

PERANCANGAN *STORYBOARD* VIDEO ANIMASI 3D “ALVIN DAN ARUS MISTERIUS” SEBAGAI MEDIA INFORMASI BAHAYA ARUS *RIP CURRENT* DI PANTAI PARANGTRITIS

Audia Fatimah Azzahra¹, Pebriyanto² dan Muhammad Iskandar³

^{1,2,3} Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung
audiazzahra@student.telkomuniversity.ac.id¹, pebriyanto@telkomuniversity.ac.id²,
iskandar@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Fenomena *rip current* (arus balik) di Pantai Parangtritis sering menjadi ancaman keselamatan bagi pengunjung. Kurangnya pemahaman tentang tanda dan karakteristiknya mengakibatkan banyaknya korban tenggelam atau terseret arus ini. Penelitian ini bertujuan merancang *storyboard* dalam video animasi yang menyajikan informasi untuk meningkatkan pengetahuan calon pengunjung Pantai Parangtritis mengenai bahaya *rip current*, cara mengenali tanda-tandanya, serta langkah penyelamatan yang benar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, meliputi studi literatur untuk mendapatkan pengetahuan dasar tentang *rip current*, wawancara dengan Tim SAR, dan observasi lapangan guna memahami kondisi nyata di pantai serta kuisioner untuk mengetahui bagaimana minat dari *target audience*. Dengan demikian, karya animasi berjudul 'Alvin dan Arus Misterius' telah berhasil dirancang sebagai media informasi yang siap disebarluaskan guna memberikan edukasi tentang bahaya Rip Current di wilayah Pantai Parangtritis.

Kata Kunci: *Rip Current, Storyboard, Video Animasi, Informasi.*

Abstract :

The rip current phenomenon at Parangtritis Beach often poses a safety threat to visitors. Lack of understanding of its signs and characteristics results in many victims drowned or dragged by this current. This research aims to design a storyboard in an animated video that presents information to increase the knowledge of potential visitors to Parangtritis Beach about the dangers of rip current, how to recognize its signs, and the correct rescue steps. The method used in this research is a qualitative method, including literature studies to get basic knowledge about rip current, interviews with the SAR Team, and field observations to understand the real conditions on the beach and questionnaires to find out how the interests of the target audience. Thus, animation work entitled 'Alvin and the Mysterious Current' has been successfully designed as information media that is ready to be disseminated to provide education about the dangers of Rip Current in the Parangtritis Beach area.

Keywords: *Rip Current, Storyboard, Animation Video, Information.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki garis pantai yang sangat panjang dan beragam. Keindahan pantai-pantainya menjadi daya tarik utama pariwisata, tidak terkecuali pantai-pantai di wilayah selatan. Pantai-pantai ini terkenal dengan ombaknya yang besar, panorama yang memukau, dan daya tarik alam yang eksotis. Namun, di balik pesona tersebut, pantai selatan Jawa khususnya Pantai Parangtritis menyimpan ancaman bahaya yang sering kali tidak disadari oleh pengunjung, salah satunya adalah fenomena *rip current* (arus mematikan).

Rip current adalah arus kuat yang mengalir dari tepi pantai menuju laut lepas. Fenomena ini terjadi secara alami sebagai bagian dari dinamika pergerakan air laut. Arus laut mematikan ini sering kali tidak terlihat oleh mata awam, tetapi memiliki kekuatan yang mampu menyeret siapa pun yang berenang atau bermain terlalu jauh dari bibir pantai. Kondisi ini menjadi salah satu penyebab utama kecelakaan laut di kawasan Pantai Parangtritis, menurut Daryono (2022), "kurangnya pemahaman masyarakat mengenai karakteristik dan bahaya arus laut di pantai menjadi faktor utama terus berulangnya korban jiwa terseret arus laut". Selain itu, banyak pengunjung mengabaikan himbauan keselamatan yang tersedia di Pantai Parangtritis. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Koordinator Satuan Perlindungan Masyarakat Nugraha (2025): "Korban bermain air di daerah *rip current* saat ombak besar datang, mereka terseret dan tenggelam."

Salah satu bukti kasus yang berkaitan dengan *rip current* yaitu kejadian kecelakaan laut yang terjadi di Pantai Parangtritis, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sepanjang 2023. Tercatat sebanyak 129 kasus dan 25 orang di antaranya meninggal dunia dalam insiden ini. Selain itu, belum lama ini pada 4 April 2025 terjadi kasus wisatawan yang tenggelam karena

bermain di daerah *rip current*, dua orang berhasil diselamatkan dan satu orang lagi masih dalam proses pencarian.

Tingginya angka kecelakaan di Pantai Parangtritis juga dipengaruhi oleh minimnya pemahaman dan informasi yang efektif tentang cara mengenali, menghindari, dan mengatasi *rip current*. Informasi yang tersedia sering kali terbatas pada papan peringatan sederhana yang sulit dipahami oleh sebagian besar pengunjung, terutama mereka yang jarang berkunjung ke pantai atau tidak memiliki pengetahuan dasar tentang arus laut. Hal ini menunjukkan perlunya media yang lebih efektif, komunikatif, dan menarik untuk menyampaikan informasi penting terkait keselamatan di pantai.

Salah satu media yang efektif untuk menyampaikan pesan secara visual dan informatif adalah video animasi. Animasi merupakan salah satu contoh yang menonjol sebagai alat pembelajaran. Animasi memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, yang dapat membantu calon pengunjung memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik (Ardian & Munadi, 2016). Ketertarikan seseorang terhadap kartun dibandingkan dengan media yang lain juga dikarenakan simbol-simbol tertentu dalam kartun yang menyebabkan kelucuan, selain itu isi kartun menceritakan berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari (Sadiman dkk., 2009).

Melalui pendekatan animasi, informasi tentang *rip current* dapat disampaikan dengan cara yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami oleh berbagai kelompok usia. Video animasi juga memungkinkan penyampaian skenario nyata, seperti tanda-tanda keberadaan arus laut mematikan dan langkah-langkah penyelamatan diri jika terjebak di dalamnya dan juga pentingnya mematuhi peringatan keselamatan.

Langkah awal dalam pengembangan video animasi adalah perancangan *storyboard*. *Storyboard* dapat membantu merancang alur cerita,

visualisasi, dan pesan utama yang ingin disampaikan melalui video animasi ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang storyboard video animasi sebagai media informasi tentang bahaya *rip current* di Pantai Parangtritis. Dengan adanya media ini, diharapkan calon pengunjung pantai dapat lebih memahami bahaya yang mungkin mereka hadapi dan dapat bertindak dengan tepat untuk menjaga keselamatan mereka.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Fenomena Rip Current

Rip current merupakan aliran air yang bergerak cepat dari pantai menuju laut. Fenomena ini terjadi ketika gelombang pecah di tepi pantai dan mendorong air kembali ke laut melalui saluran sempit (Deskaranti, 2017: 214). Menurut Ramadzani dan Anna (2023), pembentukan rip current dipengaruhi oleh interaksi antara gelombang yang menghantam pantai dan morfologi pantai tersebut. Arus ini terjadi setiap hari dengan kondisi yang sangat beragam, mulai dari arus yang lemah, lambat, dan tidak berbahaya hingga arus yang cukup kuat untuk menyeret seseorang ke tengah laut.

2.2 Teori Target Audience

Agar penelitian ini tersampaikan ke sasaran yang tepat, penelitian ini menargetkan audiens dari usia remaja ke dewasa muda atau kisaran usia 18-25 tahun. Menurut Utami (2020), masa remaja merupakan periode penting dalam kehidupan manusia yang ditandai dengan perubahan signifikan pada aspek kognitif, emosional, sosial, dan moral, sebagai peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Utami (2020) juga menyoroti bahwa masa remaja merupakan fase transisi yang dapat menimbulkan masa krisis, ditandai dengan kecenderungan munculnya perilaku menyimpang karena remaja belum dapat mengontrol emosi terhadap perubahan-perubahan yang dialaminya. Kemudian pada masa dewasa awal merupakan masa peralihan individu yang tadinya berada pada tahapan remaja memasuki tahapan usia

dewasa. Menurut Santrock (2012) dewasa awal merupakan masa perkembangan individu yang berlangsung antara usia 18-25 tahun.

