

BAB 2

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

Peneliti menggunakan beberapa Tinjauan Pustaka untuk memperkuat dan mempermudah proses perancangan video *parallax* “Kisah Jalur Rempah Mengungkap Identitas Nusantara” sebagai media edukasi alternatif untuk Gen Z.

Adinda P, Maria Magdalena, Haryanto, Andi, Indrayana Andika, 2023. Perancangan *Adventure Game* tentang Jalur Rempah sebagai Edukasi Sejarah bagi Pelajar Remaja. Dikutip dari tugas akhir Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tulisan ini menjelaskan perancangan *game Adventure* tentang jalur rempah. Game ini dirancang dengan tujuan untuk membantu pelajar dalam mempelajari sejarah jalur rempah, melalui pendekatan media *game*, penulis tugas akhir tersebut ingin menghapus stigma para pelajar remaja bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan karena pendekatan dari media pembelajaran yang kurang menarik (Adinda P, 2023). Perbedaan antara penelitian yang diambil dari tugas akhir di atas dengan proyek tugas akhir yang sedang dikembangkan oleh peneliti terletak pada isi yang dibahas dan *output* yang dihasilkan. *Output* peneliti adalah video *parallax* yang akan digunakan sebagai media informasi dan edukasi tentang pentingnya jalur rempah dalam membentuk identitas dan pengaruhnya terhadap akulturasi budaya Nusantara, dengan target audiens Gen Z. Peneliti akan lebih menekankan tentang jejak akulturasi budaya yang terbentuk melalui jalur rempah dengan pendekatan video *parallax*.

Falah Firmansyah, M Sjafei Andrijanto, Pandu Pramudita, 2024. Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Jalur Rempah Banten Sebagai Salah Satu Warisan Dunia Tak Benda. Jurnal Cipta, Vol.3, No.1 Juli-Oktober 2024, hal. 72-86. Dikutip dari jurnal Universitas Indraprasta PGRI, tulisan ini membahas kecemasan pemerintah terhadap hasil rempah dan nilai-nilai sejarah yang terkandung didalamnya. Salah satu kekhawatiran utama adalah kurangnya keterlibatan generasi muda dalam memahami dan menjaga pengetahuan tentang rempah dan sejarahnya. Jalur rempah yang menjadi pusat interaksi antarbudaya, ekonomi, politik hingga

agama harus dilestarikan sejarahnya kepada generasi muda. Jurnal tersebut dapat digunakan peneliti sebagai referensi dari isi pembahasan (Falah Firmansyah, 2024). Perbedaan dengan proyek tugas akhir yang sedang dikembangkan peneliti adalah pada media dan *output* penelitian, jurnal tersebut menggunakan buku ilustrasi sedangkan proyek peneliti merancang *video parallax*. Fokus penelitian jurnal tersebut lebih kepada sejarah jalur rempah Banten, sementara tugas akhir peneliti menekankan pentingnya jalur rempah dalam membentuk identitas dan pengaruhnya terhadap akulturasi budaya Nusantara. Peneliti dapat mengambil pentingnya media visual sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan informasi sejarah kepada generasi muda, dan pentingnya peran jalur rempah untuk dilestarikan.

Sony Kristi Yandi Pratama, Yoga Hardi Wijaya, 2022. Perancang Animasi tentang Deskripsi Jalur Rempah Nusantara. Dikutip dari tugas akhir Institut Teknologi dan Bisnis PalcomTech, tulisan ini menjelaskan perancangan animasi tentang Jalur Rempah Nusantara. Animasi ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan pemahaman mengenai Jalur Rempah Nusantara kepada Masyarakat berusia 13 hingga 30 tahun, sekaligus mengingatkan mereka akan sejarah pentingnya jalur rempah. Melalui pendekatan media animasi, penulis tugas akhir tersebut berharap dapat menyampaikan informasi sejarah dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Sony Kristi Yandi Pratama, 2022). Perbedaan antara penelitian yang diambil dari tugas akhir di atas dengan proyek tugas akhir yang sedang dikembangkan oleh peneliti terletak pada kelengkapan isi yang dibahas dan *output* yang dihasilkan. Peneliti akan lebih menekankan tentang pentingnya peran jalur rempah dalam membentuk identitas Nusantara melalui proses akulturasi budaya dengan *output video parallax*.

2.2 Tinjauan Teori

Tinjauan teori dalam penelitian ini membahas landasan-landasan teoritis yang mendukung proses perancangan *video motion parallax* berjudul "Kisah Jalur Rempah: Mengungkap Identitas Nusantara". Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai aspek-aspek yang terlibat dalam penyampaian informasi sejarah melalui media visual yang menarik dan relevan bagi Gen Z.

Dalam konteks ini, video parallax digunakan sebagai media informasi yang memadukan narasi sejarah dengan ilustrasi visual dinamis. ringkasan teori-teori yang mendukung penelitian adalah sebagai berikut:

2.2.1 Teori Kebudayaan Indonesia

Budaya merupakan sistem pola perilaku yang diwariskan secara sosial dan berfungsi untuk menghubungkan komunitas manusia dengan lingkungan ekologis mereka. Cara hidup komunitas ini mencakup teknologi dan bentuk organisasi ekonomi, pola pemukiman, struktur pengelompokan sosial dan organisasi politik, keyakinan serta praktik keagamaan, dan sebagainya (Legimin, 2024). Kebudayaan dapat diartikan sebagai keseluruhan tingkah laku, kebiasaan, dan kepercayaan yang merupakan ciri dari suatu masyarakat tertentu.

Hildred Geertz, seorang Antropolog Amerika dalam bukunya yang berjudul *“Indonesia Culture and Communities”*, beliau mengatakan mengenai adanya lebih dari 300 suku bangsa di Indonesia dengan bahasa dan identitas kebudayaan yang berbeda-beda, ini membuktikan bahwa Indonesia memiliki beragam aspek kebudayaan dan komunitas, termasuk keberagaman suku bangsa dan tradisi. Keberagaman kebudayaan Indonesia ini muncul dari akulturasi berbagai negeri yang datang ke Indonesia hasil dari adanya Jalur Rempah, sebuah perdagangan sumber daya termasuk salah satunya rempah yang paling dicari pada masa lalu. Keberagaman budaya inilah yang harus kita jaga dan lestarikan agar tidak larut termakan zaman yang semakin canggih dan tergantikan dengan kebudayaan-kebudayaan baru.

