

## 1. LATAR BELAKANG PENCiptaan

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang saling berhubungan yang diputar ulang secara cepat untuk menghasilkan gambar yang bergerak (Hanif et al., 2022). Animasi juga memiliki manfaat sebagai media belajar dan menyampaikan materi ataupun informasi kepada penontonnya terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Karena berbasis media audio visual sehingga dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik, serta memberikan kemudahan bagi siswa untuk menangkap materi yang diberikan oleh pengajar (Ilmi & Tajuddin, 2021). Agar dapat menyampaikan materi yang menarik, tentunya animasi harus dikonsepkan dengan terstruktur dan terarah sehingga penonton dapat menangkap dengan mudah isi pesan yang ingin disampaikan.

Pada pembuatan animasi terdapat beberapa proses, salah satu prosesnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan proses menejermahkan sebuah naskah cerita kedalam bentuk visual atau disebut dengan proses visualisasi, sehingga penonton dapat memahami isi cerita melalui media visual yang ditampilkan. Proses perancangan *storyboard* dimulai ketika *Storyboard artist* harus membedah sebuah naskah yang kemudian dituangkan kedalam bentuk gambar ataupun disebut dengan *shot*. Dalam *shot*, *Storyboard artist* harus menentukan komposisi, *rule of third*, *type of shot*, *depth of field*, serta perspektif. Semua tahapan tersebut harus dilakukan agar dapat menciptakan *Storyboard* yang menghasilkan informasi visual yang menarik (Dwitama & Budiman, 2019).

Animasi Petualangan Mencari Jembatan Dunia bercerita tentang seorang adik yang memiliki pertanyaan kepada kakaknya tentang bagaimana Bahasa Inggris bisa menjadi bahasa internasional. Dalam menjawab pertanyaan adik, kakak dan adik di interpretasikan terbawa masuk ke dalam dunia buku sejarah Bahasa Inggris, untuk mencari awal mula Bahasa Inggris menjadi bahasa internasional dan bagaimana Bahasa Inggris bisa digunakan di berbagai penjuru dunia hingga saat ini. Buku sejarah tersebut diartikan sebagai jawaban dari kakak terhadap keingintahuan adik mengenai subjek tersebut. Dalam animasi ini, penulis ingin menggambarkan perbedaan dua dunia, antara dunia masa kini dan dunia buku sejarah yang

dilalui oleh kakak dan adik yang dibentuk secara visual melalui perancangan *shot* dalam *storyboard*.

## 1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan *shot* pada tahap pembuatan *Storyboard* dapat memvisualisasikan perbedaan dua dunia dalam animasi Petualangan Mencari Jembatan Dunia?

Agar fokus dalam membangun visualisasi dunia buku sejarah dapat tercapai, penelitian ini akan dibatasi kepada *shot* yang menunjukkan perspektif kakak beradik menjelajahi dunia buku sejarah. Dari keterangan tersebut, berikut merupakan *shot* yang menjadi batasan masalah penelitian ini.

1. *Scene 2 Shot 1*, suku-suku dari luar Inggris bermigrasi ke pulau Inggris.
2. *Scene 2 Shot 5*, bangsa viking tiba di pulau Inggris.
3. *Scene 1, Shot 6*, kakak sedang memperlihatkan buku sejarah kepada adik.
4. Pada *scene 2 shot 1* dan *scene 2 shot 5*, pembahasan difokuskan untuk membahas penggunaan komposisi dan *type of shot*. Sedangkan, *scene 1 shot 6* akan digunakan sebagai banding.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memvisualisasikan perbedaan dua dunia, yakni dunia masa kini dan dunia buku sejarah pada adegan yang dilalui tokoh dalam animasi Petualangan Mencari Jembatan Dunia.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

Dalam pembuatan karya, berikut merupakan beberapa teori yang digunakan dalam pembuatan *Storyboard* dari animasi Petualangan Mencari Jembatan Dunia.

### 2.1 TYPE OF SHOT

Bowen (2018) menjelaskan bahwa *shot* merupakan elemen visual penting yang digunakan untuk memberikan informasi dan memperlihatkan aksi yang sedang terjadi dalam film. *Shot* dalam film harus dibuat dengan memiliki arti dan tujuan sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton, oleh karena