

## PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK ANIMASI 2D MENGENAI JOKI PACU JAWI ASAL KABUPATEN TANAH DATAR

### STORYBOARD DESIGN IN 2D ANIMATION ABOUT JOKI PACU

#### JAWI ORIGIN TANAH DATAR

Murfid Agil Syujana<sup>1</sup>, Zaini Ramdhan<sup>2</sup>, Yosa Fiandra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
agilsyujana@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, zainir@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
pichaq@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak:** Pacu Jawi merupakan sebuah tradisi yang berasal dari Kabupaten Tanah Datar, Sumatra Barat. Pada tahun 2020 Kemendikbud menetapkan Pacu Jawi sebagai Warisan Budaya Tak benda dengan domain seni pertunjukkan. Pacu dapat dimaknai sebagai kompetisi atau perlombaan, sementara Jawi berasal dari istilah dalam bahasa Minang yang mengacu pada hewan ternak seperti sapi atau lembu. Oleh karena itu, Pacu Jawi dapat diartikan sebagai perlombaan sapi. Menurut hasil data yang dikumpulkan oleh penulis melalui penyebaran kuesioner, terdapat 60,5% dari 43 responden yang masih belum mengetahui tentang tradisi Pacu Jawi. Padahal menurut Kemendikbud, Warisan Budaya Tak benda bersifat dapat berlalu dan hilang seiring perkembangan zaman. Data tersebut menjadikan landasan bagi penulis dalam perancangan karya tugas akhir. Tujuan perancangan adalah untuk mengenalkan Pacu Jawi kepada masyarakat diluar Kabupaten Tanah Datar agar budaya tersebut dapat tetap terjaga dan tidak hilang seiring perkembangan zaman. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis akan merancang sebuah storyboard yang bertujuan untuk memperkenalkan Pacu Jawi kepada masyarakat Indonesia khususnya remaja. Dalam proses perancangan tugas akhir, metode campuran digunakan oleh penulis, di mana data diperoleh melalui beberapa cara seperti wawancara, observasi, studi pustaka, dan pengisian kuesioner. Pada perancangan ini, penulis berperan sebagai *storyboard artist* yang bertujuan menggambarkan visualisasi naskah sebelum proses animasi dilakukan.

**Kata Kunci:** Kabupaten Tanah Datar, Pacu Jawi, Storyboard, Animasi

**Abstract:** *Pacu Jawi is a tradition originating from the Tanah Datar Regency in West Sumatra. In 2020, the Ministry of Education and Culture declared Pacu Jawi as an Intangible Cultural Heritage under the performing arts domain. "Pacu" can be interpreted as a competition or race, while "Jawi" comes from a Minangkabau term referring to livestock such as cattle. Hence, Pacu Jawi can be understood as a cattle race. According to the data collected from distributing questionnaires, 60.5% of 43 respondents were still unaware of the Pacu Jawi tradition. Despite this, according to the Ministry of Education*

*and Culture, Intangible Cultural Heritage can fade and disappear with the passage of time. This data serves as the foundation for the author in the design of their final project work. The design's objective is to introduce Pacu Jawi to people beyond the Tanah Datar Regency, ensuring the preservation of this cultural heritage amid the progress of time. Based on this explanation, the author plans to create a storyboard aimed at introducing Pacu Jawi to the Indonesian community, especially teenagers. In the process of designing the final project, the author employs a mixed methodology, gathering data through various means such as interviews, observations, literature reviews, and questionnaire surveys. In this design, the author assumes the role of a storyboard artist, aiming to visualize the script before the animation process takes place.*

**Keywords:** Tanah Datar Regency, Pacu Jawi, Storyboard, Animation

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pada tahun 2020 lalu Kemendikbud menetapkan 8 warisan Budaya Takbenda di Sumatra Barat, salah satu budaya tersebut adalah Pacu Jawi. Pacu Jawi merupakan sebuah tradisi yang berasal dari Kabupaten Tanah Datar, Sumatra Barat yang ditetapkan oleh Kemendikbud menjadi Warisan Budaya Takbenda dengan domain seni pertunjukan, menurut Sedyawati, Edi. (2022) Warisan budaya takbenda adalah ekspresi budaya yang tidak memiliki fisik, dapat mengalir, dan dapat lenyap sejalan dengan perubahan zaman, seperti contohnya tarian, bahasa, musik, dan berbagai tindakan teratur lainnya.

Menurut Suzanti. (2014), Pacu dapat diartikan lomba atau adu kecepatan, sedangkan Jawi diambil dari bahasa minang yang berarti sapi atau lembu, sehingga Pacu Jawi dapat diartikan sebagai balapan sapi. Dari 14 Kecamatan dan 75 Nagari di Kabupaten Tanah Datar, terdapat 4 kecamatan yang rutin mengadakan kegiatan Pacu Jawi, yaitu Kecamatan Pariangan, Lima Kaum, Sungai Tarab, dan Rambatan. Pacu Jawi rutin diselenggarakan setiap hari sabtu selama satu bulan penuh, dengan urutan minggu pertama sebagai acara pembuka dan minggu ke empat sebagai acara penutup, setelah satu bulan telah berlalu maka Pacu Jawi akan berpindah lokasi ke tempat lainnya.

