

### 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 fenomena 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

dibawakan dengan menyenangkan tanpa menggurui dan dapat mengembangkan imajinasi anak, karena dibawakan dengan gembira dan tidak membosankan (Mayar, et al., 2022) Walaupun isi narasi Petualangan Mencari Jembatan Dunia membahas sejarah Bahasa Inggris, penulis dan rekan magang ingin tetap memasukkan unsur budaya Indonesia di dalam video animasi tersebut.

Pada proses perancangan *shot* ataupun *storyboard*, penulis melakukan observasi terhadap beberapa referensi acuan karya yang berasal dari film dan video *youtube*. *Scene* film dan video *youtube* yang digunakan sebagai acuan yakni, *The Grand Budapest Hotel* karya Wes Anderson dan video animasi edukatif Kok Bisa dan Ted-Ed di *youtube*. Berikut merupakan *shot* yang di gunakan sebagai referensi, antara lain.

*Aspect ratio* adalah sepasang angka yang mengindikasikan keselarasan proporsi antara lebar dan tinggi dari suatu frame film ataupun bentuk gambar visual lainnya (Block, 2021). Pada film *The Grand Budapest Hotel* terdapat tiga kali pergantian *aspect ratio* untuk menggambarkan periode waktu yang berbeda-beda.



Gambar 3.1. Referensi 1 Shot 1.

(sumber: *The Grand Budapest Hotel*, 2014).

Penggunaan *aspect ratio* 1:85:1 untuk menggambarkan latar waktu tahun 1980an. *Aspect ratio* tersebut digunakan dengan tujuan menampilkan *timeline present day* atau menggambarkan waktu masa kini.



*Gambar 3.2. Referensi 1 Shot 2.*

*(sumber: The Grand Budapest Hotel, 2014).*

Penggunaan *aspect ratio* 2:39:1 untuk menggambarkan latar waktu tahun 1960an. *Aspect ratio* tersebut digunakan untuk menampilkan ciri khas *cinematography* di era tersebut.



*Gambar 3.3. Referensi 1 Shot 3.*

*(sumber: The Grand Budapest Hotel, 2014).*

Penggunaan *aspect ratio* 1:37:1 untuk menggambarkan latar waktu tahun 1930an. *Aspect ratio* tersebut digunakan karena ingin meniru tampilan teknologi film di era klasik tahun 1930an. Ketiga *aspect ratio* yang berbeda terinspirasi dari standar format film dan televisi yang diputar pada era tersebut.



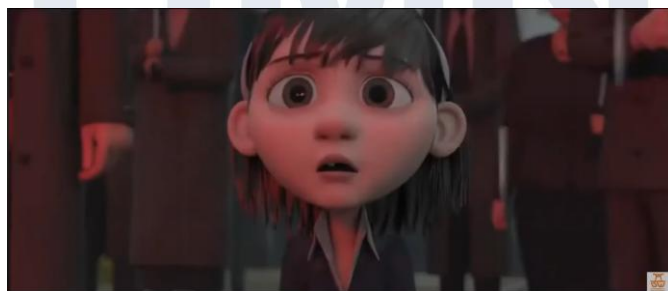
Gambar 3.4. Referensi 2 Shot 1 dan 2.

(sumber: Mommy, 2014).

Penggunaan *aspect ratio* yang berbeda dapat dilihat pada film *Mommy*, walaupun tidak untuk menunjukkan perbedaan waktu. Sutradara menggunakan dua *aspect ratio* yang berbeda untuk menunjukkan pergantian emosi yang dialami tokoh utama, ketika tokoh melalui kondisi terperangkap secara mental, *aspect ratio* yang ditunjukkan kotak. Tetapi ketika tokoh utama merasa bebas, *aspect ratio* berubah menjadi *wide*.

Melalui observasi dari kedua film, penulis ingin memperlihatkan bahwa memang *aspect ratio* sangat berpengaruh terhadap keseluruhan aspek dalam film ataupun animasi. Karena perbedaan *aspect ratio* dapat memberikan informasi perbedaan waktu, tempat, ataupun pergantian emosi yang berbeda yang dialami tokoh.

Selanjutnya penulis melakukan observasi terhadap penggunaan flat space dan deep space untuk menggambarkan perbedaan dua dunia pada film *The Little Prince*.



Gambar 3.5. Referensi 3 Shot 1

(sumber: The Little Prince, 2015).

Cara sutradara Mark Osborne membedakan kedua dunia adalah dengan menerapkan dua komposisi yang berbeda, pada dua dunia. Pada *real world*, komposisi yang digunakan adalah *deep space* untuk memperlihatkan dunia yang

realis dengan menggunakan *shallow depth of field* di beberapa shotnya, serta perspektif yang terasa lebih emotional.