2.3 Teori Media

Media ada banyak jenisnya, dalam penelitian ini menggunakan media informasi untuk menyampaikan pesan kepada target audience. Menurut Gian (2015) Secara umum, media informasi merupakan sarana yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan data menjadi informasi yang berguna bagi penerima. Melalui media ini, masyarakat dapat memperoleh pengetahuan, berinteraksi, dan memahami berbagai hal yang terjadi di sekitar mereka. Animasi adalah salah satu media informasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada *target audience*. Menurut Pebriyanto (2022) tidak hanya sebagai hiburan, animasi pun efektif digunakan untuk tujuan pembelajaran dan penyampaian informasi karena kemampuannya membangkitkan emosi dan memengaruhi *audience*.

2.3.1 Pengertian Animasi

Animasi adalah karya multimedia yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dan Pendidikan (Afif, 2021). Istilah "animate" berasal dari bahasa Latin "animare," yang berarti "memberikan kehidupan atau napas." (Wright, Jean A., 2005:1). Animasi juga memiliki pengertian yaitu serangkaian gambar yang diolah sehingga menciptakan ilusi gerakan (Lestari et al. (2017:5). Awalnya pembuatan animasi dilakukan dengan cara konvensional namun, seiring berkembangnya zaman animasi adalah gambar bergerak yang saat ini sudah banyak memanfaatkan komputerisasi dalam penciptaannya (Putra, 2019).

2.3.2 Animasi 3D

Satriawan & Apriyani (2016) mendefinisikan animasi 3D sebagai teknik pembuatan gambar dinamis dalam ruang tiga dimensi. Berbeda dengan animasi 2D yang hanya bekerja pada bidang datar, animasi 3D melibatkan manipulasi objek-objek spasial seperti bola, kubus, dan bentuk geometris lainnya. Rifky (2022) menjelaskan bahwa proses ini mencakup pengaturan

posisi dan pengolahan objek dalam lingkungan 3D untuk menciptakan simulasi gerakan.

2.4 Teori Jobdesk

Dalam perancangan animasi diperlukan tahapan *storyboard*, karena *storyboard* tidak hanya dibuat untuk keperluan animasi 2D tetapi 3D juga (Afif, Alexandra & Anwar, 2024). Maka dari itu, diperlukan teori-teori yang berkaitan dengan *Storyboard* untuk menjadi pedoman penulis dalam perancangan *storyboard* dari animasi 3D “Alvin dan Arus Misterius”.

2.4.1 Pengertian *Storyboard*

Secara umum, seluruh tahapan dalam pra-produksi merupakan proses penyusunan dan perwujudan rangkaian ide dalam bentuk konsep visual (Afif, Zhafirah, & Sumarlin, 2025). *Storyboard* adalah tahapan dimana rangkaian sketsa gambar yang diatur sesuai alur cerita dalam naskah. Fungsinya adalah mempermudah penyampaian ide cerita kepada orang lain, karena gambar-gambar tersebut dapat membimbing imajinasi audiens sehingga menciptakan pemahaman yang seragam terhadap konsep cerita yang disampaikan. (Widiastuti dan Setiawan, 2012).

Dari proses rangkaian ide dalam bentuk visual ini terdapat tahapan-tahapan, menurut Afif (2021) proses perancangan *storyboard* terdiri dari beberapa tahapan, dimulai dengan pembuatan thumbnail, dilanjutkan dengan sketsa kasar (rough sketch), kemudian dirapikan dalam tahap clean-up, setelah itu disusun menjadi *storyboard* utama, dan diakhiri dengan pembuatan animatic *storyboard*.

Ketika *storyboard* dikembangkan menjadi animatic *storyboard*, ia berfungsi sebagai gambaran awal untuk memperkirakan hasil akhir dari animasi yang akan dibuat. Dengan demikian, proses penyuntingan dan revisi dapat dilakukan sejak tahap pra-produksi, tanpa harus menunggu animasi selesai sepenuhnya (Rahmi & Afif, 2025). Didalam *storyboard* terdapat juga keterangan tentang efek suara dan dialog yang digunakan untuk memperjelas

Ketika storyboard masuk kedalam tahapan animatic (Anwar, Afif & Padil, 2022).

2.4.2 Komposisi dasar *storyboard*

Menurut Leeuwe (2020), komposisi merupakan proses mengatur atau menyusun berbagai elemen visual dalam sebuah adegan, gambar, atau ilustrasi dengan tujuan menyampaikan sebuah cerita. Komposisi terdiri dari beberapa aspek, yang oleh Leeuwe (2020) dikategorikan ke dalam elemen seperti jenis shot, sudut kamera, dan pergerakan kamera.

a. *Type of shot*

Menurut Paez dan Jew (2013), *shot type* merujuk pada jenis-jenis pengambilan gambar yang digunakan dalam visual storytelling untuk menyampaikan informasi, suasana, dan emosi tertentu kepada penonton. Shot type mencakup berbagai komposisi bingkai yang dapat memberikan perspektif atau penekanan berbeda pada subjek atau adegan. Berikut beberapa jenis shot yang sering disebutkan:

1. **Extreme Close-Up (ECU)**

Fokus sangat dekat pada detail tertentu, seperti mata, tangan, atau benda kecil, untuk menonjolkan detail dan menciptakan dampak emosional.

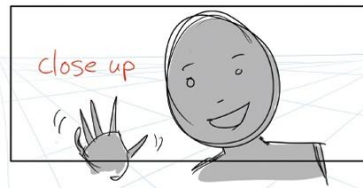


Gambar 2. 1 Extreme Close up

Sumber : Paez & Jew (2013)

2. **Close-Up (CU)**

Menampilkan wajah atau elemen penting dari subjek, sering digunakan untuk menekankan ekspresi atau detail yang signifikan.

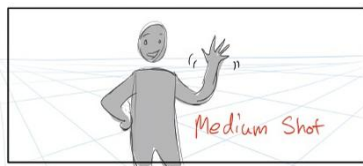


Gambar 2. 2 Close up

Sumber : Paez & Jew (2013)

3. **Medium Shot (MS)**

Memperlihatkan subjek dari pinggang ke atas, memberikan keseimbangan antara detail individu dan latar belakang.



Gambar 2. 3 Medium shot

Sumber : Paez & Jew (2013)

4. **Full shot (FS)**

Pengambilan shot ini digunakan saat aksi tokoh disorot dalam adegan dengan menampilkan dari ujung kepala hingga ujung kaki dari karakter.



Gambar 2. 4 Full shot

Sumber : Paez & Jew (2013)

5. **Wide shot (WS)**

Shot ini untuk memperlihatkan latar tempat, tapi karakternya lebih di tunjukkin.



Gambar 2. 5 Wide shot

Sumber : Paez & Jew (2013)

6. **Extreme wide shot (EWS)**

Menampilkan subjek dari jarak sangat jauh, sering kali digunakan untuk menetapkan lokasi atau memberikan skala adegan.



Gambar 2. 6 Extreme Wide Shot

Sumber : Paez & Jew (2013)

7. **Over The Shoulder Shot (OTS)**

Menampilkan pandangan dari belakang bahu subjek, sering digunakan dalam dialog untuk menunjukkan perspektif karakter.



Gambar 2. 7 Over the shoulder shot

Sumber : Paez & Jew (2013)

b. Camera Position and Height

Menurut Paez dan Jew (2013), camera position and height (posisi dan ketinggian kamera) memainkan peran penting dalam menciptakan perspektif visual yang memengaruhi cara penonton memahami cerita. Pengaturan posisi dan ketinggian kamera digunakan untuk menciptakan berbagai efek emosional dan narasi dalam sebuah adegan. Berikut adalah penjelasannya:

1. **Eye Level (Sejajar Mata)**

Ketinggian kamera sejajar dengan mata subjek, menciptakan perspektif netral dan realistis, sering digunakan untuk interaksi natural.