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar oleh penulis melalui platform Google Form pada 23 Oktober 2022, 64% dari total responden tidak tahu

mengenai Pacu Jawi, rata-rata usia responden yang menjawab kuesioner tersebut sekitar 18 hingga 25 tahun. Hasil tersebut menjadikan permasalahan ini menjadi penting untuk diangkat.

Menurut Munir (2013), Animasi merujuk pada serangkaian gambar yang disusun secara berurutan, juga dikenal sebagai frame. Apabila gambar-gambar ini disusun dan ditampilkan secara berkelanjutan dalam interval waktu tertentu, hasilnya adalah ilusi gerakan pada gambar tersebut. Semakin banyak gambar yang ditampilkan maka akan semakin panjang durasi dari gambar bergerak tersebut. Dalam proses perancangan animasi terdapat beberapa tahapan dalam perancangannya, salah satunya adalah *storyboard*, dalam proses pra-produksi. Menurut Hart (2008), *storyboard* merupakan tahapan sebelum tahap produksi yang dirancang untuk menyusun urutan-urutan gambar, berdasarkan bentuk naskah yang bertujuan untuk memvisualisasikan naskah sebelum dianimasikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis tertarik untuk membuat animasi 2D yang bertujuan untuk memperkenalkan Pacu Jawi kepada masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat diluar Kabupaten Tanah Datar. Pada perancangan ini, penulis berperan sebagai *storyboard artist* yang bertujuan menggambarkan visualisasi naskah sebelum proses animasi dilakukan.

## LANDASAN TEORI

### Budaya

Menurut bahasa Sansekerta, Budaya berarti: buddha. Budaya memiliki unsur dua kata, yakni budi dan daya. Budi mengacu pada akal, sedangkan daya mengindikasikan kekuatan atau usaha manusia. Ini berimplikasi bahwa kebudayaan merupakan hasil pemikiran yang dihasilkan oleh manusia. berarti budaya adalah sebuah ide atau pikiran yang diciptakan oleh manusia, yang diantara lain: pengetahuan, hukum, adat istiadat, kepercayaan, seni, budaya atau kebudayaan sudah ada semenjak manusia berfikir dan menciptakan suatu hal.

### Warisan Budaya Takbenda

Berdasarkan Pasal 2 ayat 2 Konvensi 2003 UNESCO, Warisan Budaya Takbenda mencakup berbagai bentuk representasi, pengetahuan, benda, keahlian, alat, ekspresi, dsb. Semua ini dianggap sebagai bagian dari warisan budaya, baik melibatkan masyarakat secara kolektif maupun individu.

### **Pacu Jawi**

Menurut Suzanti (2014), Pacu dapat diartikan lomba atau adu kecepatan, sedangkan jawi diambil dari bahasa minang yang berarti sapi atau lembu. Kegiatan Pacu Jawi merupakan sebuah permainan yang bersifat untuk menghibur dan untuk menyampaikan nilai-nilai filosofi masyarakat minang yang diadakan oleh masyarakat Kabupaten Tanah Datar. Kegiatannya sendiri diadakan di sawah selepas masa panen padi yang berupa memacu sepasang sapi dengan satu joki, dilakukan secara bergiliran antar peserta, di sawah yang berair atau berlumpur.



Gambar 2.1 Kegiatan Perlombaan Pacu Jawi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Dalam melaksanakan Pacu Jawi, Arianti, dkk (2017), menjelaskan bahwa terdapat 3 tahapan dalam pelaksanaan Pacu Jawi, yaitu : 1) Tahap Persiapan, pada tahap ini tuan rumah penyelenggara kegiatan akan bergotong royong untuk mempersiapkan segala keperluan acara, 2) Tahap pelaksanaan, pada tahapan ini terdapat 3 rangkaian acara, yakni : a) Acara Pembuka, b) Kegiatan Perlombaan Pacu Jawi, kegiatan ini dilaksanakan setiap minggunya di hari sabtu selama empat minggu, 3) Tahap Penutupan, dalam tahap penutupan ini terdapat serangkaian acara, diantaranya adalah : a) Arak-arakan, b) Penampilan Kesenian Tradisional.

### **Joki Pacu Jawi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, joki berarti seseorang penunggang kuda pacuan. Namun dalam Pacu Jawi menurut Rahmanelli & Yelda (2010), joki merupakan sebutan bagi seorang yang mengendarai sapi, joki bertugas atau bertanggung jawab untuk menjaga keseimbangan sapi agar kedua sapi dapat berpacu. Terdapat beberapa persyaratan untuk menjadi joki, yaitu: 1) Laki-laki, 2) Umur 15-45 tahun, 3) Sehat jasmani dan rohani, 4) memiliki tenaga yang kuat. Persyaratan tersebut diperuntukkan agar joki dapat kuat dan seimbang dalam memacu sapi.