2.2.2 Teori Jalur Rempah

Jalur Rempah merupakan rute utama perdagangan rempah-rempah yang sangat dicari oleh berbagai negeri di seluruh dunia pada masa lalu dan memainkan peran kunci dalam sejarah perdagangan internasional (Andini Fitriani, 2023). Jalur ini memiliki peran krusial dalam terbentuknya globalisasi dan menjadi pusat interaksi budaya, ekonomi, politik hingga agama yang menghubungkan kepulauan rempah Nusantara dengan berbagai negara di Asia, Cina, India, Timur Tengah, hingga Eropa.

Jalur Rempah inilah yang menjadi salah satu penyebab munculnya keberagaman budaya, suku bangsa dan tradisi di Nusantara, yang sekarang akrab dikenal sebagai Indonesia. Bangsa asing yang datang ke Nusantara bukan hanya untuk berdagang saja, namun juga menyebar luaskan kebudayaan mereka untuk membangun peradaban baru yang lebih besar dalam rangka menguasai sumber daya Nusantara. Kebudayaan bangsa asing ini melebur menghasilkan akulturasi budaya yang beragam di Nusantara. Akulturasi yang terjadi sepanjang Jalur Rempah inilah yang menjadi cikal bakal keberagaman budaya Nusantara yang melebur menjadi identitas Indonesia dan dipertahankan hingga kini. Mencerminkan kekayaan sejarah dan keberagaman dari berbagai pengaruh luar pada masa perdagangan yang terjadi sepanjang Jalur rempah.

2.3 Teori Utama

Teori utama dari perancangan video *parallax* “Kisah Jalur Rempah Mengungkap Identitas Nusantara” sebagai media edukasi pentingnya pengaruh Jalur Rempah dalam membentuk identitas Nusantara dan pengaruhnya terhadap akulturasi budaya yang erat kaitannya dengan Gen Z ini menggunakan teori yang menjelaskan tentang proses perancangan video *parallax* sebagai media informasi dan komunikasi visual, dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain komunikasi visual untuk menciptakan pengalaman yang baru dan edukatif bagi Gen Z dalam mempelajari materi sejarah.

2.3.1 Teori Perancangan

Teori Perancangan adalah sebuah proses sistematis untuk menciptakan sesuatu baik itu sistem, produk, maupun pengalaman dengan mengumpulkan data, menganalisis kebutuhan, dan melaksanakannya secara terstruktur demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan. William A. Shrode mendefinisikan perancangan sebagai sarana untuk mentransformasikan persepsi mengenai kondisi lingkungan menjadi rencana yang berarti dan dapat dilaksanakan. Perancangan bertujuan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang efektif dan penambahan informasi baru.

Metode perancangan yang digunakan dalam proyek video *motion parallax* "Kisah Jalur Rempah Mengungkap Identitas Nusantara" mengacu pada pendekatan *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahap: empati, definisi masalah, ideasi, prototyping, dan pengujian. Pendekatan ini dipilih karena mampu menjawab kebutuhan pengguna secara kreatif dan iteratif, terutama dalam menyampaikan materi sejarah secara visual kepada Gen Z.

1. Tahap *Empathize* (Empati)

Langkah awal adalah melakukan riset mendalam untuk memahami target audiens, yaitu Generasi Z. Ini melibatkan penggalian data mengenai bagaimana mereka mengonsumsi informasi sejarah, preferensi visual mereka (termasuk potensi ketertarikan pada efek *motion parallax*), rentang perhatian tipikal, platform media yang dominan mereka gunakan, serta "*pain points*" atau kendala yang mereka rasakan terhadap metode pembelajaran sejarah konvensional. Teknik pengumpulan data kualitatif seperti observasi tren media sosial, analisis konten yang populer di kalangan Gen Z, atau bahkan wawancara semi-terstruktur dapat memberikan pemahaman yang kaya mengenai kebutuhan dan harapan mereka. Pemahaman ini krusial agar video yang dihasilkan terasa relevan, menarik, dan bukan sekadar pemenuhan tugas akademis yang membosankan.

2. Tahap *Define* (Definisi)

Berdasarkan pemahaman dari tahap empati, langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, spesifik, dan terukur untuk video "Kisah Jalur Rempah Mengungkap Identitas Nusantara". Pertanyaan kunci yang harus dijawab meliputi: Pesan inti apa mengenai Jalur Rempah dan kontribusinya terhadap identitas Nusantara yang ingin disampaikan? Bagaimana teknik *motion parallax* akan secara fungsional mendukung penyampaian pesan tersebut, bukan hanya sebagai ornamen visual. Penentuan fokus ini akan menjadi kompas yang mengarahkan seluruh proses perancangan dan produksi selanjutnya.

3. Tahap *Ideate* (Pencetusan Ide)

Pada tahap ini, dilakukan *brainstorming* untuk menghasilkan beragam konsep visual kreatif yang akan merepresentasikan setiap segmen narasi Jalur Rempah. Eksplorasi difokuskan pada bagaimana *motion parallax* dapat digunakan secara

inovatif untuk menggambarkan aspek-aspek seperti perjalanan maritim, dinamika perdagangan, interaksi budaya, atau dampak sosial-ekonomi dari komoditas rempah. Gaya visual harus disesuaikan dan relevan dengan estetika Gen Z namun tetap menghormati konteks sejarah juga perlu dieksplorasi untuk menghasilkan solusi desain yang segar dan efektif.

4. Tahap *Prototype* (Pembuatan Prototipe)

Ide-ide yang terpilih kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe. Ini bisa berupa segmen pendek video *motion parallax* yang menguji berbagai teknik animasi, transisi antar lapisan, dan integrasi elemen visual lainnya seperti teks atau infografis. Pembuatan prototipe memungkinkan evaluasi awal terhadap konsep dan teknis pelaksanaan sebelum sumber daya dialokasikan untuk produksi skala penuh, sehingga potensi masalah dapat diidentifikasi dan diperbaiki lebih dini.