Gambar 2. 8 Eye level

Sumber : Paez & Jew (2013)

2. **High Angle (Sudut Tinggi)**

Kamera ditempatkan di atas subjek, mengarah ke bawah. Posisi ini sering memberikan kesan dominasi atau membuat subjek tampak kecil dan lemah.



Gambar 2. 9 High angle

Sumber : Paez & Jew (2013)

3. **Low Angle (Sudut Rendah)**

Kamera ditempatkan di bawah subjek, mengarah ke atas. Teknik ini memberikan kesan kekuatan, dominasi, atau rasa kagum terhadap subjek.

4. **Overhead (Bird's Eye View)**

Kamera ditempatkan langsung di atas subjek, memberikan pandangan yang hampir vertikal. Sudut ini sering digunakan untuk menunjukkan skala atau pola besar dalam adegan.



Gambar 2. 10 Overhead

Sumber : Paez & Jew (2013)

5. **Worm's eye view (Dekat Tanah)**

Kamera ditempatkan sangat rendah, dekat dengan permukaan tanah. Posisi ini

sering digunakan untuk menciptakan perspektif unik atau menonjolkan detail kecil.



Gambar 2. 11 worm's eye view

Sumber : Paez & Jew (2013)

c. Camera Movement

Menurut Rousseau dan Phillips (2013), camera movement (pergerakan kamera) adalah elemen penting dalam sinematografi yang digunakan untuk menciptakan dinamika visual, memperkuat cerita, dan membangun hubungan emosional antara penonton dan adegan. Berikut adalah jenis-jenis pergerakan kamera yang dijelaskan oleh Rousseau dan Phillips:

1. Pan (Panning)

Kamera berputar secara horizontal dari satu sisi ke sisi lainnya pada poros tetap, seperti kepala tripod. Pergerakan ini digunakan untuk mengikuti aksi yang bergerak di layer, mengungkapkan ruang atau lingkungan baru, dan memberikan efek dramatis pada adegan tertentu.

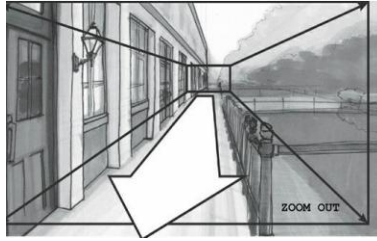


Gambar 2. 12 Panning

Sumber : Menurut Rousseau dan Phillips (2013)

2. Zoom

Pergerakan ini melibatkan perubahan panjang fokus lensa tanpa memindahkan kamera secara fisik.



Gambar 2. 13 Zoom

Sumber : Menurut Rousseau dan Phillips (2013)

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif, menurut Sugiyono (2020), metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang didasarkan pada pandangan filsafat positivistik atau interpretatif, yang digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alami. Dalam metode ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama. Sedangkan menurut Creswell (2016) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menggali dan memahami makna yang dimiliki oleh individu atau kelompok terkait suatu permasalahan sosial. Secara umum, pendekatan ini dapat diterapkan dalam studi mengenai kehidupan masyarakat, perilaku, sejarah, konsep-konsep atau fenomena tertentu, serta berbagai persoalan sosial lainnya.

Metode kualitatif dalam penelitian ini menggunakan studi literatur dilakukan dengan meninjau jurnal, artikel, dan buku yang relevan untuk mengumpulkan informasi mengenai *rip current* serta data kecelakaan yang terjadi di pantai selatan akibat arus tersebut. Selain itu, wawancara dengan ahli keselamatan laut dan penjaga pantai seperti Tim SAR dilaksanakan untuk memperoleh wawasan mendalam tentang bahaya *rip current* dan prosedur penyelamatan yang tepat. Observasi lapangan juga dilakukan untuk memahami kondisi aktual di Pantai Parangtritis, termasuk identifikasi tanda-tanda alam yang menunjukkan keberadaan *rip current* dan perilaku pengunjung Pantai Parangtritis. Selain itu ada tambahan pengambilan data

dengan kuisioner, kemudian data dari kuisioner tersebut diolah dalam bentuk kalimat, bukan dalam bentuk angka.

3.2 PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS DATA

3.2.1 Observasi Terhadap Karya Sejenis

Observasi dilakukan pada karya sejenis agar penulis punya gambaran dalam perancangan storyboard nantinya.

Hope	Piper	Kayak
		

Karya sejenis yang digunakan adalah karya animasi 3D Hope, animasi 3D Piper, dan animasi 3D Kayak. Karya ini dipilih karena lingkungan dari ceritanya yang berada di pantai, laut, atau perairan. Selama melakukan analisis pada karya-karya hal didapatkan pada animasi 3D Hope banyak memakai *camera angle* dari bawah atau *low angle*, hal ini untuk memberikan kesan yang dramatis. Pada karya animasi 3D Piper banyak menggunakan *Camera movement panning*. Penggunaan pergerakan kamera ini untuk mengikuti pergerakan dari karakter. Lalu, pada karya animasi Kayak banyak menggunakan *type of shot long shot* dan *full shot*. Penggunaan shot ini berguna untuk memperlihatkan bagaimana situasi di sekitar karakter.

4. HASIL DAN DISKUSI

4.1. Konsep Perancangan

Perancangan karya ini dilatarbelakangi oleh fenomena tingginya angka kecelakaan laut di kawasan pantai Parangtritis, terutama akibat terseret arus laut atau *rip current*. Kasus-kasus tersebut sebagian besar melibatkan wisatawan yang tidak menyadari bahaya arus balik. Seperti yang disampaikan

oleh Daryono (2022), “kurangnya pemahaman masyarakat mengenai karakteristik dan bahaya arus laut di pantai menjadi faktor utama terus berulangnya korban jiwa terseret arus laut.”. Melihat kenyataan tersebut, konsep perancangan diarahkan untuk menciptakan media informatif berbasis visual yang mampu menyampaikan pesan keselamatan secara efektif, terutama kepada masyarakat umum dan wisatawan yang berkunjung ke pantai. Media tersebut adalah animasi, dalam perancangan animasi tersebut diperlukan *storyboard* untuk memilih alur cerita, komposisi kamera, komposisi karakter dan *environment* yang pas di setiap *shot*nya.

4.1.1. Konsep Karya

A. Konsep Pesan

Perancangan *storyboard* berisi pesan yang untuk selalu hati-hati di manapun kalian berada. Apalagi bila sudah mendapatkan peringatan oleh orang terdekat, jangan menyepelekan perasaan khawatir mereka. Dalam perancangan *storyboard* banyak berisi informasi yang didapatkan langsung saat mewawancarai tim SAR di pantai Parangtritis, sehingga penulis berharap penggambaran cerita tersampaikan kepada *audience*.

B. Konsep Kreatif

Perancangan *storyboard* dari animasi yang diberi judul “*Alvin dan Arus Misterius*” yang bergenre *slice of life* dan edukasi ini akan dibawakan oleh karakter bernama Alvin yang bermain ke pantai Parangtritis bersama teman-temannya yaitu Tabun dan Abim. Sebelum pergi ke pantai Parangtritis Alvin sudah diperingatkan oleh orang tuanya untuk berhati-hati. Tetapi dia menyepelekannya hingga dia tenggelam terbawa arus yang bernama *rip current*. Dalam perancangan *storyboard* dari animasi ini menggunakan berbagai *type of shot* dan *angle* agar informasi dari suasana dan tempat dapat tersampaikan kepada *audience*.

C. Konsep Media

Perancangan *storyboard* menggunakan media digital, dengan menggunakan Website Writer Duet, Google Sheet, Software Medibang Paint X dan Adobe Photoshop. Pada Writer duet dilakukan perancangan naskah, Google sheet untuk shotlist, Medibang paint X untuk Thumbnail, lalu Adobe Photoshop untuk Clean Storyboard, dan terakhir *animatic storyboard* menggunakan aplikasi Capcut untuk menggabungkan setiap framenya. Untuk unggahannya akan diupload di platform Youtube dan Instagram, agar bisa mencapai target audiens lainnya.