### **Manfaat dan Nilai dalam Pacu Jawi**

Menurut Pratama, Adilla & Nasution, AA. (2020) terdapat lima manfaat dalam pagelaran Pacu Jawi, yaitu: 1) Sebagai wadah bagi para pemilik sapi untuk meningkatkan nilai jual sapi sehingga dapat meningkatkan perekonomian peternak, 2) Pada pergelaran acara Pacu Jawi, terdapat banyak pedagang yang bermunculan disekitar arena pacu, hal ini dapat meningkatkan perputaran roda ekonomi umkm setempat, 3) Sebagai media untuk meningkatkan kualitas dan kesehatan sapi, 4) Sebagai sarana sosialisasi dan hiburan bagi masyarakat, 5) Sebagai penerusan tradisi.

Menurut Arianti, dkk. (2017) menyatakan jika terdapat 4 nilai yang terkandung dalam kegiatan Pacu Sapi, yakni: 1) Nilai Kerjasama, dalam hal gotong royong yang dilakukan masyarakat sebelum pegelaran Pacu Jawi, 2) Nilai Seni, dalam pertunjukkan alat musik dan tari tradisional Minangkabau saat acara pembuka Pacu Jawi, 3) Nilai Agama, kegiatan Pacu Jawi merupakan ungkapan rasa syukur atas hasil panen padi, 4) Nilai Ketertiban, dalam melaksanakan pacu jawi kegiataannya sendiri dilakukan secara bergiliran.

### **Animasi**

Menurut Munir. (2013) Animasi merupakan kumpulan gambar-gambar yang disusun secara berurutan, satu gambar tersebut dikenal dengan istilah *frame*, jika susunan gambar-gambar tersebut ditampilkan secara bergantian maka gambar tersebut akan terlihat bergerak, semakin banyak gambar yang dibuat

maka jumlah waktu dari animasi tersebut akan menjadi lebih lama. Pada tahun 1981, Frank Thomas dan Ollie Johnston membuat sebuah buku berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981), buku tersebut menjelaskan 12 prinsip animasi yang menghubungkan animasi dengan hukum fisika. Dalam proses perancangan *storyboard* terdapat beberapa prinsip animasi yang dibutuhkan yaitu:

### **Staging**

*Staging* adalah cara menyusun dan menggabungkan elemen-elemen dalam adegan sehingga pesan yang ingin disampaikan dengan jelas dan kuat.

### **Solid Drawing**

*Solid drawing* adalah kemampuan untuk memberikan bentuk dan volume pada karakter atau objek animasi.

### **Storyboard**

Menurut Hart, J. (2008), *Storyboard* merupakan alat pra visualisasi pertama yang termasuk dalam tahapan pra produksi awal merancang sebuah animasi, perancangan ini dilakukan dengan cara membuat sketsa kasar secara berurutan sesuai dengan naskah. Pada dasarnya, menurut Selby, A. (2013) yang diperlukan bagi perancang *storyboard* adalah kemampuan untuk bisa mengkomunikasikan naskah melalui gambar, karena perancang *storyboard* bertanggung jawab penuh dalam merancang dan memvisualisasikan bagaimana gambaran dari sebuah ide naskah dan konsep visual.

### **Jenis Storyboard**

Andreas Dhimas dalam buku yang berjudul *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animas Keren* (2013), ia menyatakan jika terdapat 3 jenis *storyboard*, yaitu:

#### **Thumbnail**

Thumbnail merupakan rancangan awal dalam *storyboard*, pada tahapan ini bentuk *storyboard* hanya berupa sketsa kasar yang sangat sederhana, biasanya perancang *storyboard* hanya menggunakan gambar dalam bentuk garis dan *stick*

*figure*, karena tujuannya adalah untuk memberikan gambaran dan ide awal untuk nantinya dikembangkan.

### ***Rough Storyboard***

Secara keseluruhan, *rough storyboard* adalah langkah awal dalam proses pembuatan animasi atau film yang membantu memberikan pandangan awal tentang bagaimana cerita akan dituangkan secara visual sebelum masuk ke tahap produksi yang lebih mendetail.

### ***Clean Up Storyboard***

*Clean up storyboard* merupakan tahap dalam proses produksi animasi di mana *storyboard* kasar atau *rough storyboard* yang telah dibuat sebelumnya akan diperbaiki dan diperinci. Seperti memberikan detail pada objek, memberikan warna untuk memberikan penjelasan mengenai gelap terang serta kedalaman pada gambar.