5. Tahap *Test* (Pengujian)

Prototipe yang dihasilkan kemudian diuji kepada sampel audiens dari Generasi Z. Umpan balik dikumpulkan terkait berbagai aspek, seperti kejelasan informasi yang disampaikan, daya tarik visual, kemudahan pemahaman narasi, dan efektivitas penggunaan *motion parallax* dalam meningkatkan pengalaman menonton dan belajar. Hasil pengujian ini menjadi dasar untuk melakukan iterasi dan penyempurnaan desain, memastikan bahwa produk akhir benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, serta mencapai tujuan edukatifnya.

Proses perancangan yang baik, sebagaimana diuraikan, akan menciptakan alur pengalaman pengguna yang logis, intuitif, dan menyenangkan. Hal ini sangat penting untuk media edukasi yang bertujuan tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga mempertahankan keterlibatan dan minat belajar audiens.

Design Thinking berfungsi sebagai jembatan vital antara potensi kreatif dari teknik *motion parallax* dan kebutuhan nyata Generasi Z. Proses ini secara relevan mendorong perancang untuk berempati secara mendalam dengan audiens. Dengan demikian, keputusan untuk menggunakan *motion parallax* tidak hanya didasarkan pada aspek kebaruan teknis, tetapi juga pada bagaimana teknik tersebut dapat secara efektif menjawab preferensi visual, gaya belajar, dan kebutuhan informasi Generasi Z terkait kisah Jalur Rempah. Ini memastikan bahwa inovasi yang dihadirkan benar-

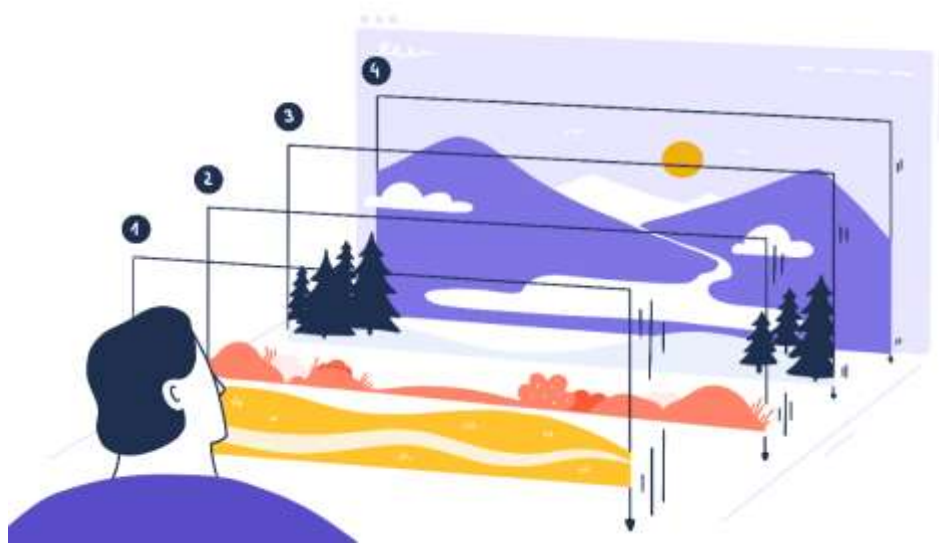
benar *learner-centered* dan fungsional, bukan sekadar estetika tanpa makna pedagogis. Penerapan kerangka kerja pedagogi digital seperti TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) juga relevan, memastikan adanya integrasi yang harmonis antara pemahaman teknologi (*motion parallax*), strategi pedagogis yang sesuai untuk Gen Z, dan kedalaman konten sejarah Jalur Rempah.

2.3.2 Teori Video

Video merupakan salah satu media yang menggabungkan audio dan visual untuk menyampaikan suatu topik. Video dapat digolongkan ke dalam jenis *media audio visual aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. *Dual Coding Theory* yang dikemukakan oleh Allan Paivio menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama yaitu visual (penglihatan) dan verbal (pendengaran) (Paivio, 1991). Informasi yang disampaikan melalui kedua saluran ini dapat memperkuat pemahaman dalam belajar, terutama untuk materi yang kompleks, seperti sejarah Jalur Rempah. Video merupakan salah satu jenis media yang memanfaatkan dua saluran utama manusia ini yaitu visual dan verbal dengan menghadirkan elemen visual seperti gambar, animasi, atau infografis, yang membantu menyampaikan konsep atau peristiwa sejarah yang lebih konkret dibandingkan hanya dengan membaca teks. Narasi yang disertai dengan elemen visual juga memperkuat pemahaman materi karena menghubungkan informasi verbal dengan representasi visual secara bersamaan.

Penggunaan media video sangat efektif untuk menyampaikan materi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata (Oktifa, 2022), oleh karena itu membawakan materi tentang Jalur Rempah dan akulturasi budaya di Nusantara melalui media video akan membuat pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami oleh audiens, sehingga esensi sejarah jalur rempah yang akan disampaikan dapat diterima dengan lebih optimal.

2.3.3 Teori Video *Parallax*



Gambar 2.1 ilusi kedalaman parallax
sumber: <http://www.webnode.com/blog/use-parallax-effect-on-website/>

Parallax adalah teknik menciptakan efek dan ilusi optik tiga dimensi yang menarik perhatian dan memberikan kesan kedalaman untuk menciptakan pengalaman pengguna yang dinamis dengan menggerakkan elemen latar depan dan latar belakang pada kecepatan yang berbeda (Scerbinina, 2019). Teknik ini sering digunakan untuk memberikan dimensi dan visual yang lebih dinamis dalam video, terutama dalam animasi dua dimensi.

Parallax sebagai teknik visual dalam media video sering dikaitkan dengan konsep persepsi kedalaman dan ilusi tiga dimensi, yang dijelaskan melalui teori-teori berkaitan dengan desain visual, psikologis persepsi, dan komunikasi visual. *Theory of Visual Attention* (TVA) yang dikemukakan Claus Bundesen menjelaskan mengenai fokus pada bagaimana manusia memilih dan memprioritaskan informasi visual dari lingkungan yang penuh dengan rangsangan

Prinsip dan manfaat penggunaan efek *Parrallax* dalam video dan *storytelling*

1. Ilusi Kedalaman

Efek *parallax* didasarkan pada prinsip kedalaman yang muncul ketika objek-objek pada jarak yang berbeda bergerak dengan kecepatan bervariasi. Konsep ini berasal dari ilmu persepsi visual

manusia, yang menggambarkan bagaimana mata menangkap kedalaman dan jarak. Efek ini meningkatkan daya tarik visual dan memberikan pengalaman baru dalam menonton video dan membuat audiens merasa lebih terhubung dengan konten. Kesan kedalaman dan tata letak visual yang dinamis juga lebih efektif untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik perhatian audiens.