D. Konsep Visual

Penyajian gambar untuk menyampaikan cerita yang sesuai dengan suasana dipengaruhi oleh penyajian komposisi karya, jarak kamera, sudut pengambilan gambar, dan pergerakan kamera. Sebagai contoh penggunaan high angle dan low angle untuk menunjukkan karakter yang tertekan dan karakter yang menekan.

1. Hasil Perancangan

a) Naskah

Berikut ini adalah proses perancangan yang masih berupa naskah dan *shotlist*. Dalam cerita ini terdapat 6 *scene*. Scene 1-2 berisi pengenalan dengan scene 1 berisi percakapan karakter utama “Alvin” dengan teman-temannya “Kiwa dan Abim” tentang persiapan mereka ke pantai Parangtritis, di scene 2 memperlihatkan Alvin yang Bersiap pergi dan berpamitan ke orang tuanya. Pada scene 3 adalah awal mula konflik di mana Alvin, Kiwa dan Abim telah sampai di Pantai Parangtritis dan terkesima dengan pemandangan alam pantai Parangtritis, lalu scene 4 adalah puncak cerita di mana Alvin tenggelam dan ada dua anggota tim SAR yang membantu menyelamatkannya yaitu pak Wahyu dan pak Joko. Scene 5 menceritakan Alvin yang sudah diselamatkan oleh pak Wahyu dan pak Joko dan menanyakan kronologi kejadian, terakhir pada scene 6 pak edukasi kepada Alvin, Kiwa dan Abim.

6.	Pak Wahyu sudah mengerti dan berjalan ke arah mereka. PAK WAHYU (berdeham) coba minggir sebentar ya adik-adik Pak Wahyu masuk-masuk pipi Alvin untuk menyadarkan Alvin. Alvin nadar dan terbatuk. ALVIN (terbatuk) Ubuk! ubuk! ubuk! ARIM & KIMA (bertentak lega) Syukurilah222... KIMA (ceremah) Alvin...kamu gtpapa kann vin? ALVIN dian aye, gue masih hidup! Pak Wahyu menyela. PAK WAHYU kamu ada ngersain sesuatu? ALVIN (lema) Saya... sedikit pusing pak... PAK JORO (tegas) kenapa kamu sok berenang disana? kalaupun disana ada ombak... peringatan yang sudah kami pasang? apa kalian juga nggak baca papan peringatan yang ada? ALVIN Saya... Alvin terdiam sebentar dan mulai menungis. ALVIN (CONT'D) (menungis) Saya tadiya cuma berenang dekat pantai pak, tapi tiba-tiba saya keteman arus tenang yang misterius pak... terus saya terbawa arus jauh pak...	7.	PAK WAHYU (menghela nafas) Ta sudah sepagu. Ibar kali jangan begitu lagi ya nak. dan tadi atiran. Kam' memang benders Gila2nya berenang dar' papan peringatan bukan hanya untuk hiasan saja, tetapi memang keadaan pantai. Parametritin yang seperti itu. Apalagi rip current di atas tidak tetap dan selalu berpindah karena keadaanya yang berpagu pantai. ALVIN (menungis) iya pak... saya menyal...
6	EXT. PANTAI PARAMETRITIS - DUGE Pak Wahyu dan Pak Joro hanya bisa memaklumi dan memberikan beberapa informasi mengenai arus misterius. PAK JORO kamu khalis siapa ajat? ARIM saya abis pak KIMA saya kiva pak. terimakasih sudah selamatkan teman saya pak! ALVIN alvin pak... PAK JORO sama-sama Kima... ayo... Pak Alvin kamu tau gak apa itu rip current? ALVIN saya cuma tau kalau itu bahaya nih pak... PAK JORO nah itu kamu tau bahaya. lebih tepatnya rip current itu arus kuat yang berprak mengalir dari pantai menuju laut. Arus ini terjadi ketika air yang terkumpul di pantai akibat ombak mencari jalan keluar kembali ke laut melalui celah di antara ombak arus di area dengan dasar laut yang lebih dalam.	6	
8.	PAK WAHYU Rip current tuh kayak alir biasa nyebutnya palung atau ekor palung. Seperti yang saya sebutkan sebelumnya karena dasar pantai Parametritis berupa pasir, sehingga tercapai sulit untuk memisahkan lokasi ombak. Kalau kamu juga mengetahui ciri-ciri rip current di sini, kamu bisa lihat dari ada lokasi yang bulir putihnya menghilang. PAK WAHYU ciri keduanya. ketika ada ombak pasir akan ada arus balik. arus balik yang terjadi pada wilayah rip current akan berbeda akan masuk ke kedalaman atau celungan rip current. arus balik itu yang menarik korban lalu tenggelam di rip current. ALVIN jadi gitu ya pak... pantau tadi kayak ada yang larut aye, pak mayo masi berenang kelap pantai KIMA Ihh aaaa nyana... tapi pak nanti kalau kita berdiri dan tidak ada yang menolong... kita harus gimana dong?... saya takut tenggelam pak... PAK JORO Sebenarnya kita tin sah siap siapa menyelamatkan kalian di sini karena petugas yang menguasai di tepian pantai dengan jarak tiap petugas maksud 300 meter dan berbar dengan pengujung. Tapi kalo misalnya memang keadaan menyulitkan jadi kalian sudah mau ke area rip current bisa berenang mengikuti arus dan mengikuti yang mengarah ke area yang aman dari rip current. tetapi berenang ke area yang aman, supaya tin sah akan berenang menyelamatkan korban untuk ke ketegian. KIMA (cemb)	8.	ooo... begitu ya pak! terimakasih banyak banyak banyak pak ARIM iya pak, banyak sudah menyelamatkan jombi kami dan sudah memberikan informasi penting yang bermanfaat untuk kami. semoga juga terimakasih banyak tin sah. ALVIN iya pak benar. saya sangat berterimakasih sudah menyelamatkan saya! PAK WAHYU iya akan saya, semoga bermanfaat ya dan tidak terjadi lagi. hal seperti ini pada kalian ya nak. PAK JORO sama-sama pak. semoga bermanfaat ya dan ikut atikan di sini, kita panti dala ya. ALVIN, ARIM & KIMA baik pak! tin sah pergi meninggalkan mereka di tepian pantai. ALVIN (ber-erak berterimakasih) Setelah lagi terima kasih banyak pak! Alvin, Arim & Kima melambai ke arah petugas tin sah yang menjah dari mereka. Alvin lalu merenungi kejadian ini sambil memandang pemandangan pantai Parametritis dengan langit oranye yang indah di sore hari itu. FADE OUT.

Gambar 4. 1 Naskah Alvin dan Arus Misterius

Sumber : Dokumen Pribadi

b) Shotlist

Dalam perancangan *storyboard*, penulis memerlukan *shotlist* agar memiliki gambaran dalam memvisualisasikan setiap *shot* pada *storyboard*, seperti menampilkan *type of shot*, *angle*, *action*, transisi dan perkiran durasi setiap *shot* yang akan digunakan. Berikut contoh shotlist dari scene 6 dimana awal mula konflik terjadi.