### ***Elemen Storyboard***

Terdapat beberapa elemen yang perlu diperhatikan dalam merancang *storyboard* berdasarkan dari kutipan pada buku "*Professional Storyboarding Rules of Thumb*" karya Paez & Jew (2013), yaitu:

#### **Naskah**

Suprpto (2013), berpendapat bahwa naskah adalah bentuk ekspresi ide atau gagasan yang mencakup fakta dan detail, diorganisir melalui kata-kata. Hal ini dapat berupa narasi atau dialog, serta melibatkan aspek rincian pengambilan gambar.

#### **Perspektif**

Hart, J. (2008), menyatakan bahwa perspektif adalah seni untuk membuat sebuah gambar yang berbentuk dua dimensi namun terlihat atau terasa menjadi tiga dimensi. Paez & Jew. (2013) menjelaskan bahwa terdapat tiga macam jenis perspektif, yaitu: a) Perspektif satu titik hilang, b) Perspektif dua titik hilang, c) Perspektif tiga titik hilang.

#### ***Camera Shots***

Hart, J. (2008), mengkategorikan beberapa jenis *shots* sebagai berikut : a) *Extreme Close Up*, b) *Close Up*, c) *Establishing Shot*, d) *Long Shot*, e) *Extreme Long Shot*, menurut Ramdhan, Z. & Budiman, A. (2016) *Extreme long shot* merupakan jenis *shot* kamera yang digunakan untuk mengambil gambar yang sangat jauh, panjang, luas dan memiliki dimensi yang lebar, biasanya teknik ini digunakan untuk menunjukkan setting dan latar ruang., f) *Medium Shot*, g) *Medium Long Shot*, menurut Ramdhan, Z. & Budiman, A. (2016) teknik *long shot* merupakan teknik pengambilan gambar yang berguna untuk menyajikan gambar dengan kekayaan keindahan yang beragam, ukuran teknik ini dimulai dari ujung kepala hingga setengah kaki manusia, h) *Over the Shoulder Shot*, i) *Tracking Shot*.

### **Camera Angle**

Menurut Dhimas (2013), *Camera Angle* merupakan penempatan sudut kamera dalam mengambil gambar suatu benda atau objek. Terdapat beberapa jenis *camera angle*, yakni: a) *Eye Level*, b) *Low Angle*, c) *High Angle*, d) *Knee Level*, e) *Dutch Angle*, f) *Bird Eye View Shot*.

### **Camera Movement**

Menurut Ghertner. (2010), pergerakan kamera merupakan suatu gerakan yang perlu digunakan agar tidak menimbulkan kesan yang monoton dan dalam *storyboard* pergerakan kamera itu ditandai dengan anak panah. Terdapat beberapa jenis *camera movement* menurut Paez & Jew. (2013), yakni: a) *Pan*, b) *Padestal*, c) *Tilt*, d) *Truck in & Truck Out*, e) *Steady Cam*.

### **Rule of Thirds**

Menurut Selby, A. (2013) *Rule of thirds* merupakan sebuah konsep yang dimana frame dibagi menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal secara komposisi, jika objek diletakkan pada titik garis-garis imajiner akan menciptakan komposisi yang seimbang dan serasi.

### **Komposisi**

Menurut Fiandra, Yosa (2020) komposisi adalah teknik menyusun elemen-elemen seperti garis, bentuk, warna, ruang, dan tekstur dalam sebuah gambar.

Tujuan utamanya adalah menciptakan kesan visual atau visual impact yang dapat menyampaikan pesan yang diinginkan melalui foto tersebut kepada pemirsa. Canttelli & Yates. (2012) menjelaskan bahwa perspektif dalam penempatan komposisi memiliki pengaruh yang besar dalam menyusun suatu objek sehingga dapat tercipta kedalaman terhadap objek tersebut, penyusunan ini dibagi menjadi *foreground, middleground* dan *background*.

## **DATA DAN ANALISIS DATA**

### **Metode Perancangan**

Dalam proses perancangan tugas akhir, metode campuran digunakan oleh penulis, di mana data diperoleh melalui beberapa cara seperti wawancara, observasi, studi pustaka, dan pengisian kuesioner.

### **Data dan Analisis Objek**

#### **Analisis Data Khalayak Sasar**

Pengenalan Pacu Jawi ini dapat dinikmati oleh siapa saja, namun dalam perancangan penulis memfokuskan Secara demografis, sasaran target dari penulis memilih usia rentan 12-22 tahun, karena pada usia tersebut lebih berpotensi untuk menjadi joki dan dapat meneruskan tradisi Pacu Jawi. Kemudian untuk geografis, penulis menargetkan perancangan ini untuk masyarakat Kabupaten Tanah Datar. Pada bagian psikografis, penulis berfokus pada kalangan yang dekat dengan media informasi dan familiar dengan media tayangan animasi.