2. Penggunaan dalam Konten *Storytelling*

Efek *parallax* sangat efektif digunakan dalam konten *storytelling* untuk memberikan efek yang lebih *imersif*, seakan-akan audiens ikut serta dalam cerita tersebut. Efek *parallax* ini sering dimanfaatkan dalam pembawaan video sejarah, dokumenter, atau proyek pendidikan untuk memperkuat kesan nyata.

Efek *parallax* membantu menjaga fokus audiens pada materi yang dianggap berat dan sulit untuk dipahami. Hal ini menciptakan keterlibatan emosional yang lebih mendalam, dan dapat membantu pembawaan materi serta sangat relevan untuk target audiens seperti Gen Z, yang lebih menyukai konten dengan visual yang dinamis dan interaktif.

2.4 Teori Pendukung

2.4.1 Teori Media Edukasi

Media edukasi adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan oleh untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik ataupun audiens dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat menarik perhatian, meningkatkan minat, dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Agustin, 2025). Media edukasi yang dimanfaatkan dengan baik dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif karena peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep yang disampaikan melalui berbagai bentuk visual, audio, atau interaksi langsung. Fungsi utamanya adalah untuk membangkitkan minat belajar, memperjelas penyajian pesan yang abstrak menjadi lebih konkret, dan mengatasi pemahaman dangkal yang hanya berbasis hafalan kata tanpa pemaknaan

mendalam, dengan demikian, media bukan sekadar alat bantu, melainkan komponen integral yang dapat meningkatkan mutu dan efektivitas proses belajar-mengajar dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan indra yang dirangsang, mulai dari media visual (gambar, poster), media audio (rekaman suara), hingga media audio-visual (film, video) yang menggabungkan keduanya. Untuk topik seperti "peran penting Jalur Rempah dalam membentuk identitas Nusantara", media audio-visual seperti video memiliki keunggulan signifikan. Hal ini karena video mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sebuah manfaat krusial untuk pembelajaran sejarah. Melalui video, peristiwa masa lalu seperti interaksi budaya di pelabuhan kuno atau pelayaran kapal dagang dapat direkonstruksi dan disajikan secara realistis, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam dibandingkan teks atau gambar statis.

Agar penyampaian materi melalui video menjadi efektif, penting untuk menerapkan prinsip-prinsip desain yang berlandaskan teori kognitif, seperti yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, untuk mengelola beban kognitif penonton. Beberapa prinsip kunci meliputi:

1. Prinsip Koherensi, yaitu menghilangkan elemen visual atau audio yang tidak relevan agar tidak mengganggu fokus,
2. Prinsip Pensinyalan, yang menggunakan isyarat visual seperti panah atau sorotan untuk menyoroti informasi penting,
3. Prinsip Redundansi, yang menyarankan untuk tidak menampilkan teks di layar yang hanya mengulang narasi audio, karena hal ini dapat membebani saluran visual.

Menerapkan ketiga prinsip tersebut, narasi kompleks mengenai bagaimana Jalur Rempah memiliki peran penting dalam membentuk identitas Nusantara melalui dapat disampaikan secara efektif, memastikan pesan diterima dengan baik tanpa membuat penonton merasa kewalahan oleh informasi.

2.4.2 Teori Video sebagai Media Edukasi

Video sebagai media edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan

mengintegrasikan elemen audio dan visual secara dinamis. Peran utamanya adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak, mendemonstrasikan proses, menyajikan informasi secara menarik, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penggunaan video dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

Efektivitas video sebagai media edukasi sangat didukung oleh prinsip-prinsip pembelajaran multimedia, sebagaimana banyak dikemukakan oleh Richard Mayer. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning) menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu visual dan auditori, dan pembelajaran lebih optimal ketika kedua saluran ini dimanfaatkan secara seimbang dan terintegrasi.

Video menawarkan aksesibilitas dan fleksibilitas yang tinggi, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja, di mana saja, dan sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Platform seperti YouTube dan Tiktok telah menjadi sumber daya edukasi yang signifikan, terutama bagi Gen Z yang sangat akrab dengan konsumsi konten digital dan visual. Video yang dirancang dengan baik, dengan memperhatikan prinsip-prinsip pedagogis dan kognitif, dapat menjadi alat yang sangat ampuh untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan menarik bagi berbagai kalangan pembelajar.

2.4.3 Teori Pembuatan Naskah

Teori Pembuatan Naskah (Scriptwriting Theory) menyediakan kerangka kerja fundamental dalam pengembangan konten audiovisual. Naskah, atau skenario, berfungsi sebagai panduan tertulis yang komprehensif, berisi alur cerita, dialog (jika ada), deskripsi adegan, dan seringkali petunjuk teknis untuk produksi.

Elemen-elemen kunci dalam sebuah naskah meliputi penentuan tema utama, perumusan premis yang kuat, penyusunan alur cerita dasar, pengembangan karakter (jika relevan), perancangan plot atau urutan adegan, dan penulisan dialog atau narasi. Salah satu pendekatan struktur naratif yang umum digunakan adalah struktur tiga babak, yang terdiri dari setup (pengenalan), confrontation

(pengembangan konflik atau inti cerita), dan resolution (penyelesaian atau kesimpulan). Langkah paling awal dan krusial dalam pembuatan naskah video, penentuan tujuan yang jelas dari video tersebut menjadi sangat penting untuk mengarahkan keseluruhan proses kreatif video motion parallax "Kisah Jalur Rempah Mengungkap Identitas Nusantara,"

2.4.4 Teori Pembuatan Storyboard

Teori Pembuatan Storyboard memegang peranan krusial dalam tahap pra-produksi media visual, termasuk video *motion parallax*. Storyboard adalah serangkaian representasi visual, biasanya dalam bentuk sketsa atau gambar berurutan, yang menggambarkan setiap adegan atau *shot* penting dalam sebuah video, sesuai dengan naskah yang telah disusun (Baihaqi, 2022). Fungsinya adalah sebagai cetak biru visual yang memvisualisasikan ide, merencanakan alur narasi visual, memfasilitasi komunikasi yang efektif antar anggota tim produksi (sutradara, penulis naskah, animator, desainer grafis), dan menjadi panduan teknis selama proses produksi berlangsung.