Title
Scene : 3
Location : Pantai Parangtritis
Day/Night : Day - Siang menjelang sore

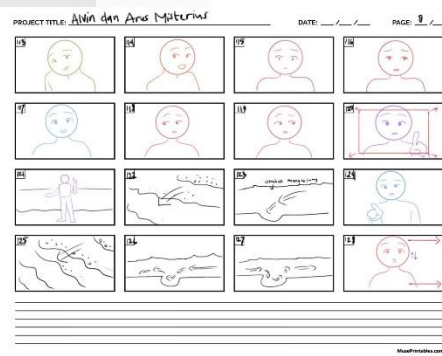
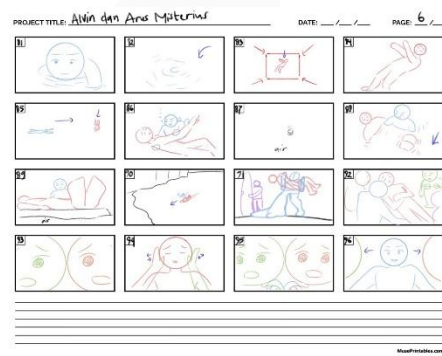
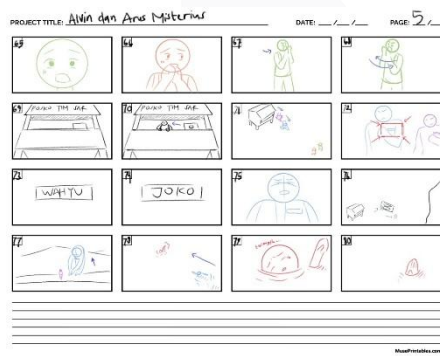
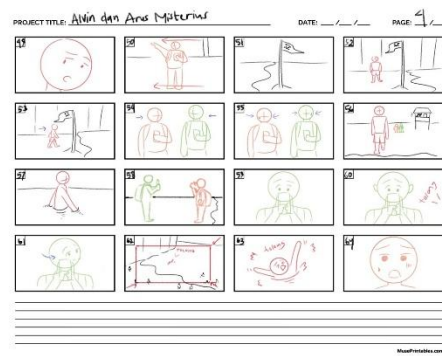
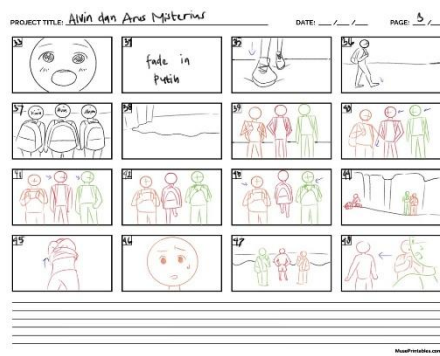
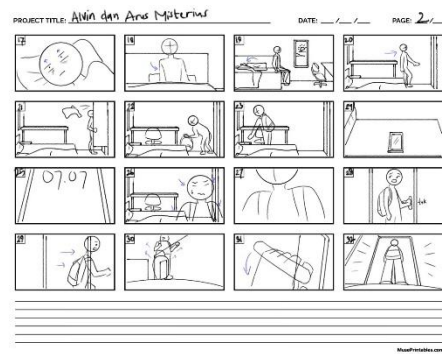
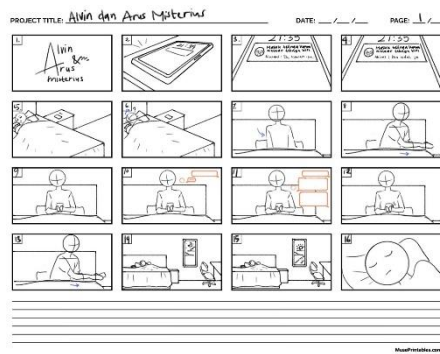
Cut/ Shot #	Shot Type	Camera Angle	Camera Movement	Int/ Ext	Character	Action/ Shot Description	Audio	Transition	Duration
26	Close-up Shot	Low Angle	Still	Ext	Alvin	Alvin melangkah kakinya ke pasir pantai Parangtritis.	SFX : suara kaki yang menapak ke pasir dan suara desiran ombak laut.	Cut	1.09 - 1.10
27	Close-up Shot	Eye Level	Still	Ext	Alvin	Alvin melangkah mendekat ke air laut.	SFX : suara kaki yang menapak ke pasir dan suara desiran ombak laut.	Cut	1.11 - 1.13
28	Medium Long Shot	Eye Level	Still	Ext	Alvin, Kiwa dan Abim	Meyorot Alvin, Kiwa dan Abim dari belakang yang sedang memandang pemandangan pantai Parangtritis.	SFX : Suara desiran ombak dan keramaian pantai Alvin : "Woow, cantik banget!!!"	Cut	1.14 - 1.15
29	Long Shot	Bird View	Zoom out	Ext	Alvin, Kiwa dan Abim	Memperlihatkan keindahan alam Parangtritis.	SFX : Suara desiran ombak dan keramaian pantai Kiwa : "Woah, iyaaa cantiknyaaa, aku jadi pengen foto-foto."	Cut	1.16 - 1.20
30	Medium Shot	Eye Level	Still	Ext	Alvin, Kiwa dan Abim	Menyorot Alvin, Kiwa dan Abim.	SFX : suara desiran ombak dan keramaian pantai Abim : "Iyaa bagus."	Cut	1.21 - 1.22
31	Medium Shot	Eye Level	Still	Ext	Alvin, Kiwa dan Abim	Kiwa mengeluarkan Smarphoneya, lalu Abim melihat itu juga ikut mengeluarkan smarphoneya, Alvin berbeda dia berbalik ke belakang untuk menyimpan barang-barangnya.	SFX : suara jepretan kamera dan suara langkah kaki.	Cut	1.23 - 1.26
32	Full Shot	Eye Level	Still	Ext	Alvin, Kiwa dan Abim	Alvin menyimpan barangnya di tepian pantai.	SFX : suara "TUK" gesekan tas dengan pasir pantai.	Cut	1.27 - 1.28
33	Medium Shot	Low Angle	Still	Ext	Alvin	Alvin membuka bajunya.	SFX : Suara gesekan kain.	Cut	1.29 - 1.31
34	Medium Close-up	Eye Level	Still	Ext	Kiwa	Kiwa menoleh ke arah Alvin dan terkejut.	Kiwa : "Vin, kenapa kamu buka baju? kamu mau berenang di sini?"	Cut	1.32 - 1.35
35	Full Shot	Eye Level	Still	Ext	Alvin, Kiwa dan Abim	Menyorot dari belakang Alvin yang sedang memandang Pantai Parangtritis dengan kedua tangannya di pinggulnya.	Alvin : "Kw, kalau ada pantai secantik ini rugi ga sih kalau ga berenang?"	Cut	1.36 - 1.40
36	Over the Shoulder	Eye Level	Still	Ext	Alvin, Kiwa dan Abim	Abim dan Kiwa terkejut, Abim menasihati Alvin.	Abim : "Vin, kamu ga lihat ada papan peringatan tentang arus?"	Cut	1.41 - 1.45
37	Medium Close-up	Eye Level	Still	Ext	Alvin	Alvin meremehkan nasehat temannya.	Alvin : "Halah Bim, yang berenang juga ga cuma gue, itu liat di sana yang lain juga berenang."	Cut	1.46 - 1.52
38	Full Shot	Eye Level	Panning left	Ext	Kiwa	Kiwa menunjuk ke arah bendera dilarang berenang memperlihatkan bendera yang berada pas di depan Alvin.	Kiwa : "Iyaa sihh Vin, tapi... di sekitar sini kalo ada yang berenang, kita pindah aja yuk ke tempat yang lebih rame... ehh itu coba kamu lihat Vin, ada bendera peringatan pas di depan kamu!"	Cut	1.53 - 2.02
39	Full Shot	Eye Level	Still	Ext	Alvin	Alvin menoleh ke arah yang ditunjuk Kiwa dan berjalan menuju air melewati bendera dilarang berenang.	SFX : Suara langkah kaki Alvin : "Gapapaaa, lu pada lupa yaa kalo gue jago berenang, lagian gue mainnya ga jauh kok santaili."	Cut	2.03 - 2.13
40	Medium Shot	Eye Level	Still	Ext	Kiwa dan Abim	Kiwa memandang satu sama lain dan menggelengkan kepala untuk menggambarkan mereka yang udah pasrah dengan kelakuan Alvin. Mereka berdua memilih pergi ke tempat lain.	SFX : Suara langkah kaki	Cut	2.14 - 2.18
41	Full Shot	Eye Level	Still	Ext	Anggota Tim SAR, Alvin, Kiwa dan Abim	Ada salah satu anggota tim SAR yang melihat Alvin menyelam ke air dan menengurnya.	Anggota tim SAR : "Hey!!!! itu jangan berenang di sana! Bahaya!"	Cut	2.19 - 2.21
42	Medium Shot	High Angle	Dolly	Ext	Alvin	Alvin sudah berada dalam air mengabaikannya dan berenang hingga hampir seluruh tubuhnya sudah berada dalam air.	SFX : Suara air dan desiran ombak	Fade to black	2.22 - 2.24

