakan kamera atau pergerakan karakter yang di beri simbol anak panah.
4. Tahapan revisi *thumbnail* dan *panel* yang di gunakan lebih besar dibanding sebelumnya. Pada tahap ini, *storyboard* lebih mudah di baca oleh nonilustrator seperti pemain, produser, kamerawan, kru pencahayaan dan investor.
5. Tahap terakhir yang siap dipakai. Biasanya sudah lengkap.

**5. Instrumen Penilaian Keterampilan**

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

**Soal:**

1. Buatlah sebuah *storyboard* berdasarkan naskah yang telah Anda buat pada unit sebelumnya.

Alat : alat tulis/komputer/laptop

Waktu :

**Rubrik Penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Kriteria			
		A	B	C	D
1					
2					

**Keterangan:**

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang

**G. Refleksi**

1. Apakah pembelajaran dalam modul ini menyenangkan?
2. Manfaat apa sajakah yang diperoleh setelah mempelajari unit ini?
3. Hal-hal baru apa sajakah yang Anda peroleh setelah mempelajari unit ini?
4. Menurut Anda, apakah yang perlu ditambahkan dalam unit ini?
5. Bagaimana sebaiknya sikap kita kalau memperoleh sesuatu yang berharga/baru?
6. Apakah yang dapat dilakukan setelah mempelajari modul ini?
7. Menurut Anda, apakah modul ini berkaitan dengan modul lain?

**H. Referensi**

- Andrić, Radivoje. 2010. *How to Make a Film, Panduan Praktis Membuat Film* (terjemahan Heru Apriyono). Yogyakarta: Insania.
- Hendratman, Hendi. 2009. *The Magic of Adobe Premiere Pro*. Jakarta: Informatika.