Storyboard yang baik mencakup beberapa elemen kunci untuk setiap *frame* atau adegan, sketsa visual yang menggambarkan komposisi utama, deskripsi singkat mengenai aksi atau kejadian dalam adegan tersebut, kutipan dialog atau narasi *voice over* yang relevan, serta petunjuk teknis mengenai pergerakan kamera, transisi antar adegan, dan isyarat audio lainnya (musik latar, efek suara).

Pembuatan Storyboard pada video *motion parallax* "Kisah Jalur Rempah Mengungkap Identitas Nusantara," diterapkan secara spesifik yaitu sebagai berikut:

- 1) Identifikasi Visual per adegan: Penjelasan spesifik apa yang akan ditampilkan pada setiap adegan dengan penjelasan detail dan catatan yang diperlukan.
- 2) Interaksi Antar Lapisan: Bagaimana lapisan-lapisan tersebut akan berinteraksi untuk mengungkapkan informasi atau menciptakan efek visual tertentu. Detail ini memberikan panduan yang sangat jelas dan presisi untuk lanjut ke proses produksi.

2.4.5 Teori Storytelling

Menurut KBBI *Storytelling* atau cerita didefinisikan sebagai tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya). *Storytelling* secara umum yaitu bercerita untuk menyampaikan sesuatu dengan bertutur menggunakan kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah atau peristiwa dengan tujuan untuk memberikan informasi bagi pendengar. Teori *storytelling* dalam penelitian ini digunakan untuk menceritakan sejarah Jalur Rempah dan pengaruhnya terhadap akulturasi budaya Nusantara bertujuan untuk membangun narasi tentang perjalanan Jalur Rempah yang menggambarkan interaksi budaya, akulturasi, dan dampaknya terhadap keberagaman budaya Nusantara.

2.4.6 Teori Visual Story Telling

Teori Visual Storytelling menekankan penyampaian cerita, emosi, dan pesan melalui penggunaan gambar visual dan grafis, baik yang bergerak maupun diam. Menurut Caputo, visual storytelling adalah gambar yang bercerita, memungkinkan sutradara atau kreator mengkomunikasikan makna melalui bahasa visual seperti komposisi, sudut pandang kamera, dan simbolisme. Robert McKee lebih lanjut menyatakan bahwa pendekatan ini memungkinkan penonton untuk menangkap makna emosional dan simbolis dari sebuah cerita secara intuitif, seringkali tanpa bergantung sepenuhnya pada kata-kata, karena gambar dan tindakan dapat menjadi bentuk komunikasi yang paling dasar dan mendalam.

Elemen-elemen kunci dalam visual storytelling meliputi adegan dan latar (*scenes and settings*), karakter (*characters*), gaya dan nada (*style and tone*), animasi dan gerakan (*animation and movement*), pemikiran visual (*visual thinking*), koneksi (*connection*), serta naskah dan suara (*script and sound*).

Dalam perancangan video *motion parallax* "Kisah Jalur Rempah Mengungkap Identitas Nusantara," Teori Visual Storytelling diaplikasikan secara spesifik melalui beberapa aspek:

Penggunaan *Setting*, Karakter, dan *Style* Visual yang Mendukung Cerita: Untuk membangun dunia Jalur Rempah yang imersif, video akan menampilkan visualisasi lokasi-lokasi penting seperti pelabuhan, pasar rempah yang ramai, atau kapal dagang dengan akurasi historis namun tetap menarik secara visual. Jika terdapat

penggambaran karakter (misalnya, pedagang, pelaut, atau tokoh lokal), desain mereka akan mengacu pada referensi sejarah sambil tetap mempertimbangkan daya tarik bagi Gen Z. Gaya visual *motion parallax* akan dijaga konsistensinya untuk mendukung atmosfer narasi apakah itu epik, penuh penemuan, atau reflektif sehingga audiens dapat terhubung secara emosional dan intelektual dengan cerita yang disajikan.

Pemanfaatan Teknik *Motion Parallax* sebagai Alat Penceritaan Aktif: Teknik *motion parallax* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi sebagai alat penceritaan aktif. Efek kedalaman dan gerakan berlapis akan digunakan untuk:

- Mensimulasikan perjalanan dan eksplorasi: Misalnya, menggambarkan pergerakan kapal melintasi lautan dengan lapisan ombak, langit, dan daratan yang bergerak pada kecepatan berbeda.
- Membedah lapisan-lapisan sejarah: Sebuah peta kuno dapat ditampilkan dengan lapisan-lapisan informasi tambahan (rute, komoditas, pusat perdagangan) yang muncul atau bergerak secara dinamis melalui efek parallax.
- Menciptakan fokus dramatis: *Motion parallax* dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton pada objek atau informasi penting dalam sebuah *scene*, misalnya dengan membuat elemen tertentu bergerak lebih menonjol atau dengan "mengungkap" detail tersembunyi di balik lapisan lain. Pendekatan ini mengubah interaksi audiens dengan informasi visual dari pasif menjadi lebih eksploratif, menjadikan konten statis seperti lukisan sejarah atau foto arsip lebih dinamis dan menarik, sesuai dengan ekspektasi visual Gen Z.

2.4.7 Teori *Voice Over*

Teori *Voice Over* (VO) merujuk pada penggunaan narasi atau dialog yang direkam untuk mengiringi media audiovisual. Sumber suara (pembicara) umumnya tidak terlihat di layar. Fungsi VO sangat beragam, mulai dari memberikan informasi dan penjelasan kontekstual, menyampaikan dialog karakter, memandu perhatian audiens, hingga secara signifikan meningkatkan daya tarik dan kekuatan pesan dari sebuah video. Keterampilan esensial bagi seorang *voice over artist* meliputi

pelafalan yang jernih dan akurat, kemampuan mengatur tempo bicara, penggunaan intonasi dan penekanan yang tepat untuk menyampaikan makna dan emosi, serta kemampuan untuk melakukan karakterisasi suara jika diperlukan.