Gambar 3.6. Referensi 3 Shot 2  
(sumber: *The Little Prince*, 2015).

Pada dunia *little prince*, komposisi yang digunakan lebih mengarah kepada *flat space*, dan *depth* yang digunakan lebih terbatas karena ingin mengilustrasikan buku cerita yang memberikan persepsi layaknya buku dongeng anak-anak, karena tidak di desain untuk tampak realistis. Penggunaan media *stop motion* juga yang menjadi salah satu alasan komposisi terasa lebih *flat*.



Gambar 3.7. Referensi 4 Shot 1.  
(sumber: Kok Bisa Youtube, 2025).

Referensi ketiga diambil dari salah satu video animasi edukatif Kok Bisa di *youtube* dengan judul Kenapa Cina Kuno Tidak Menjajah Seluruh Dunia? Pada *shot* tersebut narasi yang sedang dibahas adalah ekspedisi maritim Dinasti Ming pada tahun 1368-1644 di era Laksamana Zheng He. Dalam *frame* diperlihatkan bagaimana kapal berlayar dari satu wilayah ke wilayah yang lainnya dan menandai wilayah yang sudah dilalui dengan bendera. Dalam *shot* tersebut, perancangan shot menggunakan *extreme long shot* yang merupakan salah satu jenis *type of shot*.

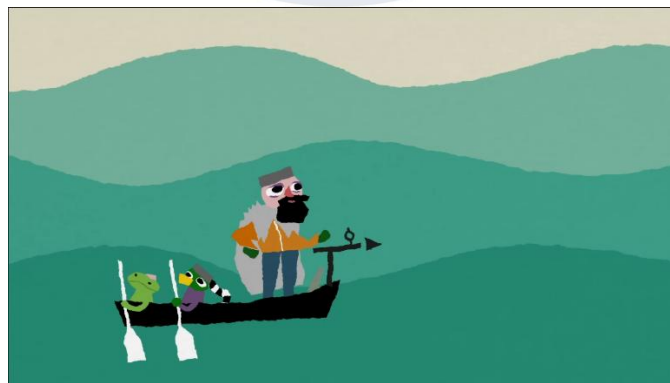


Penggunaan *extreme long shot* pada *scene* tersebut bertujuan untuk memperlihatkan keseluruhan informasi dari sebuah frame.



Gambar 3.8. Referensi 4 Shot 2.  
(sumber: Kok Bisa Youtube, 2025).

Sedangkan pada *shot* sebelum tokoh masuk kedalam cerita cina kuno, penggunaan *medium close up shot* lebih banyak digunakan. Penggunaan komposisi *deep space* dengan *shallow depth of field* juga lebih sering dipakai ketika kedua tokoh muncul, sedangkan ketika menjelaskan cerita cina kuno komposisi lebih banyak *flat space* dengan penggunaan *type of shot* yang lebih wide.



Gambar 3.9. Referensi 5.  
(sumber: Ted-Ed Youtube, 2024).

Referensi keempat diambil dari video animasi edukatif Ted-Ed di youtube dengan judul *Is This the Most Valuable Thing in the Ocean?* Penggunaan *long shot* sering kali digunakan pada video animasi *Is This the Most Valuable Thing in the Ocean?* Tujuan digunakannya *type of shot* tersebut adalah untuk memperlihatkan lokasi karakter berada. Shot ini digunakan agar fokus bisa tetap berada pada tokoh, tetapi disaat bersamaan lokasi tetap terlihat dengan jelas. Melalui observasi yang

dilakukan oleh penulis penggunaan long shot bertujuan agar semua informasi visual dapat diperlihatkan secara merata, karena karakter dan lokasi dapat terlihat dengan jelas.

Melalui observasi *type of shot*, penulis ingin menjadikan referensi tersebut sebagai acuan, penggunaan *medium close up shot* khusus digunakan untuk dunia masa kini, karena ingin menunjukkan intimasi kedekatan kedua tokoh kakak beradik. Penggunaan *long shot* dan *extreme long shot* untuk menunjukkan keseluruhan informasi dalam suatu *frame*. Berikut merupakan studi pustaka melalui hasil observasi penulis.

*Tabel 3.1. Studi Pustaka. Dokumentasi pribadi.*

No	Teori	Keterangan	Penggunaan Teori
1.	<i>Type of Shot</i>	Mengenai penggunaan <i>medium close up shot, long shot, dan extreme long shot.</i>	Teori ini menjadi landasan bagi penulis dalam menerapkan pilihan <i>shot</i> sesuai dengan tujuan yang pas.
2.	Komposisi	Terkait <i>aspect ratio, flat space, dan deep space</i>	Teori ini digunakan untuk menjadi landasan penulis dalam melakukan observasi terhadap rancangan <i>shot</i> yang dibuat.

