

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

itu setiap *shot* merupakan representasi dari sebuah aksi yang terjadi, terdapat beberapa jenis *shot* yang umum digunakan, antara lain.

2.1.1 MEDIUM CLOSE UP SHOT

Jenis *shot* ini biasa disebut juga dengan *two-button* karena komposisinya memotong pada bagian dada, sejajar dengan dua kancing teratas pada kemeja. Ciri khas *medium close up shot* adalah ekspresi wajah tokoh terlihat cukup jelas, seperti pada saat ekspresi muncul di wajah tokoh. Penggunaan *shot* ini memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi tentang bagaimana perasaan yang dialami tokoh diperlihatkan melalui raut wajah tanpa memasukkan terlalu banyak pergerakan badan dan kepala. Penonton dibuat fokus kepada ekspresi wajah karakter tanpa harus memperlihatkan pergerakan ataupun objek disekitar tokoh (Bowen, 2018).

2.1.2 LONG SHOT

Shot ini biasa berisi *full body shot* dari tokoh, karena menampilkan keseluruhan tubuh tokoh, dari kepala hingga kaki dalam satu *frame*. Penggunaan *shot* ini bertujuan untuk memperlihatkan lingkungan sekitar tokoh secara jelas, untuk membangun informasi tentang subjek tokoh dan konteks ruang disekitar tokoh. *Shot* ini terkadang digunakan sebagai *establishing shot*, karena sifatnya lebih menekankan kehadiran tokoh dalam suatu ruang (Bowen, 2018).

2.1.3 EXTREME LONG SHOT

Extreme long shot menampilkan suatu lokasi secara luas, dan tokoh terlihat kecil dari kejauhan. Subjek utama dari *shot* ini adalah latar tempat terjadinya adegan, karena tokoh terlalu jauh untuk memperlihatkan ekspresi atau bahasa tubuh secara detail. *Shot* ini mampu menampilkan seluruh elemen visual dalam satu *frame* karena mencakup semuanya dilihat dari jauh (Mercado, 2022).

2.2 KOMPOSISI

Komposisi merupakan susunan secara menyeluruh dari penataan elemen-elemen visual di dalam suatu *frame* gambar. (Bowen, 2018). *Shot* yang dirancang harus dipertimbangkan secara rinci bagaimana isi komposisi *frame* tersebut harus

mengandung informasi utama dari sebuah cerita. Misalnya, mengapa tokoh ditempatkan dalam sebuah *medium close up shot*, atau bagaimana sebuah pohon terlihat berada di samping tokoh dalam sebuah *long shot*. Penting diketahui mengapa unsur-unsur tersebut ditempatkan pada posisi tersebut. Teknik komposisi menunjukkan bagaimana objek yang bermacam-macam dan subjek diletakkan, disusun, diposisikan, dan ditempatkan dalam sebuah frame yang kemudian menjadi sebuah kesatuan visual yang harmonis (Alyatalatthaf, 2023).

Bowen (2018) menekankan bahwa komposisi adalah seni menempatkan objek dalam *frame* secara sadar, dengan mempertimbangkan segala aspek visual untuk memperoleh keputusan kreatif yang memiliki makna di balik tata visual. Komposisi dapat diperoleh dengan cara, membagi bidang visual menjadi tiga bagian yang sama besar, baik dalam bentuk horizontal maupun vertical, sehingga terciptanya garis-garis imajiner yang membentuk empat titik pertemuan (Permana & Wahyuni, 2024).

2.2.1 ASPECT RATIO

Aspect ratio merupakan dua pasang angka yang menunjukkan proporsi bentuk dari sebuah gambar, baik itu film, layar televisi, komputer, majalah ataupun buku. Menurut Block (2021), mengganti aspect ratio dapat memberikan kontribusi dalam segi penyampaian cerita dan elemen visual yang bervariasi.

2.2.2 FLAT SPACE

Menurut Block (2021) *Flat space* merupakan konsep visual yang berlawanan dengan *deep space*, karena *flat space* menekankan sifat dua dimensi pada keseluruhan *frame* dalam film. Banyak aspek yang harus terpenuhi agar suatu komposisi dapat dikatakan sebagai *flat space*, beberapa diantaranya adalah dari segi *size consistency*, objek dalam *frame* harus berukuran sama besar. Semua objek harus memiliki tingkat detail yang sama rata, dan objek dalam *frame* harus menghadap kedepan, karena tidak ada perspektif atau *vanishing point* (Bowen, 2018).

2.2.3 DEEP SPACE

Menurut Block (2021) penggunaan *deep space* sering digunakan untuk memperlihatkan bahwa dunia yang manusia tinggali memiliki *depth*, walaupun pada layar televisi, film, dan komputer hanya terbatas pada dua dimensi, tetapi komposisi *deep space* memberikan kesan illusi tiga dimensi. Salah satu aspek yang harus dipenuhi jika ingin memperlihatkan komposisi *deep space*, yakni *focus, focus* diarahkan pada *subject* dan *background* terlihat *blur* untuk memberikan kesan jarak antara *background* dan *subject*. Komposisi *frame* dalam film yang menunjukkan *deep space*, sering kali memperlihatkan *background* yang *out of focus* untuk memberikan *ambience* lokasi tokoh berada (Bowen, 2018).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam membuat animasi Petualangan Mencari Jembatan Dunia adalah menggunakan metode kualitatif. Menurut Anggito & Setiawan (2018) metode kualitatif merupakan teknik pengumpulan data pada suatu latar alamiah yang bertujuan untuk menafsirkan fenoma yang terjadi dengan bergantung dari pengamatan manusia pada saat mengumpulkan data. Petualangan Mencari Jembatan Dunia dibuat karena penulis dan rekan magang terinspirasi oleh beberapa video animasi edukatif di *platform youtube* yang di produksi oleh Kok Bisa dan Ted-Ed. Video animasi tersebut berisi edukasi fakta ilmiah dan sejarah yang bertujuan untuk mengedukasi banyak orang dan memberi ilmu baru. Hal tersebut sejalan dengan tempat penulis sedang melakukan magang.

Petualangan Mencari Jembatan Dunia mengambil inspirasi dari segi visual, pembentukan *shot*, dan pembahasan narasi sejarah dari Kok Bisa dan Ted-Ed serta menggabungkan visual tersebut dengan ciri khas pembawaan narasi *voice over* berdongeng. Penggunaan *voice over* berdongeng bertujuan untuk melestarikan budaya Indonesia yang sudah diwariskan secara turun-menurun sejak zaman dahulu. Dongeng merupakan teknik bercerita yang digemari anak usia dini karena