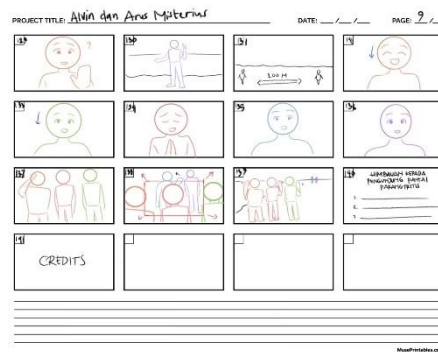
Tabel 4. 1 Shotlist Scene 3

Sumber : Dokumen Pribadi

c) Thumbnail

Setelah pembuatan naskah dan *shotlist* selesai, selanjutnya adalah pembuatan *thumbnail*. Thumbnail di sini masih berupa sketsa kasar yang berguna bagi penulis untuk menentukan komposisi kamera, komposisi karakter dalam frame dan alur yang cocok di masukkan ke dalam animasi nantinya.





Gambar 4. 2 Thumbnail Alvin dan Arus Misterius

Sumber : Dokumen Pribadi

d) Clean Storyboard

Setelah dari Thumbnail, lalu dilanjutkan pada Clean Storyboard. Pada Clean Storyboard sudah keliatan kedalaman dari komposisinya, seperti background, middle ground, dan foreground dan juga cahaya.

PRODUCTION: Alvin dan Arus Misterius

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1		Opening animasi Alvin dan Arus Misterius		4s
2.1		(Cut to) Alvin terlihat tidur berbaring di tempat tidurnya, kemudian cahaya matahari yang menembus jendela menyinari Alvin.		4s
2.2		SFX: suara ayam "Kukuruyak" yang menandakan hari sudah pagi. Camera : EL, Still		
2.3				3s
3.1		(Cut to) Alvin terbangun dan membuka matanya, karena cahaya tersebut.		2s

Tabel 4. 2 Clean Storyboard Scene 1

Sumber : Dokumen Pribadi

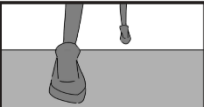
PRODUCTION: Alvin dan Arus Misterius

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
22.2		(Cut to)	Mama Alvin : "Hati-hati ya nak, ingat berakap yang baik di sana ya nak" (O.S)	
23		(Cut to) Alvin memegang gagang pistol. SFX : suara "CEKLEK" pistol terbuka Camera Movement: Still	Alvin : "Iya mah siap."	3s
24		(Cut to) Pistol terbuka memerlihatkan cahaya yang menyilaukan.		3s
25.1		(Cut to) Alvin tersenyum lebar dengan matanya yang berbinas-binas. Camera Movement: Still	Alvin : "Wah!"	3s
25.2		Match Cut to		

Tabel 4. 3 Clean Storyboard Scene 2

Sumber : Dokumen Pribadi

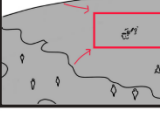
PRODUCTION: Alvin dan Arus Misterius

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
26		SCENE 3 (Cut to) Alvin melangkah kakinya ke pasir pantai Parangtritis. SFX : suara kaki yang menapak ke pasir dan suara desiran ombak laut. Camera Movement: Still		2s
27		(Cut to) Alvin melangkah mendaki ke air laut. SFX : suara kaki yang menapak ke pasir dan suara desiran ombak laut. Camera Movement: Still		3s
28		(Cut to) Meyorot Alvin, Kiwa dan Abin dari belakang yang sedang memandangi pemandangan pantai Parangtritis. SFX : Suara desiran ombak dan keramaian pantai Camera Movement: Still	Alvin : "Wooo, cantik banget!"	2s
29.1		(Cut to) Memperlihatkan kendaraan alam Parangtritis. SFX : Suara desiran ombak dan keramaian pantai Camera Movement: Panning, bird view	Kiwa : "Wuah, nyata cantiknya, aku jadi pengen foto-foto."	5s
29.2				

Tabel 4. 4 Clean Storyboard Scene 3

Sumber : Dokumen Pribadi

PRODUCTION: Alvin dan Arus Misterius

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
43		SCENE 4 (Cut to) Alvin sedang memotret Kiwa yang bergaya di bawah langit sore berwarna oranye yang indah. Camera Movement: Still		4s
44		(Cut to) Alvin memegang smartphone dan memotret. SFX: Suara kamera yang memotret. Camera Movement: Still		2s
45		(Cut to) Alvin mengorot dan isengnya bergerak ke arah sumber suara. Camera Movement: Still	Alvin : TOLOONG!! (O.S)	2s
46		(Cut to) Alvin meroleh ke sumber suara. SFX: Suara keramaian pantai dan suara ombak pantai. Camera Movement: Still		2s
47.1		(Cut to) Alvin berpikir tenggelam dan berusaha naik ke permukaan air dengan menahan tangannya. Camera Movement: Still		3s

Tabel 4. 5 Clean Storyboard Scene 4

Sumber : Dokumen Pribadi

PRODUCTION: Alvin dan Arus Misterius

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
75		(Cut to) Alvin terbatuk. Camera Movement: Still	Alvin : "Uhuk! uhuk! uhuk!"	3s
76		(Cut to) Ekspresi wajah berubah dari cemas menjadi lega. Camera Movement: Zoom In		
77			Kiwa dan Alvin : "Syukurlah..." Kiwa : "Kamu gapapa kan Vin?"	5s
78		(Cut to) Pak Wahyu menyela. Camera Movement: Still	Pak Wahyu : "Kamu ada ngerasin sesuatu?"	3s
79		(Cut to) Alvin menjawab dengan lemas. Camera Movement: Still	Alvin : "Sapa... sedikit pusing pak..."	4s

Tabel 4. 6 Storyboard Scene 5

Sumber : Dokumen Pribadi

PRODUCTION: Alvin dan Arus Misterius

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIMING
95.		(Cut to) Pak Wahyu menjelaskan edukasi Camera Movement: Still	Pak Wahyu : "Wip... menurut Pak wahyu itu bisa ngapa-ngapain atau dari piringan... Bunyi yang akan keluarin adalah bunyi karena dari piringan." Dengarkan bunyi pada telinga sangat baik untuk memusatkan pikiran mental."	12s
96.1		(Cut to) lagunan edukasi dengan siswa-siswanya diarahkan kiri-ke-rikan rip current. Camera Movement: Zoom In	Pak Wahyu : "Kalau kamu ingin mengetahui apa itu rip current di sini, karena bisa lihat dari air ini kelokan yang bisa terlihat merupakan... Ciri lainnya, ketika ada ombak pasang akan ada arus balik, arus balik yang terjadi pada wilayah rip current akan membuat masuk ke kedalaman atau cekungan rip current, arus balik ini yang menarik korban lalu tenggelam di rip current."	22s
96.2				
96.3				
97		(Cut to) Alvin menanggapi materi. Camera Movement: Still	Alvin : "Jadi begini ya pak... pastinya tadi kayak ada yang tarik saya, ya saya mau berenang ke tepi pantai."	8s

Tabel 4. 7 Clean Storyboard Scene 6

Sumber : Dokumen Pribadi

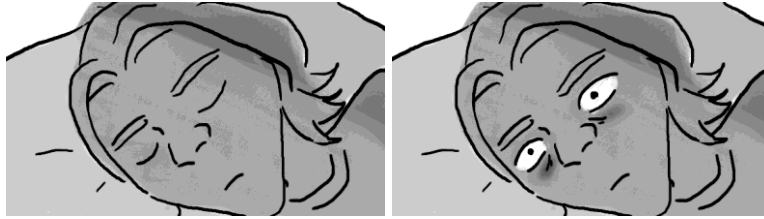
e) Animatic Storyboard

Animatic storyboard, tahap ini adalah tahap terakhir dalam pembuatan storyboard. Pada tahap ini, durasi tiap shotnya mulai terlihat jelas, animasinya juga sudah mulai bergerak walaupun masih patah-patah.