## 3.2. OBJEK PENCIPTAAN

### 3.2.1. Deskripsi Karya

Petualangan Mencari Jembatan Dunia merupakan sebuah video animasi pendek 2D bergenre edukasi sejarah yang berdurasi kurang lebih 3-4 menit. Mengangkat tema keingintahuan akan sejarah dengan menggunakan tokoh kakak laki-laki dan adik perempuan yang memiliki rasa ingin tahu lebih terhadap hal-hal yang berhubungan dengan sejarah. Petualangan Mencari Jembatan Dunia menceritakan tentang kakak laki-laki yang menjawab pertanyaan adik perempuan mengenai bagaimana Bahasa Inggris bisa menjadi bahasa internasional. Penjelasan kakak laki-laki di interpretasikan menjadi petualangan kakak beradik yang masuk kedalam dunia buku sejarah Bahasa Inggris. Petualangan yang mereka lalui mengikuti bagaimana sejarah Bahasa Inggris pertama kali bermula. Pengerjaan animasi ini menggunakan teknik *vector animation* dengan aspek 16:9 dan menggunakan aplikasi *adobe illustrator* dan *adobe after effect* sebagai media penciptaannya.

### 3.2.2. Konsep Karya

Dalam animasi Petualangan Mencari Jembatan Dunia terdapat dua *setting* dunia yang berbeda, yaitu *setting* dunia masa kini dan *setting* dunia buku sejarah. Agar bisa membedakan kedua *setting* dunia, penulis dan rekan magang memutuskan untuk menggunakan komposisi, *aspect ratio*, dan *type of shot* yang berbeda saat tahap *compositing*. Penggunaan komposisi menggunakan *deep space* untuk *setting* dunia masa kini dan komposisi *flat space* untuk *setting* dunia masa lampau. Penggunaan *aspect ratio* 16:9 untuk masa lampau dan *aspect ratio* 21:9 untuk masa kini. Penggunaan *type of shot* menggunakan *medium close up* untuk *setting* dunia masa kini dan *long shot* ataupun *extreme long shot* untuk *setting* dunia masa lampau. Penggunaan komposisi, *aspect ratio* dan *type of shot* yang berbeda bertujuan untuk menciptakan kontras perbedaan waktu dan latar agar penonton bisa membedakan kedua dunia, di dukung dengan penambahan *paper texture* di tahap *compositing* pada *setting* buku sejarah untuk menggambarkan seolah penonton sedang membaca buku sejarah.

Gaya visual *vector animation* 2D dengan background simpel selaras dengan target audiens yang ingin di capai penulis, yakni berusia 4-8 tahun. Gaya visual



yang *simple* akan memudahkan target audiens anak-anak dalam menonton dan mengikuti alur cerita, tanpa terdistraksi oleh elemen-elemen ekstra yang tidak diperlukan dalam narasi.

### 3.2.3. Tahapan kerja

Dalam proses pembuatan karya animasi Petualangan Mencari Jembatan Dunia terdapat beberapa tahapan kerja yang dilalui. Pertama dimulai dengan ide yang dikembangkan oleh penulis dan rekan magang untuk membuat video animasi singkat untuk perusahaan tempat magang, sejak awal penulis dan rekan magang terpikir untuk membuat animasi menggunakan teknik *2D vector animation*, karena lebih mudah secara teknis dan hemat waktu. Tahap kedua, penulis dan rekan magang membuat skrip dan konsep visual bersama-sama. Setelah skrip jadi, penulis langsung masuk ketahap *storyboarding*.

Proses perancangan *storyboard* animasi Petualangan Mencari Jembatan Dunia menggunakan aplikasi procreate untuk *sketch* awal dan *adobe photoshop* untuk finalisasi. Perancangan *storyboard* dimulai dari tanggal 23 September 2025 hingga final pada tanggal 2 Oktober 2025. Dari hasil observasi pengumpulan data, penulis menerapkan beberapa teknik komposisi dan *type of shot* kedalam perancangan *shot*, seperti penggunaan *extreme long shot*, *long shot*, dan *establish shot*.



Gambar 3.10. Sketsa dan Storyboard Final Scene 1 Shot 6.

(sumber: Dokumentasi Pribadi).

Pada *scene 1 shot 6*, sejak tahap sketsa penulis sudah menggunakan *medium close up* pada *type of shot* karena memiliki intensi memperlihatkan raut wajah dan pergerakan tokoh dengan jelas serta intimasi kedua tokoh. Penggunaan komposisi *the profile two shot* agar bisa memperlihatkan dengan jelas gerakan tubuh dan ekspresi dari karakter adik yang penasaran sekaligus terpukau saat diperlihatkan

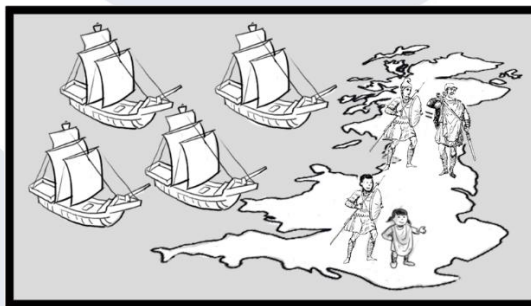
buku sejarah oleh kakak. Pada tahap *sketch* penulis belum menggunakan aspect ratio 21:9, karena ingin lebih menonjolkan perbedaan masa, penulis membuat *aspect ratio* 21:9 untuk menekankan perbedaan waktu antara masa kini dan masa lampau. Penggunaan *aspect ratio* 21:9 untuk masa kini dikarenakan ingin lebih memberikan *depth* dan kedekatan antara tokoh kakak dan adik.



Gambar 3.11. Sketsa Scene 2 Shot 1.

(sumber: Dokumentasi Pribadi).

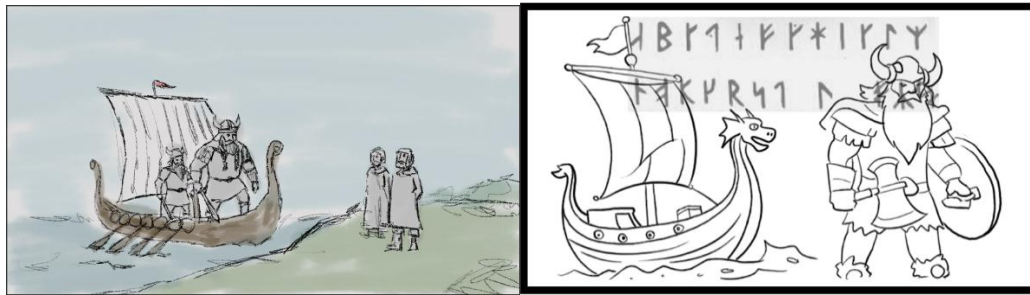
Pada scene 2 shot 1 penulis melakukan perancangan sketsa awal menggunakan *procreate*. Sketsa pada perancangan shot dibuat agar bisa memudahkan penulis dalam melakukan *staging* dan memilih *mood* dari *shot* yang akan dibuat nantinya.



Gambar 3.12. Storyboard Final Scene 2 Shot 1.

(sumber: Dokumentasi Pribadi).

Pada perancangan *scene 2 shot 1*, pembuatan sketsa awal dan hasil akhir tidak banyak yang berubah dari segi *type of shot* dan komposisi, hanya ada penambahan karakter dan jumlah kapal dalam *shot* tersebut, tujuan digunakannya *extreme long shot* adalah agar bisa menunjukkan keseluruhan elemen visual sekaligus menjadi *establish shot* untuk memulai pergantian dunia masa kini menjadi dunia buku sejarah. Penulis menggunakan *type of shot* dan komposisi tersebut adalah karena ingin penonton melihat elemen-elemen visual yang terdapat di masa itu.



Gambar 3.13. Sketsa dan Storyboard Final Scene 2 Shot 5.

(sumber: Dokumentasi Pribadi).

Pada *scene 2 shot 5* penulis melakukan perubahan minor terhadap hasil final *storyboard*, karena pada sketsa awal perancangan *shot* tidak sesuai dengan teori yang digunakan untuk membedakan dua dunia. Penggunaan komposisi *flat space* untuk masa lampau adalah untuk memperlihatkan secara jelas elemen-elemen sejarah. Komposisi *flat space* juga diperuntukkan untuk membuat *shot* tampak seperti buku sejarah, karena pada tahap *compositing* akan ditambahkan tekstur kertas.

Penulis membahas *scene 1 shot 6* bertujuan untuk menjadi acuan pembandingan, bagaimana terdapat perbedaan komposisi, *type of shot*, dan *aspect ratio* untuk membedakan dunia masa kini dan dunia buku sejarah. Setelah tahap finalisasi *storyboard*, penulis kemudian memberikan hasil *storyboard* tersebut kepada rekan magang untuk lanjut pembuatan karakter, aset, dan *background*, sekaligus dilakukan *animating* simpel. Setelah pembuatan karakter, aset, dan *background* selesai, rekan magang memberikan hasil tersebut kembali kepada penulis dalam bentuk file *adobe illustrator* dan *adobe after effect* untuk kemudian dilakukan *compositing*, *sound design*, *sound mixing*, dan finalisasi.