Salah satu prinsip penting yang relevan adalah *Mayer's Voice Principle*, yang menyatakan bahwa manusia cenderung belajar lebih baik dan lebih efektif ketika informasi audio disajikan melalui suara manusia asli dibandingkan dengan suara yang dihasilkan oleh komputer atau mesin (AI generatif). Hal ini disebabkan suara manusia mampu membawa nuansa emosi dan kealamian yang lebih baik dalam membangun koneksi dengan pendengar.

Video *motion parallax* "Kisah Jalur Rempah Mengungkap Identitas Nusantara," akan mengaplikasikan Teori *Voice Over* dan difokuskan pada aspek-aspek berikut:

1. Pemilihan Karakter Suara Narator

Pemilihan narator menjadi langkah krusial. Suara yang dipilih idealnya memiliki karakteristik yang berwibawa untuk menyampaikan materi sejarah, namun tetap terdengar ramah, modern, dan antusias agar relevan dan menarik bagi audiens Gen Z. Mengacu pada *Mayer's Voice Principle*, penggunaan suara manusia asli sangat dianjurkan untuk membangun koneksi emosional yang lebih kuat dan meningkatkan kenyamanan mendengarkan, dibandingkan alternatif suara sintetis. Suara narator harus mampu membangkitkan minat tanpa terkesan menggurui.

2. Teknik Penyampaian Narasi yang Efektif

Kualitas penyampaian narasi sangat menentukan keberhasilan VO. Poin yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut:

- Intonasi: Harus bervariasi secara dinamis untuk menghindari kesan monoton, dengan penekanan pada kata atau frasa kunci yang menyoroti poin-poin penting dalam narasi sejarah Jalur Rempah.
- Tempo: Kecepatan bicara narator harus disesuaikan secara cermat dengan kecepatan visual efek *motion parallax* dan kompleksitas informasi yang sedang ditampilkan. Pada segmen visual yang padat atau rumit, tempo bisa sedikit melambat untuk memberi waktu audiens mencerna.

- Artikulasi: Pelafalan setiap kata, terutama untuk istilah-istilah sejarah, nama tokoh, nama tempat, atau bahasa asing yang mungkin muncul, harus sangat jelas dan akurat untuk menghindari kesalahpahaman.

2.4.8 Teori Ilustrasi

Museum ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, menjelaskan bahwa ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan. Ilustrasi berasal dari Bahasa latin *illustrate* yang memiliki arti menerangi atau memurnikan. Ilustrasi secara umum adalah bentuk seni visual yang digunakan untuk menyampaikan ide, cerita, atau konsep secara visual yang mencakup berbagai aspek seperti fungsi, teknik, estetika, dan konteks budaya.

Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics: The Invisible Art (1993)* menjelaskan bagaimana gambar berfungsi dalam narasi komik dalam memberikan wawasan yang relevan tentang ilustrasi secara umum. Ia menekankan bahwa gambar dalam komik bukan hanya dekoratif, tetapi juga esensial dalam menyampaikan cerita dan informasi. komik berisikan gambar yang bukan hanya sekedar hiburan, tetapi juga alat komunikasi yang sangat kuat. Ia mengembangkan teori yang menyatakan bahwa gambar atau ilustrasi dapat digunakan untuk menyederhanakan dan memperjelas ide-ide kompleks melalui simbol, metafora, dan gaya visual yang dipilih oleh pengarang atau perancang. Ilustrasi bukan hanya sekedar seni visual, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang kuat dalam menyampaikan ide dan cerita. Definisi ilustrasi dapat dikelompokkan menjadi beberapa karakteristik yaitu:

a. Komunikasi dan Bahasa visual

Ilustrasi dapat didefinisikan sebagai sebuah gambar yang mengkomunikasikan sebuah pesan, ide, konsep atau gagasan. Ilustrasi memiliki berbagai *style* atau gaya gambar tertentu yang dapat mencerminkan makna tertentu dan menjadi sebuah ciri khas bagi pembuatnya. Gaya atau *style* ilustrasi memiliki banyak variasi mulai dari tradisional hingga kontemporer yang mengikut perkembangan zaman, ini bisa menjadi media untuk menyampaikan informasi, opini, kritik, bahkan menjadi identitas dari pembuatnya.

b. Display serta Hubungan antar Kata dan Gambar

Gambar pada dasarnya merupakan prinsip dasar ilustrasi sebagai landasan bagaimana ide dan ekspresi terbentuk. Ilustrasi pada awalnya hanya digunakan sebagai pelengkap sebuah teks saja (Gramedia, 2024), seiring dengan berkembangnya zaman ilustrasi memiliki peran lebih luas dari sekedar pelengkap yang kini dapat menjadi media untuk di nikmati keindahannya dan juga dapat menjadi visualisasi dari ide dan konsep.

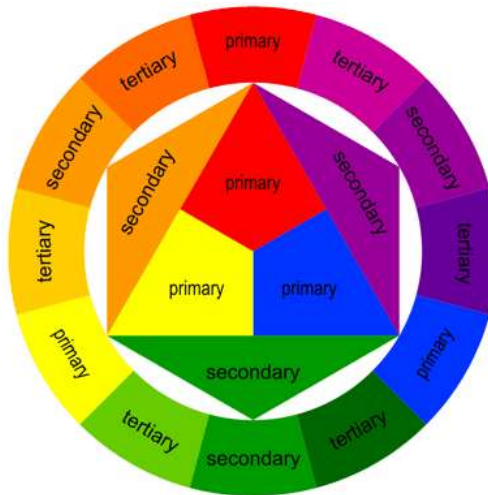
Ilustrasi memiliki banyak jenis dan gaya, dari banyaknya jenis ini ilustrasi dapat dikelompokkan lagi berdasarkan peran dan fungsinya yaitu sebagai berikut:

1. Ilustrasi sebagai Media Informasi dan Penyampaian Opini
2. Ilustrasi sebagai Alat Persuasi
3. Ilustrasi sebagai Identitas
4. Ilustrasi sebagai Desain dan Estetika
5. Ilustrasi sebagai Alat untuk Bercerita

Perancangan video motion *parallax* “Kisah Jalur Rempah Mengungkap Identitas Nusantara” memanfaatkan peran ilustrasi sebagai alat untuk bercerita dan menyampaikan informasi secara efektif. Ilustrasi sebagai media visual yang tidak hanya menarik perhatian audiens, tetapi juga mampu menyampaikan pesan kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami untuk memperkuat narasi, memperjelas konsep, serta menciptakan pengalaman emosional bagi audiens. Ilustrasi memiliki peran penting dalam menjembatani celah antara kompleksitas informasi dan kebutuhan audiens dalam memahami sebuah informasi secara lebih efisien.