1. Camera angle

a) High Angle

Pengambilan gambar ini dilakukan untuk memperlihatkan ekspresi yang dramatis dari karakter yang sedang dalam keadaan terbangun dari tidurnya.

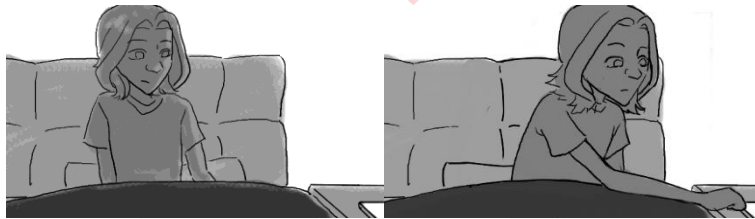


Gambar 4. 3 High Angle

Sumber : Dokumentasi Pribadi

b) Eye Level

Pengambilan pada angle ini di ambil dengan ketinggian kamera sejajar dengan mata subjek, menciptakan perspektif netral dan realistis, sering digunakan untuk interaksi natural.



Gambar 4. 4 Eye Level

Sumber : Dokumentasi Pribadi

c) Low Angle

Low Angle digunakan untuk menggambarkan situasi mencengangkan. Sudut pandang ini dapat memberikan kesan subjek yang lebih besar, kuat, atau dominan dalam latar belakang yang lebih kecil.



Gambar 4. 5 Low Angle

Sumber : Dokumentasi Pribadi

d) Worm's View

Pengambilan pada sudut pandang ini digunakan untuk memberi kesan dramatis. Bisa dilihat dari karakter yang terlihat besar dari arah bawah ini dan background yang terlihat lebih kecil, agar penonton bisa merasakan rasa kagum dari yang karakter rasakan.

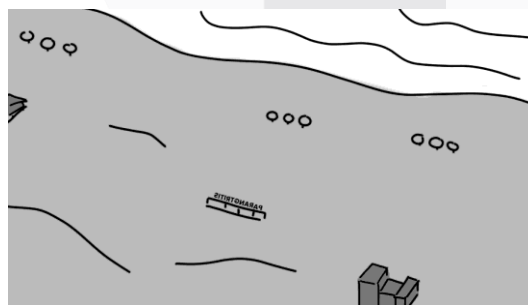


Gambar 4. 6 Worm's view

Sumber : Dokumentasi Pribadi Kelompok

e) Bird's View

Bird's view ditempatkan jauh di atas subjek atau objek, sehingga memberikan pandangan dari atas ke bawah. Sudut pandang ini memberikan kesan subjek atau objek yang kecil dan terlihat dari perspektif yang unik dan dramatis.



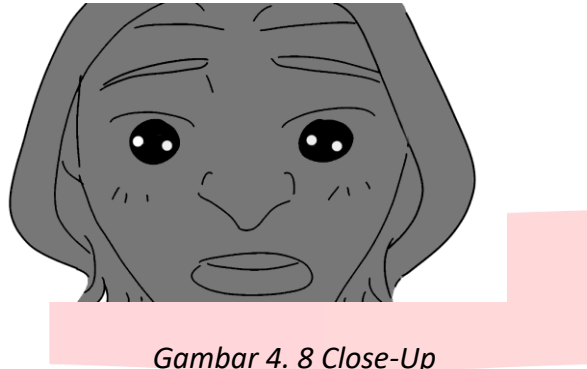
Gambar 4. 7 Bird's view

Sumber : Dokumentasi Pribadi Kelompok

2. Type Of Shot

a) Close-up

Pengambilan gambar Close Up sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional karakter dan terlihat lebih jelas.

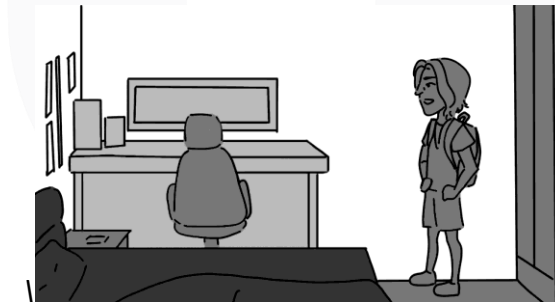


Gambar 4. 8 Close-Up

Sumber : Dokumentasi Pribadi Kelompok

b) Full Shot

Fokus utama pada shot ini harus pada karakter. Selain itu, shot harus menonjolkan aksi atau pergerakan karakter dari ujung kepala hingga ujung kaki dan bukan kondisi emosinya dan pada backgroundnya tidak harus jelas terlihat.

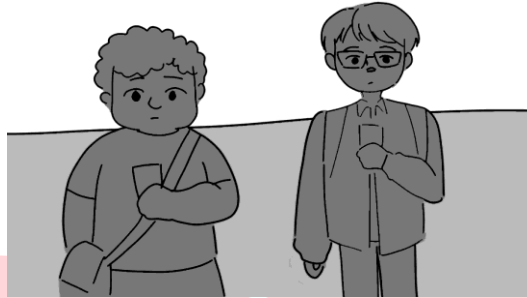


Gambar 4. 9 Full Shot

Sumber : Dokumentasi Pribadi Kelompok

c) Medium Shot

Tujuan dari shot ini untuk memperlihatkan subjek dari pinggang ke atas, memberikan keseimbangan antara detail individu dan latar belakang. Interaksi pada shot ini juga tampak jelas.



Gambar 4. 10 Medium Shot

Sumber : Dokumentasi Pribadi Kelompok

d) Over the Shoulder

Menampilkan pandangan dari belakang bahu subjek, sering digunakan dalam dialog untuk menunjukkan perspektif karakter.



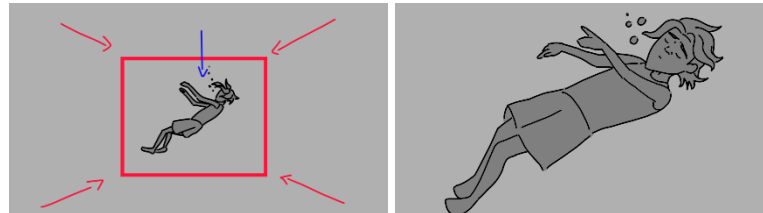
Gambar 4. 11 Over The Shoulder

Sumber : Dokumentasi Pribadi Kelompok

3. Camera Movement

a) Zoom

Pergerakan kamera ini digunakan dengan sudut pandang lebar ke sudut pandang sempit atau zoom in. Penggunaan gerakan kamera ini untuk memperjelas karakter yang sedang tenggelam.

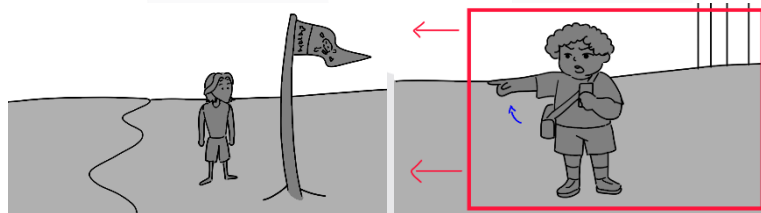


Gambar 4. 12 Zoom

Sumber : Dokumen Pribadi Kelompok

b) Panning

Pada Shot ini menampilkan subjek secara utuh dari kepala hingga kaki, termasuk beberapa elemen lingkungan di sekitarnya. Yang memiliki fungsi untuk memberikan ruang untuk menampilkan hubungan antara subjek dan lingkungan, seperti pergerakan kameranya bergerak dari arah karakter menuju ke suatu benda yang di tunjuk



Gambar 4. 13 Panning

Sumber : Dokumen Pribadi Kelompok

KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan, *rip current* merupakan arus air yang bergerak cepat dari pantai menuju laut. Fenomena ini terjadi ketika gelombang pecah di tepi pantai dan mendorong air kembali

ke laut melalui saluran sempit. arus ini yang sering menyebabkan kecelakaan pada pengunjung Pantai Parangtritis. Apalagi karakteristik rip current di Pantai Parangtritis yang berbeda dengan pantai yang lainnya. Terjadinya kecelakaan disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai hal itu untuk para pengunjung, khususnya untuk kelompok usia remaja hingga dewasa muda atau pada rentang 18-25 tahun.

Maka dari itu, kelompok penulis merancang video animasi 3D sebagai media informasi untuk calon pengunjung. Dalam perancangan video animasi 3D ada tahapan pra-produksi yang dilakukan penulis, yaitu tahapan *storyboard*. *Storyboard* memiliki tahapan juga dalam perancangannya, dimulai dari naskah, perancangan *shotlist*, *thumbnail*, *rough storyboard*, lalu *clean storyboard*, dan terakhir *animatic storyboard*. Dengan menerapkan teknik komposisi dalam *storyboard* seperti *camera movement*, *camera angle* dan *type of shot*. Melalui proses ini, terciptalah animasi 'Alvin dan Arus Misterius' yang siap dipublikasikan sebagai sarana penyampaian informasi mengenai ancaman *Rip Current* di kawasan Pantai Parangtritis.

Melalui perancangan *storyboard* ini, penulis menyarankan adanya aplikasi atau software untuk pembuatan *storyboard* untuk mendukung proses pembuatannya yang lebih cepat. Penulis juga berharap visualisasi yang disusun dapat menyampaikan informasi mengenai bahaya rip current dengan jelas dan mudah dipahami oleh penonton dan orang-orang yang membutuhkan tahapan *storyboard* dalam proses membuat karya. Selain berfungsi sebagai media informasi, *storyboard* ini juga diharapkan dapat digunakan oleh tim SAR ataupun orang-orang yang bertanggung jawab dalam keselamatan pantai.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Afif, R. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Guru dengan Produk Multimedia Interaktif di SMA Daarut Tauhiid Boarding School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 25-35.
- Afif, R. T., Alexandra, Q. M., & Anwar, A. A. (2024). PERANCANGAN 3D MODELLING ENVIRONMENT LOW POLY RUMAH ADAT KAMPUNG NAGA KABUPATEN TASIKMALAYA. *Jurnal PATRA*, 6(2).
- Afif, R. T., Zhafirah, F. A., & Sumarlin, R. (2025). Concept Art Animasi 2D sebagai Media Informasi Budaya Desa Wologai Nusa Tenggara Timur. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 75-96.
- Anwar, A. A., Afif, R. T., & Padil, M. N. B. (2022). Investigating basic channel routing matrix using reaper: designing a surround sound 5.1 instruction model for learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 28(2), 198-212.
- Danial, E., & Warsiah, Y. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
https://repository.upi.edu/60782/5/S_JKR_1706171_Chapter3.pdf
- Hakim, I. L. (2021). *Implementasi pendidikan jasmani dalam pembelajaran daring di Sekolah Menengah Atas Negeri 16 Bandung* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. Repository UPI. <https://repository.upi.edu/>
- Harnam, R. N. (2022). *Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Bayang Kota Makassar* (Skripsi, Universitas Negeri Makassar).
- Istifadah. (2021). *Model manajemen mutu sekolah dan pemanfaatan TIK dalam peningkatan layanan akademik* [Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia].

Repository UPI. <https://repository.upi.edu/>

Kalurahan Parangtritis. (2017, 31 Januari). *Profil Desa / Kalurahan Parangtritis*.

Kalurahan Parangtritis, Kapanewon Kretek, Kabupaten Bantul.

<https://parangtritis.bantulkab.go.id/>

Khairunnisa, I., Iskandar, M., & Sumarlin, R. (2022). Perancangan storyboard animasi 2D dampak *cancel culture* pada mental pengguna sosial media. *[Artikel jurnal tidak dipublikasikan]*, 1–16.

Khoirudin, R., & Khasanah, U. (2018). Valuasi ekonomi objek wisata Pantai Parangtritis, Bantul Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan Indonesia (JEPI)*, 18(2), 143–154. <https://doi.org/10.21002/jepi.v18i2.785>

Nainggolan, S. O., dkk. (2025). Karakteristik arus permukaan laut di perairan Miangas Kabupaten Talaud Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Pesisir dan Laut Tropis*, 13(1), 19–29.

Paez, S., & Jew, A. (2013). *Professional storyboarding: Rules of thumb*.

Burlington, MA: Focal Press. Tersedia di:

<https://archive.org/details/professionalstor0000paez/page/n7/mode/2up>

Pangururan, I. P., Rochaddi, B., & Ismanto, A. (2015). Studi rip current di Pantai Selatan Yogyakarta. *Jurnal Oseanografi*, 4(4), 670–679. Tersedia secara daring di <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jose>

Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film “Ayo Makan Sayur dan Buah”. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91

Pemerintah Kabupaten Bantul. (2020). *Jumlah Penduduk Kabupaten Bantul*.

Website Resmi Pemerintah Kabupaten Bantul. Diakses tanggal [19 juli 2025], dari

https://bantulkab.go.id/data_pokok/index/0000000027/jumlah-penduduk.html

Permana, F. S. (2022). *Analisis implementasi model pembelajaran Problem Based*

Learning melalui media daring pada masa pandemi COVID-19 di SLB Negeri A Padjajaran Kota Bandung (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).

Repository UPI. <https://repository.upi.edu/86164/>

Putri, Sri C. dan Zulkifli, B. (2024), TvOnenews. Diakses pada <https://www.tvonenews.com/daerah/yogyakarta/178583-129-kecelakaan-laut-terjadi-di-pantai-parangtritis-sepanjang-2023-25-orang-meninggal-dunia> (16 Oktober 2024, 21:32)

Rahmi, L. F., & Afif, R. T. (2025). Perancangan Animasi 2D Riksa and the History of Tangkuban Perahu. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 21(1), 49-61.

Rasyada, L., Iskandar, M., & Lionardi, A. (2021). Perancangan storyboard animasi pendek 2D guna mengenalkan Kerajaan Pagaruyung. *Kalatanda: Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif*, 3(1), 1–16.

Sabandar, Switzy .(2025). *Rip Current: Definisi, ciri-ciri, bahaya, dan cara menyelamatkan diri*. Liputan6 Regional. Diakses dari <https://www.liputan6.com/regional/read/5900452/rip-current-definisi-ciri-ciri-bahaya-dan-cara-menyelamatkan-diri> [liputan6.com+3liputan6.com+3radarjogja.jawapos.com+3](https://www.liputan6.com+3liputan6.com+3radarjogja.jawapos.com+3) (08 Juli 2025, 18:23)

Sasmita, G. G. (2015). *Rancang bangun media informasi bis umum di Terminal Purwokerto berbasis Android (A design of media information of bus in Purwokerto Bus Station Android based)* (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto). Universitas Muhammadiyah Purwokerto Repository.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tempo. Diakses pada <https://www.tempo.co/lingkungan/arus-penyebab-maut-di-pantai-payangan-jember-dan-legenda-laut-selatan-425762> (16 Oktober

2024, 19:23)

Wicaksono, Pribadi. (2025). *Tiga Wisatawan Tenggelam Terseret Ombak Pantai Parangtritis, Satu Orang Masih Hilang*. Tempo. Diakses dari <https://www.tempo.co/hiburan/tiga-wisatawan-tenggelam-terseret-ombak-pantai-parangtritis-satu-orang-masih-hilang-1227496> (08 Juli 2025, 22:28)

Yam, J. H. (2022). Refleksi penelitian metode campuran (Mixed Method). *Jurnal Empire*, 2(2), 126–134. <https://doi.org/10.33592/empire.v2i2.3310>

Yuwono, Markus dan Hardiyanto, Sari. 2024, Kompas. Diakses pada <https://yogyakarta.kompas.com/read/2024/07/10/125617278/lima-wisatawan-terseret-ombak-parangtritis-dua-orang-tewas> (2 Januari 2025, 22:52)

