

1. LATAR BELAKANG

Edukasi menjadi suatu hal yang bisa didapatkan di mana saja dengan mudah saat ini. Selain menggunakan buku, pendidikan juga bisa didapatkan melalui menonton video. Menurut Manuel Rajadell dan Frederico Garriga-Garzón (2017), mengutip dari Allen dan Seaman, bahwa cara mengajar telah atau harus berubah, dengan adanya jenis-jenis sumber daya yang ada. Perubahan ini dapat dijelaskan dengan adanya perkembangan dinamis dari metode dan peralatan teknologi informasi. Dalam waktu yang bersamaan, perkembangan ini tidak hanya memengaruhi metode pembelajaran tetapi juga mendukung cara memberikan pengetahuan. Manuel dan Federico (2017) juga mengutip dari McGarr bahwa video merupakan contoh yang baik dalam kasus ini. Video yang dimaksud adalah *file* media yang dibagikan melalui format digital dalam internet yang digunakan dengan komputer atau perangkat seluler.

Video edukasi yang akan penulis bahas adalah video animasi 2 dimensi. Pembuatan animasi akan melalui beberapa tahap pada pra produksi, salah satunya adalah pembuatan *storyboard*. Dalam jurnalnya yang berjudul “*From storyboard to story: Animation content development*”, Mou, Chen dan Jeng (2013) menjelaskan bahwa *storyboard* adalah ilustrasi yang ditunjukkan dalam beberapa gambar dengan tujuan untuk memvisualkan film animasi. Sebuah *storyboard* adalah seperti komik dari film yang sudah dibuat terlebih dahulu untuk membantu para pembuat film dalam memvisualkan *scene*.

Rumusan masalah yang muncul dari penulisan ini adalah: aspek-aspek apa saja yang digunakan dalam merancang *shot* pada *storyboard*?. Dalam menjawab rumusan masalah tersebut, penulisan ini juga dibatasi oleh beberapa batasan masalah: 1. Menggunakan aspek penilaian *rule of thirds*, pemilihan jenis *shot*, dan *180 degree camera rule*; 2. Menggunakan total enam episode dari serial animasi *Tiga Sekawan*. Alasan dari penggunaan 6 episode tersebut adalah karena adanya perbedaan *mood* serta penggunaan jenis *shot* sesuai dengan makna yang ingin diberikan berbeda-beda.

Dengan adanya rumusan masalah yang telah terbentuk, maka tulisan ini bertujuan untuk menelusuri aspek-aspek yang digunakan dalam pembuatan *shot storyboard*, seperti penggunaan *rule of third*, jenis *shot*, teori *180 degree camera rule* sebagai tahap pra visualisasi. Selain tujuan, penulisan ini juga diharapkan dapat memberi beberapa manfaat bagi para pembaca. Antara lain sebagai bentuk referensi pembuatan *shot* pada *storyboard* bagi para *storyboard artist*.

Video edukasi berbentuk animasi sudah dapat ditemukan di berbagai *platform* di internet. Salah satu perusahaan yang menyediakan video edukasi dalam bentuk animasi adalah PT Zona Edukasi Nusantara, atau dikenal juga dengan Zenius Education. Zenius Education memanfaatkan teknologi dan internet yang telah berkembang untuk membuat serial animasi yang membungkus materi pembelajaran dan dilengkapi dengan cerita masalah sehari-hari. Salah satu serial animasi tersebut berjudul “3 Sekawan” yang meringkas materi pembelajaran untuk anak-anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA