

## **2.4 VISUAL STORYTELLING**

Pada dasarnya, penyampaian sebuah informasi ataupun cerita menggunakan media visual disebut sebagai *Visual Storytelling*. Teknik ini banyak digunakan dalam marketing yang dimana bertujuan untuk menarik perhatian dan meninggalkan kesan kepada audiens. Sebuah visual dapat menuntun audiens untuk menginterpretasikan makna yang ingin disampaikan (Sibierska, 2017), dan *storytelling* dapat memperkuat makna cerita yang disampaikan. Visual Storytelling sendiri dapat menjadi berbagai macam bentuk, seperti iklan, film, komik dan foto.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **Deskripsi Karya**

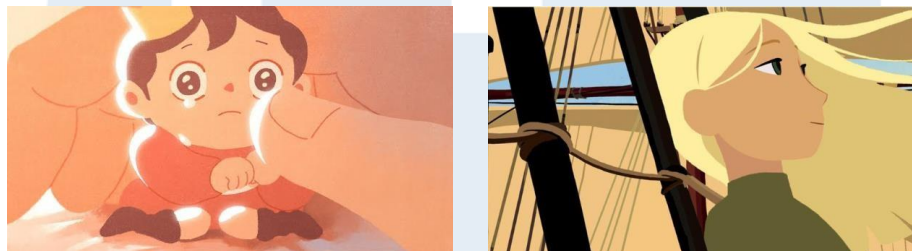
*“To My Dearest Little Knight”* adalah sebuah film animasi pendek hybrid bergenre fantasi, petualangan dan drama. Mengangkat tema *letting go* dan *acceptance* dengan menggunakan tokoh kakak perempuan dan adiknya yang mengidap penyakit parah. *“To My Dearest Little Knight”* menceritakan tentang Wulan, sang kakak yang menceritakan dongeng pengantar tidur yang ditulis olehnya, kepada Lintang, adiknya yang sakit parah dan tinggal menunggu waktu. Wulan menganggap Lintang adalah anak yang kuat, sehingga ia merepresentasikan perjuangan Lintang dalam menghadapi penyakit dengan bentuk petualangan Satriya dan Peramu untuk menyembuhkan sebuah kutukan dari monster purba. Petualangan Satriya dan Peramu ini ditulis menjadi dongeng pengantar tidur untuk Lintang. Film animasi ini berdurasi kurang lebih 6 menit.

### **Konsep Karya**

*To My Dearest Little Knight* merupakan film animasi pendek hybrid yang menceritakan tentang hubungan kakak dan adik. Dalam animasi ini terdapat 2 setting utama, yaitu setting dunia asli dan setting dunia dongeng. Untuk membedakan kedua dunia tersebut, Nanbuns Studio memutuskan untuk menggunakan gaya visual yang berbeda. Gaya visual *lineless* untuk dunia dongeng, dan gaya gambar yang lebih detail untuk dunia nyata. Film animasi ini

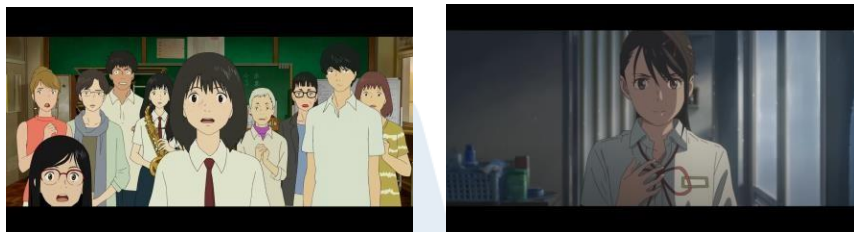
menggunakan teknik hybrid dengan menggabungkan animasi 2D dengan latar belakang 3D. Penggunaan gaya visual yang berbeda bertujuan untuk menciptakan kontras, dan memudahkan penonton untuk membedakan antara dunia asli dan dunia dongeng. Dan untuk mendukung kontras tersebut pula, penggunaan aspek rasio yang berbeda juga digunakan.

Gaya visual *lineless* untuk animasi di dunia dongeng, dengan menggunakan aspek rasio 16:9.



Gambar 1. Referensi visual untuk animasi dunia dongeng (Sumber: yama - Oz. (2021) dan Long Way North (2015))

Gaya gambar yang lebih detail untuk animasi di dunia nyata, dengan menggunakan aspek rasio 2.35:1.



Gambar 2. Referensi visual untuk animasi dunia nyata (Sumber: Belle (2021), Suzume (2022))

Plot dalam cerita animasi ini didasari oleh hubungan kakak beradik bernama Wulan dan Lintang, mereka saling melengkapi satu sama lain. Namun pada akhirnya Wulan harus menerima keadaan dan bersiap karena Lintang yang mengidap sakit parah. Nanbuns Studio menggunakan hubungan kakak beradik dikarenakan seluruh anggota tim merupakan seorang kakak dan ada juga yang seorang adik, agar pula cerita yang ingin disampaikan terasa lebih personal karena

setiap anggota kelompok dapat merasakan tokoh Wulan dan Lintang secara mendalam.

### **Tahapan Kerja**

#### 1. Pra produksi:

##### a. Ide atau gagasan

Ide awal dari film animasi ini adalah ketika Nanbuns Studio ingin menciptakan karya yang mengandung unsur *plot twist*. Yang dimana *plot twist* tersebut digunakan untuk menghasilkan akhir yang *bittersweet* kepada penonton. Sejak awal telah dilakukan pembicaraan mengenai penggunaan 2 setting yang berbeda, dan juga mengenai penggunaan gaya visual dan aspek rasio yang berbeda untuk mendukung adanya kontras antara kedua setting tersebut, yaitu setting dunia dongeng dan setting dunia nyata. Pencarian referensi dilakukan setelah garis besar cerita *To My Dearest Little Knight* ditulis, hal ini dilakukan agar tujuan yang ingin dicapai menjadi jelas. Lalu pengumpulan referensi dilakukan melalui wawancara dan juga mencari lewat sumber yang ada di internet. Setelah mendapat sumber dan referensi yang sesuai, proses desain tokoh dan penulisan naskah dimulai.

##### b. Observasi

Dalam proses pengembangan visual dan juga perancangan storyboard, berbagai macam observasi terus berlanjut. Referensi yang digunakan berasal dari berbagai macam ilustrasi, film animasi dan juga game. Dalam proses perancangan storyboard, penulis membatasi referensi yang digunakan merupakan film ataupun animasi. Lalu dari referensi tersebut, dipersempit lagi berdasarkan genre dari film atau animasi tersebut, pose tokoh dan juga konteks dalam shot film atau animasi yang digunakan sebagai referensi. Penulisan ini berfokus kepada perancangan shot untuk menunjukkan kontras kondisi tokoh Lintang ketika ia menjadi Satriya yang lincah, dan ketika Lintang terbaring di rumah sakit. Karena itu, penulis berfokus kepada film atau animasi dengan genre yang mirip.

*Scene 3 shot 7* merupakan shot dengan setting dunia dongeng yang dimana Lintang divisualisasikan sebagai seorang Satriya yang menebas monster kecil. Referensi sudut pengambilan yang miring, atau disebut *dutch Angle* diambil dari series animasi “Delicious in Dungeon”, yang dimana di shot ini, tokoh diperlihatkan telah menebas monster tanaman.



Gambar 3. Dutch Angle dalam series animasi “Delicious in Dungeon”

(Sumber : Delicious in Dungeon, Episode 1)

Selain itu, referensi dari film ”Spider-Man : Far from Home” juga digunakan. Spesifiknya menggunakan referensi dari ketika Spiderman melawan *drone* milik Mysterio, setelah Ia mengalahkan banyak *drone* dan melakukan pendaratan. Pose ini cocok dengan konteks Satriya setelah Ia menebas monster kecil, menunjukkan sisi heroik tokoh tersebut.



Gambar 4. Spiderman setelah melawan *drone* Mysterio

(Sumber : Spider-Man : Far from Home )

*Scene 9 shot 8* mengambil setting di dunia nyata, tepatnya di kasur kamar rumah sakit. *Shot* ini menunjukkan Lintang yang terbaring lemas dan Wulan yang menyelimuti Lintang. *Shot* ini dirancang untuk memperlihatkan kedekatan Wulan dan Lintang. Untuk mencapai konteks yang diinginkan,

beberapa referensi digunakan untuk shot ini. Pertama referensi diambil secara konteks. Shot dari film animasi “Treasure Planet” menunjukkan interaksi antara 2 tokoh, salah satu tokohnya sedang mengantarkan tidur tokoh yang lain. Kedua tokoh terlihat memiliki hubungan yang erat, yang dimana kedua tokoh adalah fokus utama.



Gambar 5. Shot yang menunjukkan hubungan kedua tokoh

(Sumber : Treasure Planet (2002) )

Referensi lain adalah dari film pendek “Tuck Me In”, dalam shot ini salah satu tokoh menjadi fokus utama dengan tokoh lain ditempatkan di area foreground dan membentuk *framing*. Penulis ingin merancang *scene 9 shot 8* agar fokus penonton terarah kepada Lintang, yang direncanakan akan diposisikan di area *middle ground*. Sehingga shot dari film pendek “Tuck Me In” dianggap menjadi referensi yang cocok dikarenakan *staging* yang mengarahkan penonton kepada tokoh anak.



Gambar 6. Shot dengan tokoh anak sebagai fokus utama

(Sumber : Tuck Me In (2014) )

c. Studi Pustaka

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, berikut adalah penjabaran terkait penggunaan teori dalam proses perancangan shot yang dilakukan.

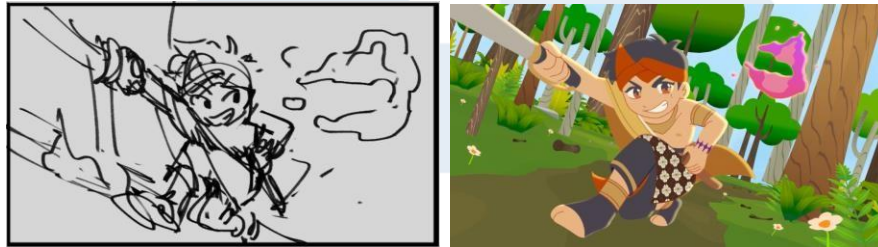
Tabel 3.1 Studi Pustaka

No.	Teori	Keterangan	Penggunaan Teori
1.	Storyboard	Mengenai arti dan penggunaan storyboard sebagai panduan	Untuk menjadi acuan penulis agar merancang storyboard yang jelas untuk menjadi acuan anggota tim.
2.	Komposisi Shot	Terkait <i>rule of third</i> , <i>dutch angle</i> dan <i>depth of field</i>	Menjadi acuan penulis dalam melakukan observasi terhadap referensi yang digunakan dan dalam perancangan shot.
3.	<i>Staging</i>	Mengenai peletakan objek atau tokoh yang menjadi fokus utama pada sebuah <i>shot</i>	Menjadi acuan penulis untuk merancang <i>shot</i> yang memiliki fokus yang jelas.
4.	<i>Visual Storytelling</i>	Penyampaian informasi atau cerita kepada audiens melalui media visual	Teori ini digunakan sebagai teori pendukung teori utama agar memastikan cerita dan makna yang ingin disampaikan dapat diterima dan diinterpretasikan oleh penonton.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Untuk scene 3 shot 7, sengaja digunakannya *dutch angle* untuk memberikan kesan dramatis dan juga mengarahkan fokus audiens kepada tokoh Satriya, dengan penggunaan *dutch angle* juga memberikan ruang lebih kepada objek

lain yang berada di belakang Satriya. Dalam perancangan shot ini tidak ada perubahan signifikan antara sketsa awal dan versi finalnya.



Gambar 7. Sketsa awal dan hasil Storyboard final untuk Scene 3, Shot 7  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi )

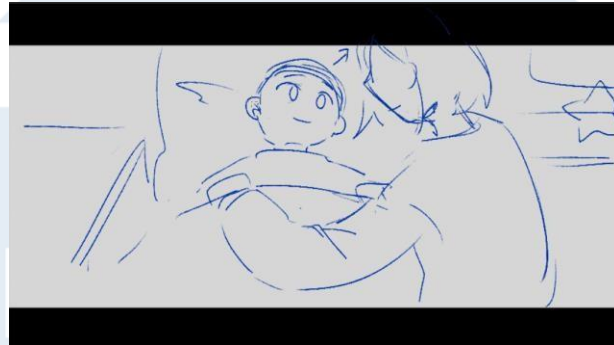
Dalam proses perancangan *scene 9 shot 8*, Penulis bertujuan untuk memfokuskan pandangan penonton kepada tokoh Lintang yang terlihat lemah. Penulis ingin menempatkan penonton seakan-akan mengintip kepada ekspresi Lintang. Pada draft pertama, digunakan angle kamera lebih ke samping dengan posisi Lintang yang berada di sebelah kiri dengan arah pandangan Lintang menatap Wulan, akan tetapi pada draft ini, setelah dirundingkan dengan anggota kelompok yang lain, rancangan shot ini dirasa kurang memberikan kesan dekat antara tokoh Wulan dan Lintang.



Gambar 8. Draft 1 untuk Scene 9, Shot 8  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi )

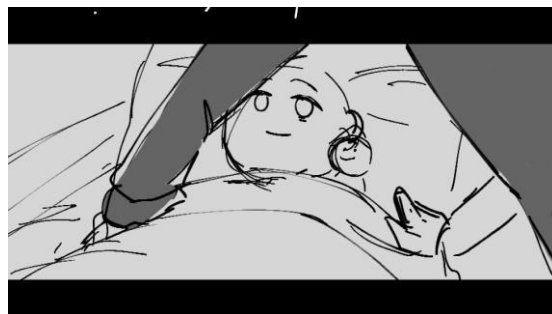
Pada draft ke-2, perancangan dilakukan dengan menggunakan angle kamera dari atas dengan peletakan tokoh Lintang di tengah. Dalam draft ke-2 ini terlihat jelas tatapan mata Lintang yang mengarah kepada Wulan. Rancangan

pada draft ke-2 ini tidak digunakan dikarenakan Penulis menganggap kurangnya kesan intim pada rancangan shot ini.



Gambar 9. Draft 2 untuk Scene 9, Shot 8  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi )

Untuk draft ke-3 atau draft akhir, shot diambil dari angle kamera yang sedikit rendah dengan posisi Lintang berada di tengah. Dengan Lintang yang berada di *middle ground* dengan tambahan *framing* dari tangan Wulan yang menyelimuti Lintang, penulis ingin membuat penonton seakan-akan mengintip kepada ekspresi Lintang yang sudah kelelahan.



Gambar 10. Draft akhir untuk Scene 9, Shot 8  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi )

## 2. Produksi:

Proses perancangan storyboard untuk film animasi To My Dearest Little Knight dapat dipecah menjadi 2 tahap. Pertama tahap pembuatan *draft storyboard*, dalam tahap ini revisi dan diskusi dilakukan antara anggota kelompok, lalu ketika draft tersebut sudah cocok akan dilanjutkan pada tahap kedua, yaitu tahap merapikan dan penyamaan gaya visual. Tahap kedua ini dilakukan agar *storyboard* tersebut



dapat menjadi acuan produksi yang lebih jelas dan gambaran visual tiap anggota bisa menjadi lebih dekat dengan hasil akhirnya.



Gambar 11. Perbandingan draft *storyboard* dengan *storyboard* final  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi )

Penyamaan visual dilakukan berguna untuk memperjelas sketsa pada *draft* sebelumnya. Sehingga arahan untuk anggota kelompok, seperti pembuatan latar belakang dan juga *blocking* animasi dapat tersampaikan lebih jelas. Untuk arahan *timing*, mengikuti pada dialog yang sebelumnya sudah direkam dan diatur dalam pembuatan animatik.

### 3. Pascaproduksi:

Setelah *storyboard* dan juga animatik selesai, mulai dikerjakan oleh anggota selanjutnya yaitu yang bertanggung jawab dengan pembuatan animasi. Tentunya *shotlist* beserta keterangan terkait suara ataupun gerakan juga diberikan kepada animator. Lalu dari animator tersebut akan dilanjutkan untuk digabungkan dengan latar belakang yang telah dibuat dan diberikan efek ataupun suara tambahan.