### **Data Hasil Wawancara**

#### **Wawancara dengan Joki Pacu Jawi**

Penulis melakukan wawancara dengan seorang narasumber bernama Wali Halim pada 10 Februari 2023. Narasumber merupakan joki Pacu Jawi di Desa Galogandang, Kabupaten Tanah Datar, Sumatra Barat. Narasumber telah menjadi joki selama 5 tahun. Narasumber menjelaskan bahwa tidak ada syarat khusus

untuk menjadi joki. Biasanya, joki berasal dari keluarga yang menggemari tradisi Pacu Jawi secara turun temurun.

Narasumber menjelaskan beberapa aspek penting dalam menjadi joki Pacu Jawi. Mereka perlu menjaga kebugaran tubuh agar tidak lemas saat memacu sapi. Keseimbangan tubuh dan konsentrasi sangat diperlukan agar joki tetap berada pada posisi yang tepat saat memacu sapi, yang dilakukan dengan cara menggigit ekor sapi. Latihan rutin diperlukan untuk menyatukan joki dan sapi, sehingga performa terbaik dapat diberikan saat acara Pacu Jawi. Narasumber sendiri melatih memacu sapi sekali setiap minggu. Selama acara Pacu Jawi, narasumber menjelaskan bahwa, sering terjadi transaksi jual beli sapi dengan harga yang jauh lebih tinggi daripada sapi ternak biasa. Narasumber menyatakan dukungannya terhadap perancangan karya yang akan dilakukan oleh penulis. Dengan perancangan yang tepat, diharapkan tradisi Pacu Jawi dapat menjadi lebih menarik bagi wisatawan, meningkatkan daya tarik wisata, dan mendorong kunjungan lebih banyak wisatawan.

#### **Data Hasil Observasi**

Penulis melakukan dua jenis observasi, yaitu observasi secara langsung di Kabupaten Tanah Datar dan observasi melalui internet. Proses observasi terbagi menjadi tiga tahap, yaitu:

#### **Aktivitas Joki**

Penulis mengamati aktivitas pemilik sapi, joki, dan sapi sebelum kegiatan Pacu Jawi. Pemilik sapi merawat sapi-sapi mereka dengan mengosongkan kandang disetiap sore atau pagi hari lalu mengikat sapi di luar kandang selama beberapa jam, disaat sapi diluar kandang, pemilik sapi mulai membersihkan kandang, mengisi makan dan minum sapi yang sudah habis didalam kandang, serta memberikan vitamin kepada sapi dalam beberapa waktu sekali. Setelah beberapa jam, sapi-sapi kemudian dikembalikan ke dalam kandang. Setiap hari rabu atau kamis, joki rutin melakukan latihan Pacu Jawi agar joki dapat lebih terbiasa dalam memacu jawi miliknya.

### **Sebelum Acara Pacu Jawi**

Sebelum acara Pacu Jawi di mulai, warga akan bergotong royong untuk mempersiapkan arena Pacu Jawi. Persiapan yang dilakukan oleh warga berupa merapihkan padi-padi atau tumbuhan yang berada disekitar arena pacu, pemasangan tenda-tenda untuk umkm yang berjualan disekitar arena pacu dan mengaliri air pada sawah arena pacu. Sebelum warga melakukan gotong royong, biasanya dilakukan musyawarah terlebih dahulu, musyawarah ini bertujuan untuk membahas rangkaian acara Pacu Jawi, kepanitiaan serta penanggung jawab dalam acara pacu jawi.

### **Pelaksanaan Pacu Jawi**

Pacu Jawi berlangsung selama empat minggu setiap hari Sabtu. Pada minggu pertama terdapat rangkaian Acara dimulai dengan penyambutan oleh tokoh adat atau tokoh pemerintahan lalu pertunjukkan tarian dan musik tradisional. Kegiatan Pacu Jawi sendiri mulai dari jam satu siang sampai empat sore, yang dilakukan di arena sawah yang sudah selesai masa panen yang di aliri air agar sapi bisa berlari diatas lumpur yang tidak terlalu keras ataupun lunak dengan panjang sekitar seratus lima puluh sampai dengan dua ratus meter dan lebar sekitar dua puluh lima sampai tiga puluh meter. Pada saat perlombaan dimulai, sapi secara berpasangan akan ditempatkan digaris awal lalu dipasangkan dengan alat bajak yang terbuat dari kayu, alat bajak tersebut berguna sebagai tempat pijak bagi joki, kemudian setelah joki tersebut berdiri diatas alat bajak ia akan memegang ekor jawi agar jawi berpacu hingga garis akhir. Tidak terdapat juri yang menentukan menang atau kalah, namun terdapat penilaian yang diberikan oleh penonton terhadap sapi yang berupa sapi dapat berjalan lurus dengan cepat, tidak miring atau melenceng. Pada minggu ke empat dalam Pacu Jawi, terdapat rangkaian-rangkaian acara penutup seperti pawai atau arak-arakan masyarakat tuan rumah menuju arena pacu, lalu terdapat pula lomba menghias sapi dan pemberian kata-kata penutup oleh tokoh adat yang diakhiri dengan pertunjukan kesenian tradisional sebelum dimulainya pacu jawi minggu terakhir.