2.4.9 Teori Warna

Warna adalah elemen yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Warna memiliki simbol, emosi, dan artinya masing masing yang berkaitan dengan penafsiran makna dan pesan yang ingin disampaikan. Warna merupakan unsur dasar dari seni rupa, seperti titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, dan gelap terang (Paksi, 2021). Unsur- unsur ini termasuk warna menjadi unsur visual sebagai ekspresi jiwa manusia yang dapat dinikmati melalui indra penglihatan.



Gambar 2.2 Color wheel
sumber: medium.com/@ghaitsagumilar

Teori warna Brewster, yang diungkapkan oleh Sir David Brewster pada tahun 1831, menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi empat kelompok utama yaitu: warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral. Teori ini juga dikenal dengan lingkaran warna Brewster, yang membantu menjelaskan hubungan antar warna dan konsep-konsep seperti kontras komplementer, split komplementer, triad, dan tetrad (Harris, 2024).



Primary Colors



Secondary Colors



Tertiary Colors

Gambar 2.3 Ilustrasi teori warna *color wheel*

Pembagian warna menurut teori brewster

1. Warna Primer

Warna dasar yang tidak dapat dihasilkan dari campuran warna lain. Contoh warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

2. Warna Sekunder

Dihasilkan dari percampuran dua warna primer dalam proporsi yang sama, misal jingga (merah+kuning), hijau (biru+kuning), dan ungu (merah+biru).

3. Warna Tersier

Campuran antara satu warna primer dan satu warna sekunder. Contohnya termasuk jingga kekuningan (campiran jingga dan kuning).

4. Warna netral

Dihasilkan dari percampuran ketiga warna primer dalam proporsi yang sama (merah, biru, dan kuning). Warna netral sering digunakan sebagai penyeimbang dalam desain.

Pemilihan warna dalam desain visual sangat penting untuk menciptakan suasana dan menyampaikan pesan. Lingkaran warna Brewster mengilustrasikan hubungan antar warna dan memberikan panduan bagi desainer untuk menciptakan kombinasi yang harmonis. Konsep ini mencakup:

- Kontras Komplementer: Dua warna yang berseberangan di lingkaran warna.
- Kontras Split Komplementer: Dua warna yang berdekatan dengan satu warna komplementer.
- Triad: Tiga warna yang membentuk segitiga sama sisi di lingkaran.
- Tetrad: Empat warna yang membentuk persegi atau segi empat.

Setiap kategori warna memiliki makna yang dapat mempengaruhi psikologi seseorang, baik dalam konteks desain maupun komunikasi visual. Pemahaman mengenai psikologi warna sangat penting bagi desainer grafis untuk menciptakan pesan visual yang efektif. Misalnya, dalam pembuatan logo Perusahaan, pemilihan warna yang digunakan harus mencerminkan karakter Perusahaan tersebut. Semua jenis Warna memiliki filosofi dan maknanya masing masing di sesuaikan tergantung pemakaiannya, sebagai contoh merah yang mewakili berani, putih mewakili suci, serta hitam sebagai simbol duka cita dan sebagainya.

Kemampuan warna dalam menciptakan kesan dan menghasilkan efek tertentu sangatlah menarik, J. Linschoten dan Drs Mansyur menjelaskan bahwa warna bukan sekadar fenomena yang dapat diamati, melainkan juga mempengaruhi perilaku, memiliki peranan penting dalam nilai keindahan, dan berkontribusi pada ketertarikan pelihat terhadap berbagai objek (Ballaide.com, 2023). Menurut Louis Prang, yang dikenal dengan Prang Color Wheel, warna dapat dibagi menjadi tiga kategori: *Hue*, yang merujuk pada nama suatu warna seperti kuning, merah, hijau,

dan lain-lain. *Value*, yang merupakan dimensi kedua yang berkaitan dengan kecerahan atau kegelapan warna. *Intensity*, yang sering disebut sebagai *chroma*, berkaitan dengan Tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna.

Pentingnya mempertimbangkan pemilihan warna yang akan digunakan dalam desain untuk menyampaikan pesan tertentu. Warna-warna yang akan digunakan dalam *output* tugas akhir peneliti, video *parallax* “Kisah Jalur Rempah Mengungkap Identitas Nusantara” adalah warna yang mencerminkan sejarah, budaya, dan keberagaman Nusantara untuk menciptakan harmoni visual dalam memperkuat pesan yang ingin disampaikan, sekaligus memunculkan emosi yang tepat bagi audiens.

2.4.10 Teori Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu, seni, atau teknik dalam menyusun suatu elemen-elemen huruf agar dapat dibaca dan maknanya tersampaikan dengan jelas serta memiliki nilai estetika (Iswanto, 2023). Tipografi memiliki dua fungsi, yaitu sebagai “tulisan” yang dibaca dan sebagai “*image*”, dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai bahasa visual, memiliki arti bahasa yang dapat dilihat sebagai salah satu sarana untuk menerjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Tipografi memiliki beberapa prinsip yang harus dipenuhi dalam rangka membuat tipografi yang efektif yaitu:

- *Readability*: yaitu keterbacaan, yang terlihat dari hubungan antar huruf sehingga dapat dengan mudah dibaca,
- *Legability*: yaitu berkaitan dengan kualitas huruf sehingga dapat dengan mudah dibaca dan dipahami dengan jelas, dipengaruhi oleh jenis dan ukuran font,
- *Visibility* yaitu berkaitan dengan kemampuan huruf untuk dibaca dan dapat terlihat dari jarak tertentu,
- *Clarity* yaitu berkaitan dengan kejelasan suatu huruf, kata, atau kalimat agar dapat dimengerti oleh audiens

Tipografi yang dibuat harus memperhatikan prinsip-prinsip agar dapat tersampaikan sebagaimana mestinya, selain itu dalam proses pembuatannya, harus memperhatikan beberapa aspek berikut:

1. Tipografi harus dirancang agar dapat dilihat dan dibaca oleh audiens sehingga pesan dapat disampaikan secara luas.
2. Desain tipografi harus memperhatikan pembaca untuk memahami isi pesan hanya dalam sekali pandang.
3. Elemen tipografi harus mampu menarik perhatian audiens dan mempertahankan fokus mereka terhadap informasi yang disampaikan.
4. Susunan tipografi harus diatur dengan strategi yang memungkinkan pembaca merespon pesan dengan cepat.