## Data dan Analisis Kuesioner

### Hasil Analisis Data Kuesioner

Kuesioner disebarakan oleh penulis melalui platform google form selama bulan Oktober tahun 2022, dengan total 43 responden. Pada sesi pertama kuesioner, penulis memberikan pertanyaan yang bermaksud untuk mengetahui seberapa banyak pengetahuan para responden terhadap tradisi Pacu Jawi, mulai dari sudah pernah mendengar tentang pacu jawi, asal dari pacu jawi, apa itu pacu jawi. Dari seluruh pertanyaan yang penulis berikan, jawaban dari responden dengan jawaban salah secara akumulatif mendominasi, hal ini menjadikan alasan dasar yang kuat bagi penulis untuk mengangkat tradisi Pacu Jawi ini untuk perancangan karya tugas akhir.

Pada sesi kedua, pertanyaan yang diajukan penulis lebih bersifat mengidentifikasi seperti apa preferensi responden dalam merancang *storyboard* untuk animasi 2D. Pada sesi kedua, hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa responden setuju pada perancangan tugas akhir ini dengan animasi berdurasi sekitar 5-10 menit, alur cerita dialog antar tokoh dan animasi.

### Data dan Analisis Karya Sejenis

My Neighbor Totoro	Non Non Biyori	Silver Spoon
		

Dalam Penelitian ini penulis menganalisis tiga karya sejenis untuk mengidentifikasi dan memahami elemen-elemen yang membentuk *storyboard* animasi. Penulis memilih karya-karya ini sebagai referensi dalam proses perancangan *storyboard* animasi 2D tentang tradisi pacu jawi. Tiga karya yang dipilih adalah "Silver Spoon," "My Neighbor Totoro," dan "Non Non Biyori."

Analisis pertama difokuskan pada "Silver Spoon," yang menggali berbagai pilihan *shots*, mulai dari *camera shot*, *angle*, hingga *movement camera*. Dalam "Silver Spoon," penulis menemukan penggunaan yang efektif dari berbagai jenis *shot*, terutama *shot* jarak jauh yang menggambarkan latar tempat. Teknik penggunaan *close up* dan *panning* saat karakter berbicara juga ditemukan.

Untuk elemen kedua, "My Neighbor Totoro" dan "Non Non Biyori" diambil sebagai contoh penyajian elemen *foreground*, *middleground*, dan *background*. Hasil analisis menunjukkan penggunaan lapisan visual yang tajam antara objek dalam *frame*, meskipun tidak selalu dalam konteks *outdoor*. Dalam "My Neighbor Totoro," penempatan perspektif dan penerapan aturan *rule of thirds* dianalisis. Ditemukan bahwa objek sering ditempatkan di sisi kiri atau kanan *frame*, jarang di tengah. Dalam *storyboard* "My Neighbor Totoro" penulis juga menemukan bahwa perancangan *storyboard* yang dibuat tidak sebatas menggunakan warna hitam dan putih, pemilihan warna yang digunakan seperti warna biru untuk sisi gelap objek, warna kuning untuk bagian cahaya dan warna hijau untuk bagian tumbuhan. Ketiga karya tersebut menjadi pedoman penting dalam perancangan *storyboard* animasi tentang tradisi pacu jawi, tujuannya adalah menghasilkan karya yang memadukan teknik-teknik visual yang efektif dari ketiga karya tersebut, sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada audiens dapat tersampaikan dengan baik.

## KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### Konsep Perancangan

### Konsep Pesan

Konsep pesan yang terkandung dalam *storyboard* pada animasi 2d ini adalah untuk memvisualisasikan mengenai kegiatan joki dalam mengurus jawi dan juga untuk memperkenalkan bagaimana gambaran dari pergelaran acara Pacu Jawi dengan berbagai informasi yang dikemas dalam *storyboard* pada animasi 2d.

### Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan sebuah konsep yang meliputi seluruh proses perancangan karya, dimulai dari proses pembuatan cerita dan naskah sampai dengan proses perancangan *storyboard* hingga menjadi *animatic storyboard*.

Setelah data-data tersebut sudah terkumpul, penulis mulai memasuki tahap perancangan karya, penulis terlebih dahulu membuat beberapa kerangka cerita berupa premis, agar penulis tahu bagaimana alur cerita yang akan dirancang kedepannya, setelah premis ditetapkan, penulis mulai mengembangkan premis tersebut menjadi sebuah sinopsis dan naskah. Setelah naskah telah matang dibuat, penulis mulai merancang karakter-karakter yang terdapat didalam karya cerita ini. Setelah perancangan naskah dan karakter, penulis mulai merancang visual untuk *storyboard*.

### **Konsep Media**

Dalam proses perancangan karya ini, media utama yang akan dirancang oleh penulis adalah sebuah *storyboard* dan *animatic storyboard*. Selain *storyboard* dan *animatic storyboard*, penulis juga merancang beberapa media pendukung dalam karya ini, seperti artbook, poster, dan merchandise. Dalam proses perancangan karya penulis menggunakan beberapa perangkat lunak seperti Procreate, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe premiere pro

### **Hasil Perancangan**

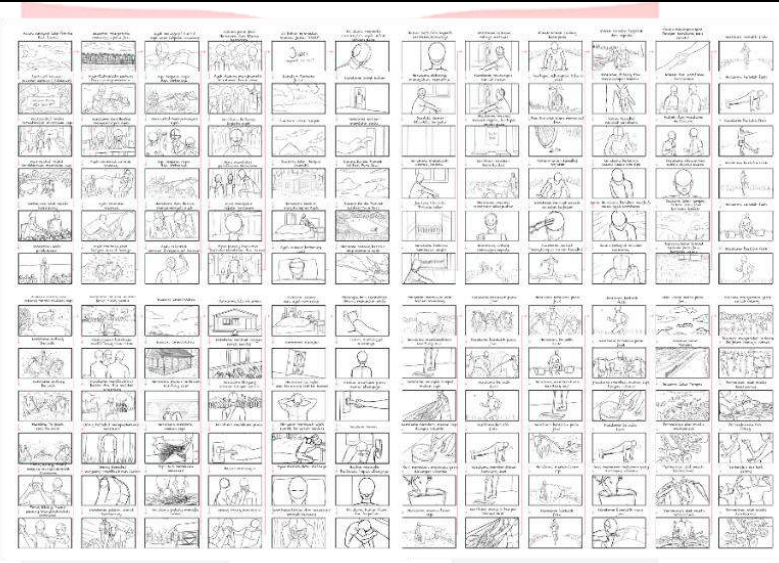
#### **Sinopsis**

Naratama merupakan seorang anak dari seorang master Pacu Jawi, ia ingin mewujudkan impiannya agar bisa menjadi seperti ayahnya, namun ia tidak memiliki bakat seperti ayahnya. Saat beranjak dewasa, ayah Naratama terkena sebuah penyakit sehingga Naratama tidak banyak mendapatkan pelajaran mengenai Pacu Jawi oleh ayahnya, Naratama pun memutuskan untuk belajar sendiri dan selalu diledeki oleh teman-teman sebayanya karena ia sama sekali tidak berbakat, suatu hari setelah pulang latihan Pacu Jawi ia melihat banyak sekali tamu yang berkunjung kerumahnya saat ia membuka pintu Naratama terkejut bahwa ayahnya telah meninggal dunia, dan setelah hari itu Naratama menjadi semakin murung setiap harinya, lalu setelah beberapa hari berlalu akhirnya Naratama mulai beraktivitas kembali dan saat ia ingin pergi berlatih Pacu Jawi ia melihat

seseorang kakek-kakek yang jatuh dari sepeda, lalu Naratama pun menolongi kakek-kakek tersebut, kakek tersebut pun menawarkan bantuan kepada Naratama untuk mengajarnya Pacu Jawi namun latihan yang ditawarkan kakek sangatlah berat, Naratama pun berlatih pagi siang dan malam sehingga dapat menjadi joki pacu tidak dapat diremehkan lagi.

**Storyboard**


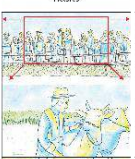






**Thumbnail Storyboard**



**Rough Storyboard**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

**Clean Up**

Graf	Teknik	Aksi/Dialog	Time	Graf	Ditulis	Aksi/Dialog	Time
1		Siapa yang menunggang pacu jawi? Cuma orang-orang Melayu di Kelantan sahaja.	5	6		Apakah yang berlaku dengan pacu jawi? Cuma orang-orang Melayu di Kelantan sahaja.	2
2		Apakah yang berlaku dengan pacu jawi? Cuma orang-orang Melayu di Kelantan sahaja.	5	7		Apakah yang berlaku dengan pacu jawi? Cuma orang-orang Melayu di Kelantan sahaja.	2
3		Apakah yang berlaku dengan pacu jawi? Cuma orang-orang Melayu di Kelantan sahaja.	5	8		Apakah yang berlaku dengan pacu jawi? Cuma orang-orang Melayu di Kelantan sahaja.	2
4		Apakah yang berlaku dengan pacu jawi? Cuma orang-orang Melayu di Kelantan sahaja.	5	9		Apakah yang berlaku dengan pacu jawi? Cuma orang-orang Melayu di Kelantan sahaja.	2

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam perancangan storyboard "Pacu", didapati bahwa masih banyak masyarakat di luar Kabupaten Tanah Datar yang masih belum mengetahui tentang Pacu Jawi. Dengan adanya perancangan storyboard ini, diharapkan dapat menjadi sebuah media untuk masyarakat Kabupaten Tanah Datar agar tetap menjaga tradisi ini dan untuk masyarakat diluar Kabupaten Tanah datar, diharapkan dapat menjadi sebuah media dalam mengenalkan tradisi Pacu Jawi.

Proses perancangan *storyboard* ini dibuat berdasarkan pembedahan naskah yang dibuat, agar dapat tersampaikan mengenai joki dan tradisi Pacu Jawi. Dalam merancang *storyboard* penulis mengimplementasikan teknik-teknik yang telah penulis dapatkan melalui analisa karya sejenis yang telah dikumpulkan. seperti pemakaian perspektif, *camera angle*, *camera movement*, penempatan atau komposisi dalam menyusun objek lalu kemudian diaplikasikan pada shot-shot yang penulis rancang.

### Saran

Untuk dapat menyampaikan pesan yang lebih kuat mengenai Pacu Jawi, diperlukan perancangan lanjut hingga tahap animasi 2D sebagai media dalam

memperkenalkan Pacu Jawi kepada masyarakat di luar Kabupaten Tanah Datar. Banyak aksi yang dapat ditampilkan jika Pacu Jawi disajikan dalam bentuk animasi 2D, sehingga pesan dan kesan audiens terhadap Pacu Jawi dapat menjadi lebih kuat. Karena pada dasarnya perancangan storyboard merupakan salah satu proses pra produksi yang biasanya hanya dibagikan kepada tim produksi sebagai acuan dalam merancang animasi 2D. Diharapkan dengan adanya perancangan ini bagi peneliti selanjutnya dapat membantu untuk menambah referensi literatur dan referensi visual, sehingga dapat tercipta karya-karya yang lebih baik dimasa depan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agari, Friska dan Budiman, A. (2019). *Perancangan Storyboard untuk Film Animasi 2D Lontong Cap Gomeh*. e-Proceeding of Art & Design: Vol.6, No. 3 Desember 2019.
- Andreas, Dhimas. (2013). *Cara Merancang Story Board Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka.
- Arianti, M. Ibrahim, B. dan Melay, R. (2017). *Tradisi Pacu Jawi di Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat*. Jom (Jurnal Online Mahasiswa), Vol. 04 No. 01 Februari 2017.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BPS Kabupaten Tanah Datar. (2020). *Tanah Datar Dalam Angka 2020*. BPS: Batusangkar.
- BPS Kabupaten Tanah Datar. (2021). *Kabupaten Tanah Datar*. BPS: Batusangkar.
- Byrne, M. T. (1999). *Animation The Art of Layout and Storyboarding*. Irlandia: Speciality Print and Design.
- Cantrell, B dan Yates, N. (2012). *Modeling the Environment*. Canada.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Pengertian Dan Domain Warisan Budaya Takbenda*, Jakarta: Depdikbud.

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Warisan Budaya Takbenda Indonesia menuju ICH UNESCO*, Jakarta: Depdikbud.
- Fiandra, Yosa. (2020). *Teknik Fotografi Flatlay Sebagai Bentuk Strategi Marketing Online Instagram*. Kreatif (Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif), Vol. 02 No. 01 Juni 2020.
- Funk dan Wagnalls. (1984), *Standard Desk Dictionary*. Cambridge: Harper and Row.
- Ghertner, Ed. (2010). *Layout and Composition for Animation*. UK: Elsevier.
- Gumelar, M. S. (2018). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. Banten: An1image.
- Hart, J. (2008). *The Art of The Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Oxford: Taylor & Francis Ltd.
- Kutha, R. N. (2012). *Penelitian Sastra: Teori, Metode, dan Teknik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Lionardi, A. (2021). *Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, Vol. 21 No. 01 2021.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Paez, Sergio dan Jew, A. (2013). *Professional Storyboarding Rules of Thumb*. United Kingdom. Focal Press.
- Pratama, A dan Nasution, AA. (2020). *Mempertahankan Tradisi Pacu Jawi*. Aceh Anthropological Journal, Vol. 4, No. 1, hlm: 90-109, April 2020.
- Rahmanelli & Yelda. (2010) *Tradisi Pacu Jawi: Sebuah Kajian Konsep Geografi*. Jurnal Geografi, Vol. 01 No. 01 April 2010.
- Ramdhan, Z. & Budiman, A. (2016). *Representasi Budaya Lokal (Sub Culture) dan Eksistensi Jati Diri Dalam Animasi "Pada Suatu Ketika"*. Kalatanda (Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif), Vol. 01 No. 01 Juli 2018.

- Redfield, Robert. (1999). *Masyarakat Kebudayaan dan Kebudayaan*. Jakarta: CV. Rajawali Press.
- Riyanto, Y. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing.
- Soerjono, S. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suzanti, P. (2014). *Daya Tarik Pacu Jawi Sebagai Atraksi Wisata Budaya di Kabupaten Tanah Datar*. (JNP) Jurnal Nasional Parawisata), Vol. 06 No. 01 2014.
- White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on The Traditional Principles of Animation*. UK: Elsevier.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development from Script Development to Pitch*. New York: Focal Press.