Elemen-elemen tipografi juga harus diperhatikan agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan jelas, yaitu meliputi, *Heading*, *body text*, *typeface*, *font size*, warna huruf, *white space*, spasi (antar huruf, kata, dan baris), hirarki *alignment*, dan konsistensi.

2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori

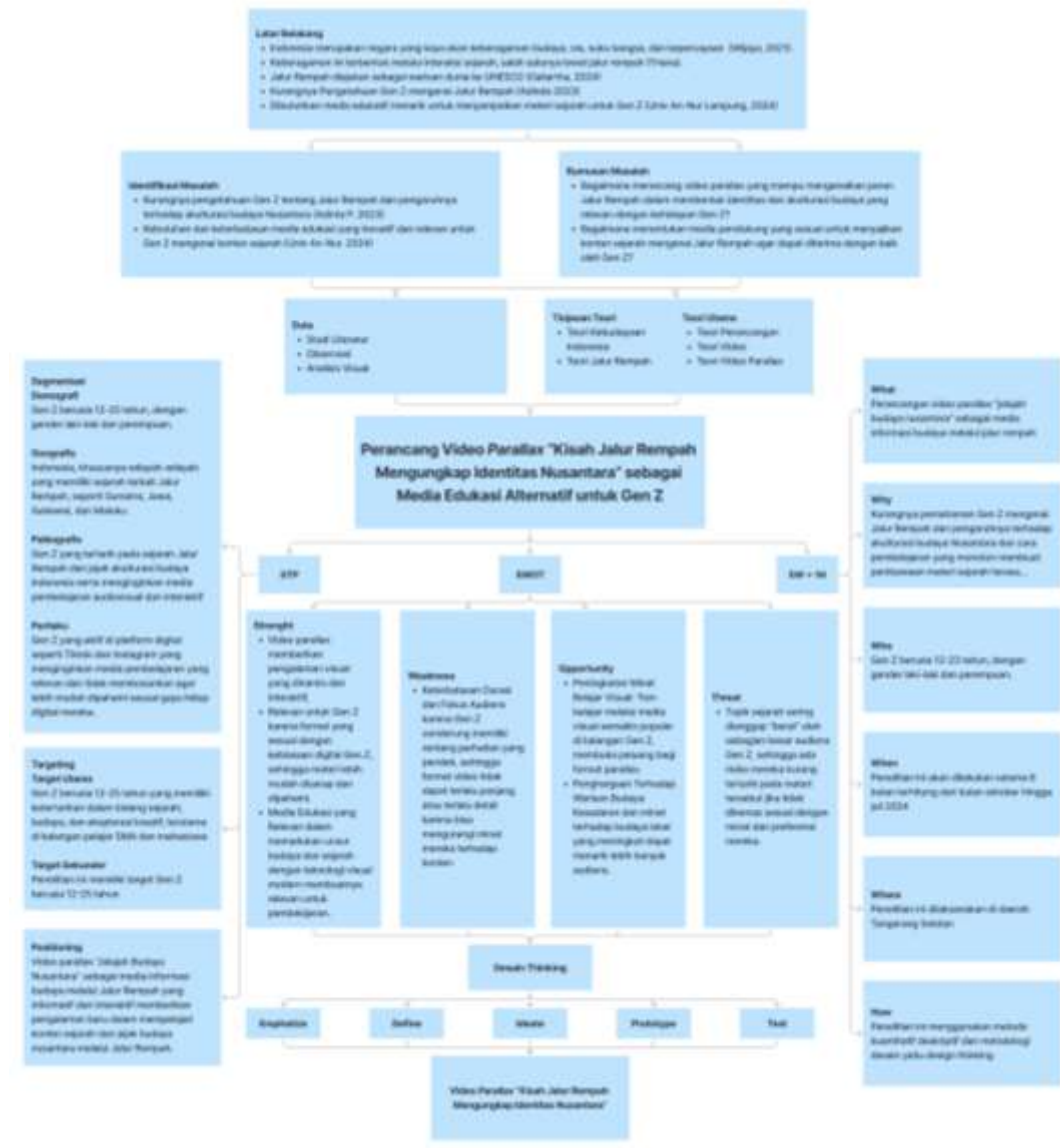
Penggunaan teori dan referensi dalam merancang video *parallax* “Jelajah Budaya Nusantara” sebagai media informasi budaya melalui Jalur Rempah untuk Gen Z merupakan aspek yang sangat penting. Mengumpulkan berbagai data seperti tinjauan pustaka, teori utama serta teori pendukung yang berkaitan dengan topik permasalahan akan memudahkan peneliti dalam menyelesaikan proyek video *parallax* ini.

Jalur Rempah yang menghubungkan Nusantara dengan dunia luar melalui perdagangan rempah memainkan peran penting dalam membentuk identitas budaya Nusantara yang kaya dan beragam. Interaksi dengan bangsa-bangsa luar melalui jalur ini telah menghasilkan akulturasi budaya yang memperkaya identitas Nusantara. Penggunaan ilustrasi dalam video ini memperjelas narasi sejarah tersebut, sementara warna dan tipografi dipilih untuk memperkuat pesan informatif dan menciptakan harmoni visual, diharapkan dapat mendukung pemahaman audiens terhadap materi sejarah yang disampaikan.

Video *parallax*, yang menggabungkan elemen audio dan visual, sangat efektif dalam membuat konten informasi yang membahas tentang sejarah terutama bagi Gen Z. Menggunakan efek visual *parallax*, video yang dihasilkan akan

menciptakan ilusi kedalaman yang membuat cerita tentang Jalur Rempah dan akulturasi budaya Nusantara terasa lebih hidup. Membuat ilusi audiens seperti ikut terlibat dalam cerita dan merasakan apa yang terjadi.

2.6 Kerangka Berfikir



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir