



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

HASIL PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum

3.1.1. Deskripsi Proyek

Berikut ini, penulis akan memaparkan sinopsis dari keseluruhan cerita dalam novel interaktif Dream Adventure :

Dikisahkan ada tiga orang sahabat yang suka berpetualang dan mendatangi tempat-tempat yang merupakan bangunan bersejarah di Indonesia. Mereka adalah Johan (Jo), Iren, dan Romi. Suatu hari, mereka akan pergi untuk mengunjungi Lawang Sewu yang terletak di Semarang dan berpetualang di sana pada malam hari. Dalam perjalanan ke sana, Jo membaca buku cerita rakyat mengenai Loro Jonggrang. Lalu Jo tertidur ditengah perjalanan, ketika dia bangun hari sudah malam dan Romi sedang memarkirkan mobil mereka di area Lawang Sewu. Mereka bertiga memasuki area Lawang Sewu dan mereka menemukan keanehan karena Lawang Sewu begitu sepi tanpa pengunjung. Kemudian mereka bertemu dengan seorang bapak yang sepertinya penjaga daerah Lawang Sewu, namun tatapannya agak dingin. Mereka diperbolehkan masuk kedalam Lawang Sewu secara gratis. Namun, Romi dan Iren merasa ada yang aneh. Tapi Jo nekat memasuki gedung Lawang Sewu yang akhirnya disusul Romi dan Iren.

Ketika tiba di dalam, suasana begitu gelap dan dingin. Tiba-tiba Iren seperti terhipnotis dan memasuki sebuah pintu yang memiliki selaput transparan berwarna ungu. Jo dan Romi menyusul Iren ke dalam, tapi begitu kagetnya mereka karena di dalam ruangan itu banyak kristal-kristal besar dan melayang-

layang. Iren pun lenyap, kemudian Romi menemukan bahwa Iren ada dalam salah satu kristal tersebut dengan memakai baju tradisional. Lalu Jo menyadari bahwa suasana dalam kejadian yang dialami Iren adalah kisah dalam cerita Loro Jonggrang. Ketika Romi mencoba menyentuh kristal, dia terhisap dalam kristal tersebut dan Jo berusaha menarik Romi namun mereka berdua malah ikut terhisap dalam kristal.

Ketika membuka mata, Jo melihat sekelilingnya berubah dan dirinya pun berubah dengan memakai pakaian wanita seperti pelayan seorang pelayan kerajaan dan Romi berubah menjadi seekor ayam jantan. Mereka berdua mencari dimana Iren berada, ternyata Iren berada dalam ruangan penggilingan padi. Jo memberitahukan Iren dan Romi bahwa mereka harus mengikuti alur dalam cerita. Mereka menumbuk padi dan Romi berkokok seperti pagi akan menyingsing. Kemudian Pangeran dan roh-roh gaib yang membantu pekerjaan Pangeran menjadi ketakutan. Roh gaib lenyap karena takut matahari membakar mereka dan Pangeran gagal meminang Iren yang menjadi Loro Jonggrang. Tiba-tiba mereka terhisap kembali, sesaat kemudian Jo membuka mata dan melihat bahwa dia sedang didalam mobil dengan suasana malam hari di area Lawang Sewu. Namun semua terlihat berbeda, begitu banyak pengunjung yang ingin berpetualang di malam hari. Kemudian Jo menyadari bahwa semua yang dialaminya hanyalah mimpi.

Pembuatan novel interaktif ini dikerjakan oleh satu kelompok yang beranggotakan tiga orang :

- 1.) Della Roulina, bekerja sebagai penulis naskah, *storyboard artist* dan *editor* dalam pengerjaan novel interaktif Dream Adventure.
- 2.) Marlyn Yolanda, bekerja sebagai *background artist* yang mencakup sketsa latar dan *coloring artist* untuk pengerjaan *background* dalam pengerjaan novel interaktif Dream Adventure.
- 3.) Florencia Irena, bekerja sebagai *character modeling* dan *animator* dalam bentuk dua dimensi animasi sederhana. Pengerjaan karakter mencakup sketsa awal dan juga *coloring* untuk karakter itu sendiri dalam pengerjaan novel interaktif Dream Adventure.

3.1.2. Tahapan Kerja

Sebelum membuat *storyboard*, penulis harus mengetahui lebih dulu isi dari naskah yang ada secara keseluruhan. Dari naskah yang ada, penulis memilah-milah naskah cerita jadi beberapa bagian *scene*. Kemudian penulis mulai dengan *treatment* dan membuat *breakdown* untuk menentukan *frame* dalam *storyboard*. *Breakdown* berisikan penjelasan mengenai hal-hal detail yg terdapat dalam naskah. Penjelasan tersebut berupa INT/EXT (*interior/exterior*), latar tempat, latar waktu, pencahayaan, tokoh dan dialog atau sebagian naskah untuk menjelaskan keterangan gambar. Setelah membuat *breakdown*, penulis menentukan plot atau alur dalam cerita. Penulis kemudian melakukan observasi dan juga mencari referensi tentang sudut-sudut kamera untuk keperluan gambar dalam *storyboard*. Observasi dilakukan dengan menggunakan kamera, dengan memotret gaya posisi pemain yang diinginkan sesuai dengan keinginan penulis. Hasil observasi dan juga

pencarian referensi gambar, akan menjadi keperluan untuk penggambaran sudut kamera pada *storyboard*.

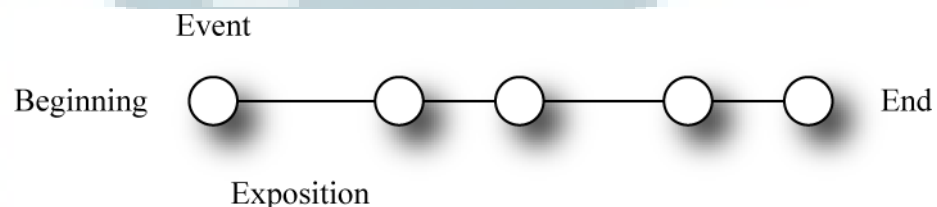
3.2. Metode Kerja

3.2.1. Pola Interaksi dan *Storyboarding*

Asumsi yang paling umum di balik narasi interaktif adalah bahwa pemain akan dapat mengarahkan plot seperti yang diharapkan penulis, dan hal ini akan menjadi perhatian utama dari pemain tersebut. Namun harus diingat narasi atau cerita itu sendiri dapat membuat tingkatan interaksi didalamnya menjadi lebih kecil. Hal itu tergantung dari pilihan pemain untuk memilih sudut pandang dalam tindakan yang ada.

Ada dua macam struktur dalam sebuah narasi, yaitu

1.) Struktur narasi linear



Gambar 3. 1 Struktur narasi linear

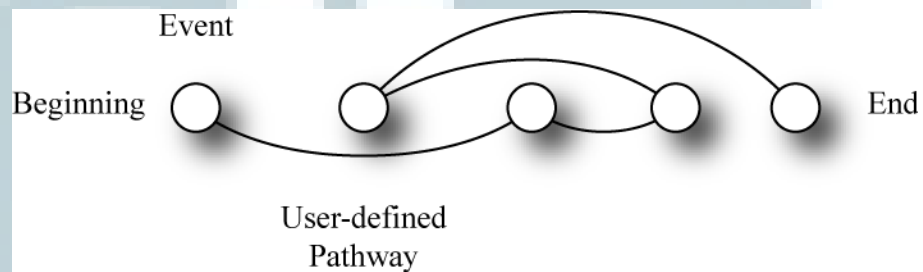
(Sumber: <http://playwithlearning.com/wp-content/uploads/2010/08/linear-traditional.png>)

cerita yang memiliki awalan, pertengahan dan akhiran dapat disebut linear naratif. Kebanyakan cerpen dan juga novel bersifat linear. (Writing and Planning Your Novel, Launch Point, 2004)

Struktur narasi linear hanya memiliki satu *emplotment*. (Narrative Methods for Organizational & Communication Research, David M. Boje,

2001). Dalam sastra Bahasa Inggris, *emplotment* terdiri dari prefiks *em-* yang secara umum berarti untuk menempatkan atau menempatkan suatu tempat atau dalam keadaan tertentu, dan *-plot* berarti alur atau jalan cerita. *To emplot* berarti untuk mengintegrasikan kedalam alur cerita / plot yang ada. Jadi, narasi linear dasarnya dimulai pada saat awal dan berlanjut sampai pada akhirnya, dengan satu rute melalui itu.

2.) Struktur narasi non-linear



Gambar 3. 2 Struktur narasi non-linear

(<http://playwithlearning.com/wp-content/uploads/2010/11/threaded.png>)

Struktur narasi ini berbeda dengan linear, alurnya tidak mengikuti urutan plot yang ada, malahan struktur ini lebih bereksperimen dengan bentuk yang berbeda. Struktur ini biasanya meminta lebih banyak pertanyaan daripada jawaban. Hal itu bisa membingungkan dan menantang pembaca dengan misteri dan kontradiksi. Ketika sebuah plot non-linear sukses, maka akan meninggalkan kepuasan dalam diri pembaca. (Launch Point, 2004)

Tidak menutup kemungkinan apabila kedua struktur narasi tersebut digabungkan dengan pola interaksi tertentu untuk membentuk sebuah kesatuan pola interaksi yang baru. Sebagai contoh penulis membentuk pola interaktifnodal

plot dengan struktur narasi linear untuk kepentingan pembuatan novel interaktif Dream Adventure. Sesuai dengan pembahasan pada bab II, nodal plot adalah plot yang memiliki satu alur cerita dengan pilihan poin yang menentukan *user* maju ke frame berikutnya, namun *user* juga dapat kembali ke *frame* sebelumnya. Dalam novel interaktif Dream Adventure inihanya memiliki satu cerita akhir dengan perjalanan cerita alur maju secara bertahap dan hal ini berarti novel tersebut memiliki struktur naratif yang linear. Pada pertengahan cerita akan disisipkan beberapa pertanyaan yang akan memberikan beberapa poin pilihan jawaban dan poin-poin pilihan ini tetap akan menuju pada plot/ alur yang sama. Bisa dikatakan novel tersebut memiliki pola interaktif yang berbentuk nodal plot karena meski memiliki beberapa *decision poin* namun alurnya tetap menuju pada satu plot akhir dan apabila setelah menuju kepada sebuah frame berikutnya, *user* dapat kembali ke frame sebelumnya sesuai keinginan *user* itu sendiri.

Sebelum melakukan pengerjaan *storyboard*, awalnya dimulai dengan melakukan *breakdown* pada naskah asli. Penulis menggunakan *treatment* sebagai cara untuk membagi naskah drama untuk diurutkan dalam *frame*. Berikut ini adalah contoh *treatment* dari naskah Dream Adventure.

SCENE 1.

INT – Dalam mobil – siang

- 1.) Mata Johan terlihat ngelirik ke kanan dan kiri.
- 2.) Sosok Iren dan Romi saling berdampingan.

EXT – Lawang Sewu – sore

3.) Tampak sebagian gedung Lawang Sewu.

INT – Dalam mobil – siang

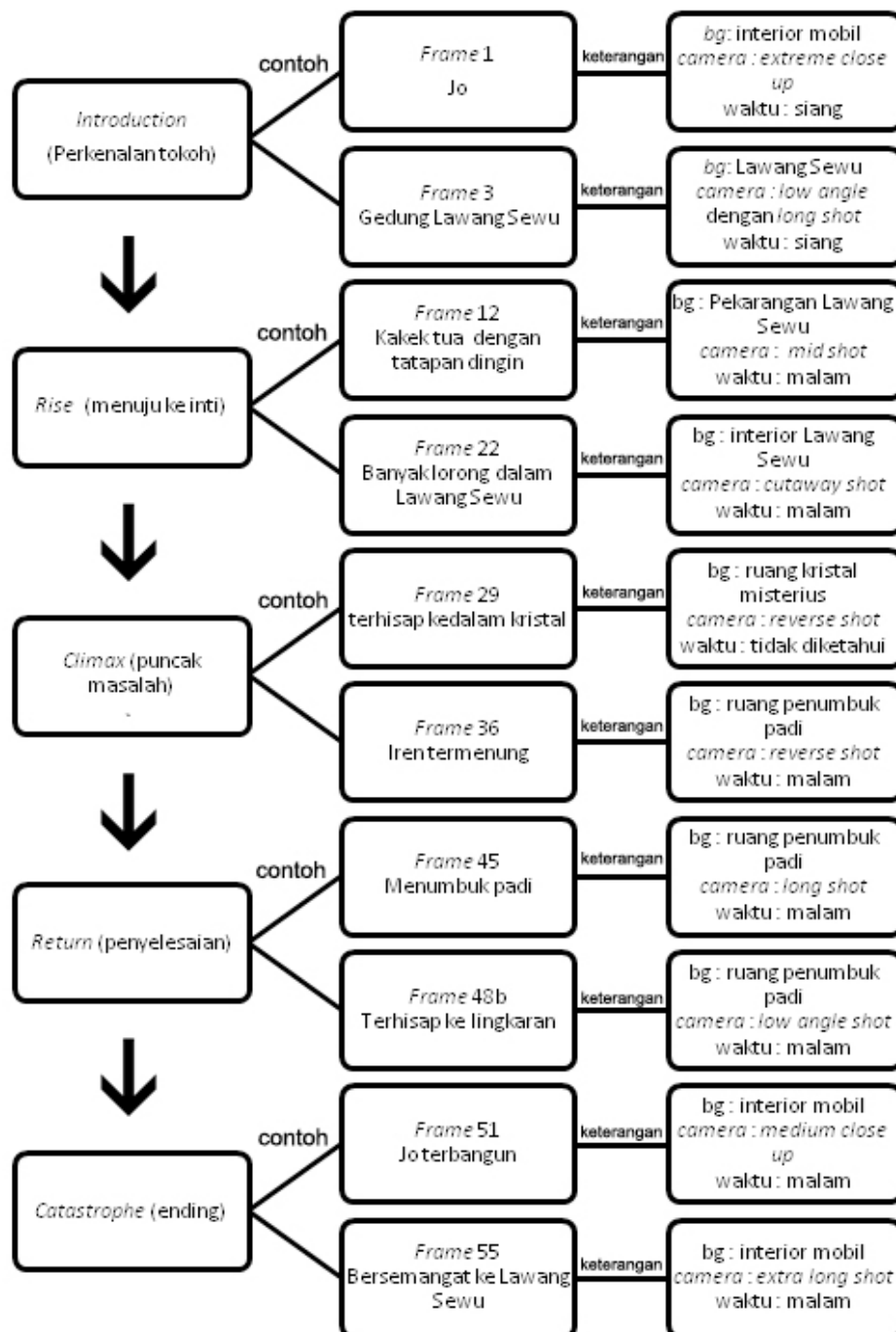
4.) Jo membaca buku Loro Jonggrang.

5.) Tampak situasi dalam mobil, terlihat Romi di bangku sopir, Iren duduk disebelah Romi dan Jo ada dibelakang Iren.

6.) Mata Jo terlihat sayu dan dia merasa mengantuk.

Treatment tersebut menunjukkan tentang gambaran visual dari dialog ataupun naskah yang ada. Setiap *treatment* akan terdapat keterangan INT – lokasi – waktu. INT merupakan singkatan dari *interior*(dalam ruang) dan EXT merupakan singkatan dari *exterior* (diluar ruang atau *outdoor*). Melalui *treatment* akan diketahui kira-kira berapa banyaknya jumlah *frame* yang akan muncul dalam *storyboard*.

Setelah menentukan *treatment*, penulis mencoba mengkaji grafik cerita dari novel *Dream Adventure*. Grafik ini merupakan plot atau alur cerita secara garis besar dari keseluruhan novel. Dengan membuat grafik, bagan alur (*flowchart*), ataupun tabel, penulis bisa lebih mendalami keseluruhan cerita dan dapat membuat alternatif lain dalam penyusunan interaktifitas dalam aplikasi novel interaktif. Berikut ini adalah contoh dari *breakdown* plot yang dibuat oleh penulis dengan memasukkan beberapa hasil *frame* dalam *storyboard*.



Gambar 3. 3 Bagan Alur Storyboard

Melihat contoh bagan alur tersebut dapat diketahui bahwa novel interaktif ini bersifat linear, yaitu mengikuti alur jalan cerita yang ada dengan satu kisah

akhir cerita. Dari keseluruhan *frame* yang ada, penulis mencoba mengelompokkan *frame* berdasarkan bagian plotnya.

1.) *Introduction : frame 1 – frame 12*

Perkenalan tokoh utama Dream Adventures sampai kepada tokoh/ peran pembantu yang berpengaruh dalam masalah yang akan di temui tokoh utama.

2.) *Rise : frame 13 – frame 25*

Awal mula hambatan yang ditemukan tokoh utama dalam mencapai misinya. Di bagian ini, tokoh utama mulai membuka pintu masalah utama (didalam cerita, dimana Jo dan kawan-kawan mulai memasuki dunia lain dalam Lawang Sewu).

3.) *Climax : frame 26 – frame 45*

Hambatan utama yang akan menjadi kunci awal penyelesaian misi. Tokoh utama masuk kedalam permasalahan dan mencoba mencari jalan keluar dari masalah (didalam cerita, waktu Jo dan Romi masuk ke dalam istana dan menemukan Iren sebagai Loro Jonggrang. Mereka memikirkan cara untuk keluar dari dunia itu).

4.) *Return : frame 46 – frame 49*

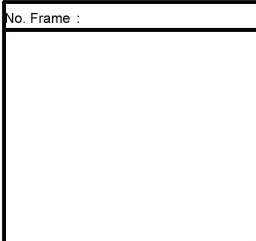
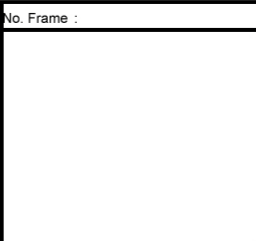
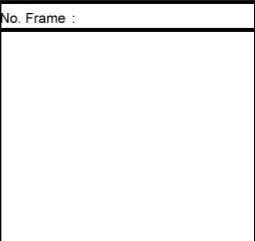
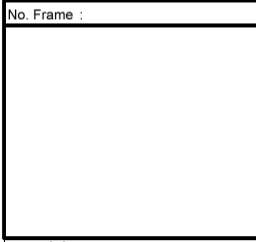
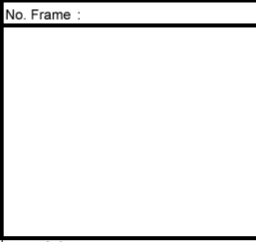
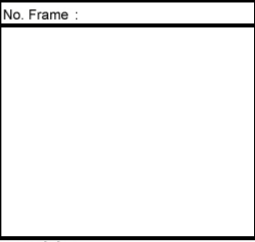
Di bagian ini, merupakan lanjutan dari penyelesaian masalah. Tokoh utama mulai menemukan titik terang dari penyelesaian masalahnya dan berhasil untuk mengalahkan musuh (didalam cerita, Jo dan kawan-kawan mengelabui Pangeran agar pekerjaannya tidak selesai dan merasa kalah).

5.) Catastrophe : frame 50 – frame 55

Akhir dari kisah dan merupakan penutup cerita. Tokoh utama berhasil menang dan keluar dari masalah, sehingga menimbulkan dampak positif bagi dirinya (didalam cerita, Jo bangun dari tidurnya dan sadar semua itu hanya mimpi).

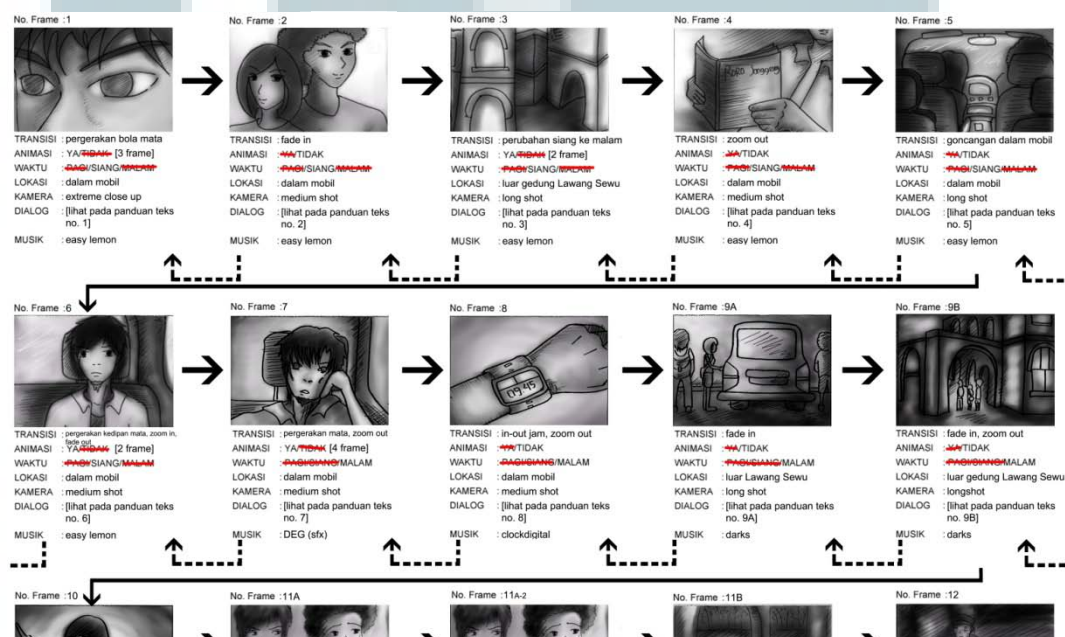
Setelah melakukan tahapan awal storyboard, penulis mencoba untuk membuat *templetestoryboard* khusus untuk pekerjaan dalam media interaktif. Berikut ini adalah *template storyboard* yang penulis gunakan untuk membuat *storyboard* novel interaktif Dream Adventure.

Storyboard Artist : _____
Judul : _____

No. Frame :	No. Frame :	No. Frame :
		
TRANSISI : _____ ANIMASI : YA/TIDAK WAKTU : PAGI/SIANG/MALAM LOKASI : _____ KAMERA : _____ DIALOG : _____ MUSIK : _____	TRANSISI : _____ ANIMASI : YA/TIDAK WAKTU : PAGI/SIANG/MALAM LOKASI : _____ KAMERA : _____ DIALOG : _____ MUSIK : _____	TRANSISI : _____ ANIMASI : YA/TIDAK WAKTU : PAGI/SIANG/MALAM LOKASI : _____ KAMERA : _____ DIALOG : _____ MUSIK : _____
		
TRANSISI : _____ ANIMASI : YA/TIDAK WAKTU : PAGI/SIANG/MALAM LOKASI : _____ KAMERA : _____ DIALOG : _____ MUSIK : _____	TRANSISI : _____ ANIMASI : YA/TIDAK WAKTU : PAGI/SIANG/MALAM LOKASI : _____ KAMERA : _____ DIALOG : _____ MUSIK : _____	TRANSISI : _____ ANIMASI : YA/TIDAK WAKTU : PAGI/SIANG/MALAM LOKASI : _____ KAMERA : _____ DIALOG : _____ MUSIK : _____

Gambar 3. 4 Template Storyboard untuk Novel Interaktif

Template tersebut digunakan untuk tahap awal *storyboard* sebelum akhirnya akan dibentuk menjadi sebuah *storyboard* yang menyerupai bagan alur untuk menunjukkan sisi interaktifnya, dimana garis tegas menunjukkan pergerakan alur secara jelas dari awal plot sampai akhir plot, sedangkan garis putus-putus merupakan tanda pilihan yaitu apabila *user* bebas memilih untuk lanjut ke cerita berikutnya atau justru kembali ke cerita sebelumnya. Contohnya seperti berikut ini.



Gambar 3. 5 Storyboard Interaktif

3.2.2. Hasil Penelitian

Ukuran bidang *frame storyboard* bisa disesuaikan oleh *storyboard artist* mengikuti kebutuhan dalam novel interaktif yang dibuat. Dalam hal ini penulis

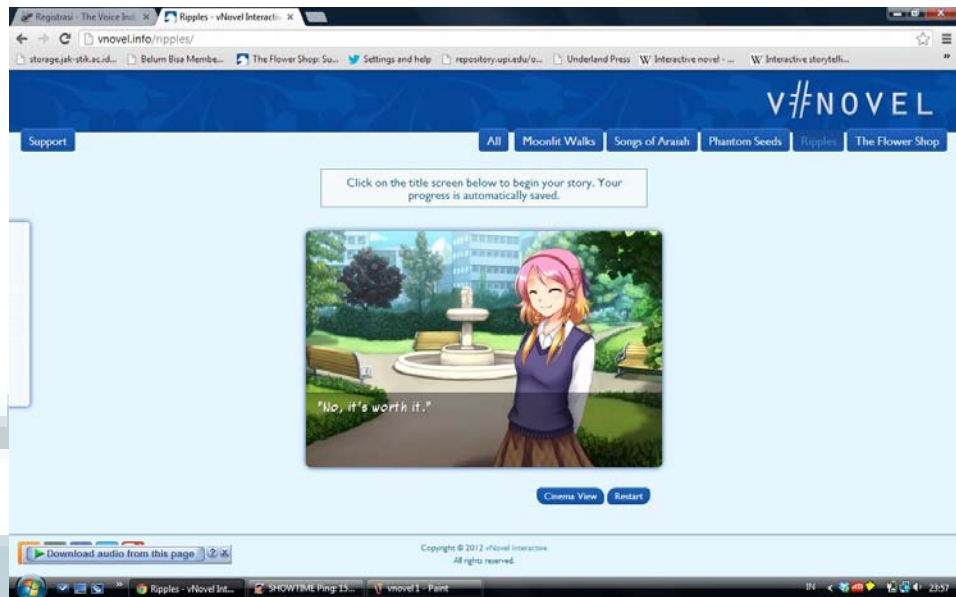
menggunakan *frame* yang mewakili resolusi novel interaktif *Dream Adventure* yaitu 4:3, jadi *frame* dalam *storyboard* berbentuk *landscape*.

Dalam membuat *storyboard*, penulis mencoba mencari dan mengkaji beberapa hal yang menjadi kebutuhan utama dalam mendukung interaktifitas cerita. Plot/alur, referensi latar tempat, observasi sudut pandang, media yang digunakan dan juga pemberian ekspresi wajah sangat penting untuk menambah interaktifitas pembaca.

3.2.2.1. Referensi

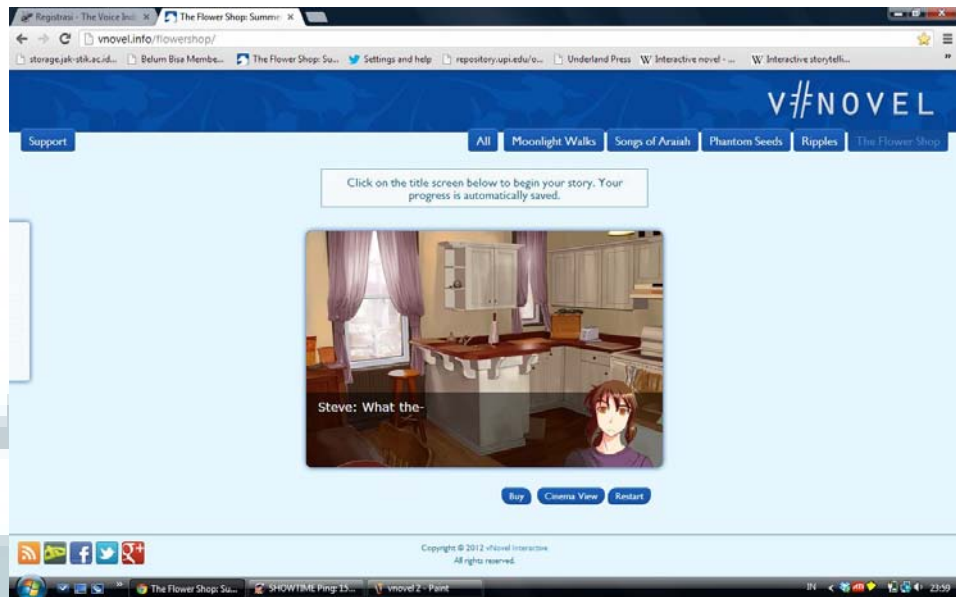
Referensi visual novel yang telah ada, juga bisa menjadi acuan penulis untuk menampilkan novel interaktif yang memiliki cita rasa berbeda dari visual novel pada umumnya.

Novel visual Ripples menggunakan beberapa media yang mendukung terjadinya interaktifitas. Media yang digunakan berupa *background* musik, suara tokoh, tombol (mengklik gambar), dan gambar tokoh dengan perubahan ekspresi. Meskipun tidak mengandung unsur animasi *frame by frame* secara halus, tapi novel ini bisa dikategorikan sebagai novel yang memberikan nilai interaktifitas didalamnya.



Gambar 3. 6 Contoh Visual Novel Ripples
(<http://vnovel.info/ripples/>)

Novel visual The Flower Shop hampir sama dengan Ripples, namun dalam novel ini tidak terdapat media suara tokoh, sehingga pembaca hanya membaca narasi yang terdapat didalam layar. Namun, didalam novel ini diberikan ikon dari karakter yang sedang berbicara. Ikon ini berguna untuk menghindari kesalahan tanggap dari pembaca atas dialog yang sedang dilakukan oleh beberapa tokoh yang ada.



Gambar 3. 7 Contoh Visual Novel The Flower Shop
(<http://vnovel.info/flowershop/>)

Referensi visual novel yang ada merupakan visual novel yang didapat dari *website* secara *online*, sehingga tampilan *layout* memiliki ikon tombol dengan bentuk dan warna yang seragam yang biasa ada dalam *website* pada umumnya.

Tampilan *layout* pada novel interaktif merupakan elemen penting yang dapat membuat pembaca semakin tertarik dalam membaca novel tersebut. GUI yang ada dalam visual novel biasanya tidak terlalu banyak menampilkan tombol ataupun elemen grafis yang mengganggu tampilan utama novel.



Gambar 3. 8 Contoh GUI Sederhana pada Novel Visual
 (<http://blog.ephemeraeternity.com/wp-content/uploads/2009/08/Visual-Novel-Structure.bmp>)

Contohnya pada gambar 3.8, elemen grafis yang ada pada layar utama hanya berupa kotak dialog untuk meletakkan narasi ataupun dialog tokoh. Biasanya tampilan ikon maupun elemen grafis lain yang lebih kompleks akan terdapat dalam novel visual yang memiliki alur lebih panjang dan berbasis *game*. Novel visual tersebut akan memberikan tampilan GUI dengan ikon tombol-tombol tertentu, misalkan tombol *mute*, *save*, *restart*, dan sebagainya. Contohnya seperti gambar 3.9 berikut ini.



Gambar 3. 9 Contoh Visual Novel dengan GUI yang Lebih Kompleks
(http://oculin.files.wordpress.com/2010/03/dacapo_008.jpg?w=450&h=337)

Didalam *layout* novel interaktif, penulis memperkirakan akan membutuhkan tombol mulai (*start*), keluar (*exit*), musik (*music on/off*), kembali (*previous*) dan selanjutnya (*next*). Ikon yang digunakan harus bersimbol sederhana mungkin namun mudah untuk dimengerti. Penulis menggunakan simbol yang biasa digunakan secara umum dalam tampilan sistem komputer (*nuvola icon*) dan mempertimbangkan beberapa alternatif ikon yang bisa digunakan untuk kepentingan tombol dalam novel.



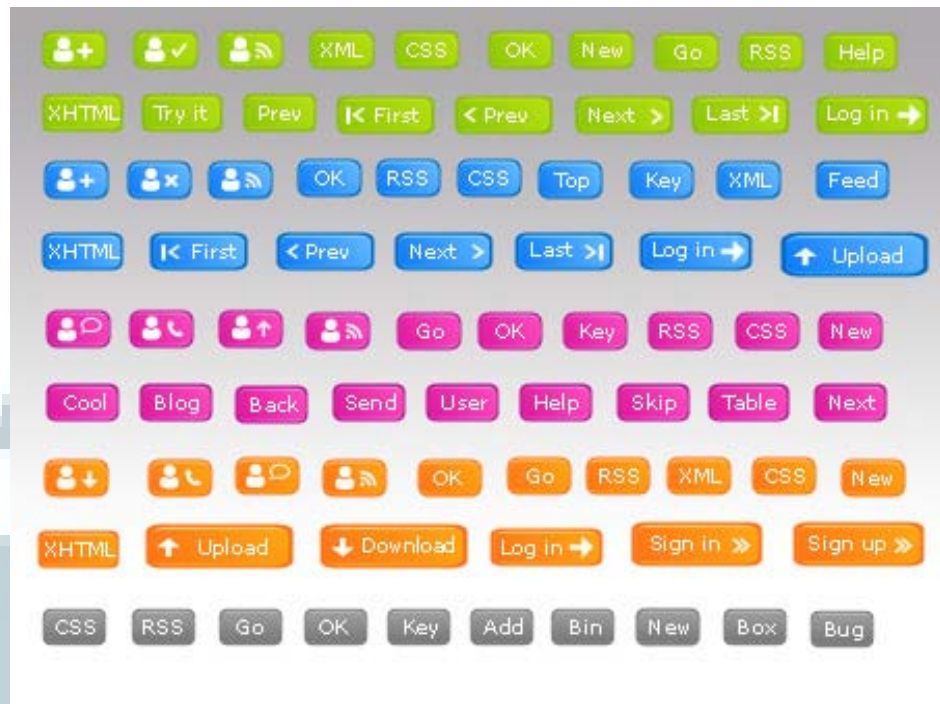
Gambar 3. 10 Contoh Referensi Ikon Tombol
(<http://4.bp.blogspot.com/-sZXecHCTIbE/UJSZwxIJgYI/AAAAAAAAACa4/cxqMQ8urL-0/s400/24x24-free-button-icons.jpg>)

Tampilan ikon pada gambar 3.10 merupakan ikon yang umum, bisa dikatakan tampilan ikon tersebut menerapkan desain ikon nuvola yang merupakan desain standart ikon yang sering digunakan dalam sistem komputer. Oleh karena ikon yang ada menggunakan simbol yang sederhana, mudah dimengerti dan juga mendekati pada simbol-simbol umum yang sering dipakai oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, maka ikon tersebut dapat digunakan dalam aplikasi program apapun dalam sistem komputer. Secara keseluruhan, ikon tersebut terlihat langsung menggunakan simbol-simbol sebagai ikon itu sendiri tanpa menambahkan unsur bentuk tertentu untuk menyeragamkan bentuk ikon.



Gambar 3. 11 Contoh Referensi Ikon Tombol
(http://www.freedesign4.me/wp-content/uploads/2009/06/Knob_Buttons_Toolbar_icons.jpg)

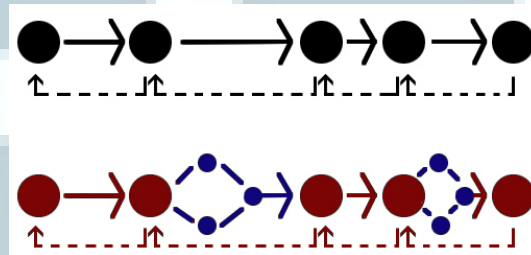
Pada gambar 3.11 desain ikon memiliki simbol yang sama dengan desain ikon pada 3.10, hanya saja dalam desain ini tampilannya memiliki bentuk yang konsisten yaitu berupa lingkaran dan simbol berada didalam lingkaran tersebut. Warna yang digunakan juga memperlihatkan secara pasti bahwa ikon dengan simbol tertentu dikelompokkan ke dalam satu jenis. Misalkan ikon dengan latar berwarna merah, ikon ini berarti ikon yang bersifat sebuah peringatan dimana jika ikon tersebut dipilih maka akan ada konsekuensi tertentu yang akan diterima oleh pengguna aplikasi. Sedangkan untuk warna biru tua, mengingatkan pada tampilan aplikasi program yang biasa digunakan untuk memutar konten yang bersifat multimedia (contohnya : video).



Gambar 3. 12 Contoh Referensi Ikon Tombol
(http://www.freeiconsdownload.com/site-images/Large/Free_Button_Icons_452x336.jpg)

Dalam mendesain sebuah ikon, seorang desainer ikon memiliki tiga pilihan untuk membuat dan menciptakan bentuk ikon baru. Yang pertama adalah ikon dengan bentuk simbol, yang kedua ikon dengan bentuk tipografi, dan yang terakhir adalah ikon dengan bentuk simbol ditambahkan dengan unsur tipografi yang semakin memperjelas kegunaan ikon tersebut. Pada gambar 3.12, desain ikon yang digunakan merupakan desain gabungan antara simbol dengan tipografi. Ikon tersebut terlihat memiliki tampilan yang lebih formal dan mengurangi kecenderungan salah tangkap dari pemakainya. Ikon jenis ini cocok digunakan untuk aplikasi yang sifatnya berhubungan dengan orang-orang muda (*youth*) karena warna yang digunakan bernuansa ceria.

Selain memperhitungkan referensi untuk tombol, penulis juga membuat alternatif plot untuk mendukung interaktifitas pembaca. Plot yang penulis telah buat tetap dalam alur linear, hanya saja ada dua alternatif plot untuk novel interaktif.



Gambar 3. 13 Dua Alternatif Plot Novel

Referensi lainnya adalah referensi posisi kamera, *background* atau latar tempat, dan ekspresi yang muncul dari tokoh yang ada dalam *frame*. Penulis mengambil beberapa contoh referensi dari film animasi Jepang, tempat-tempat sebenarnya yang menjadi lokasi dalam cerita, dan juga mimik wajah dari manusia sebenarnya.

1.) Referensi tempat



Gambar 3. 14 Referensi Bagian Tangga
(http://i145.photobucket.com/albums/r210/newbie_neutron/IMG_6566.jpg)



Gambar 3. 15 Referensi Bagian Lorong
(<http://theaengbinangproject.com/semarang/lawang-sewu-1.jpg>)



Gambar 3. 16 Referensi Pintu Masuk Lawang Sewu
(<http://jauharoh.files.wordpress.com/2010/12/1.jpg?w=300&h=225>)



Gambar 3. 17 Referensi Pintu Masuk Gedung
(http://2.bp.blogspot.com/_eoyHf9zHv-g/S_IvPIS1UsI/AAAAAAADI8/kdhzP4a2Oqw/s400/SANY1092.JPG)

2.) Referensi *angle shot*



Gambar 3. 18 Contoh *Close Up Shot*
(Kokoro Connect, 2012)

Framing didalam *storyboard* akan menentukan hasil gambar yang akan ditampilkan dalam novel interaktif. Penulis mencoba mencari referensi dari framing yang sering ditemukan di dalam film layar lebar ataupun animasi. Beberapa contoh *framing* dikumpulkan penulis berdasarkan *genre* didalam film tersebut. Karena biasanya dalam film-film jenis tertentu secara umum akan menggunakan *framing* yang biasa digunakan oleh film yang sama jenisnya. Framing dengan *close up* biasanya memiliki signifikasi yang baik, jika *close up* di jatuhkan pada wajah tokoh berarti ingin menyampaikan ekspresi tertentu dari tokoh tersebut dan jika yang di *shot* berupa benda atau objek tertentu berarti hal itu memiliki nilai simbolis dari apa yg ditampilkan (seperti contoh gambar 3.18).

Berikut ini adalah contoh *framing* dari film horor Paranormal Activity (2007).



Gambar 3. 19 *Framing* dalam Film Paranormal Activity
(<http://www.davidbordwell.net/blog/wp-content/uploads/Para-3-1-300.jpg>)

Film horor pada umumnya memakai sudut pandang POV (*point of view*) yaitu posisi dimana kamera sebagai mata dari salah satu tokoh yang sedang melihat sesuatu. POV biasanya banyak dimunculkan ketika adegan yang mengejutkan penontonnya. Seperti pada contoh gambar 3.19, terlihat adegan tersebut menggunakan *framing* POV dari tokoh lainnya yang sedang memandang seseorang di tangga. Hal yang mengejutkan adalah

ketika diketahui wanita di tangga tersebut ternyata dalam posisi melayang, kakinya tidak menyentuh lantai rumah.

Selain POV kebanyakan film horor akan menggunakan *framing long shot* yang menampilkan keseluruhan ruangan dengan seorang tokoh didalamnya. Biasanya untuk menggambarkan situasi didalam adegan tersebut. Tidak jarang ketika kamera mengambil gambar secara *long shot*, akan ada subjek lain (misalkan hantu atau tokoh lain – namun bersifat mengejutkan penonton) selain tokoh dalam adegan yang muncul.



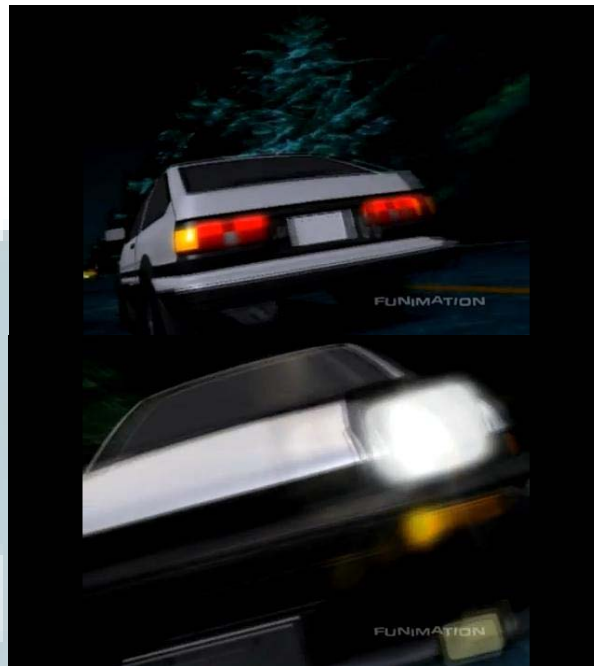
Gambar 3. 20 *Framing* dalam Film Paranormal Activity
(<http://www.davidbordwell.net/blog/wp-content/uploads/Katie-upstairs-300.jpg>)

Film beraliran *action*, biasanya adegan yang menegangkan ketika pemeran utama mencoba melakukan pengejaran terhadap musuh. Pada adegan tersebut, *framing* yang digunakan bermacam-macam. Tapi biasanya digunakan *long* ataupun *medium shot* dengan menampilkan dua tokoh yang saling bertentangan. Contohnya seperti pada gambar berikut.



Gambar 3. 21 Adegan dalam Film Action Big Clock (1990)
(<http://www.davidbordwell.net/blog/category/film-genres/>)

Dalam film *action*, ada juga *framing* yang paling banyak digunakan saat ada adegan balapan dengan menggunakan mobil ataupun kendaraan lain adalah *canted angle shot*. Seperti contohnya dalam gambar 3.22 berikut ini.



Gambar 3. 22 Contoh *Canted Angle Shot* pada Anime Initial D (1998)
([https://wiki.rit.edu/display/05052130220101/Initial+D+Cinematography+\(Rough\)\)](https://wiki.rit.edu/display/05052130220101/Initial+D+Cinematography+(Rough))))

Dalam film beralirankomedi, shot yang ditampilkan seringkali berupa *long/ mid shot* dengan normal *lens*. *Shot* ini juga biasa digunakan dalam film drama, romantis dan film yang lebih menekankan hubungan sosial antar tokohnya. Karena dalam film komedi biasanya untuk memperlihatkan adegan humor harus secara keseluruhan. *Shot* ini berguna untuk menangkap pergerakan dari tokoh, latar tempat yang mendukung suasana, dan ekspresi secara luas dari setiap tokoh.

Seperti pada film komedi Three Idiots (2009), adegan demi adegan lebih banyak menggunakan *long* ataupun *medium shot*. Karena setiap tokoh dalam cerita seringkali saling berinteraksi dan melakukan tindakan tertentu yang menunjukkan sisi humor dari film tersebut. Contohnya pada gambar berikut ini.



Gambar 3. 23 Salah Satu Adegan dalam Film Three Idiots
(http://www.thehindu.com/multimedia/dynamic/00113/03IN_3IDIOTS_113415f.jpg)



Gambar 3. 24 Contoh *Framing Mid Shot* dalam Film Three Idiots
(http://l2.yimg.com/bt/api/res/1.2/OS4sDtPMzXuW0m0Uf05_lg--/YXBwaWQ9eW5ld3M7cT04NTt3PTYzMA--/http://l.yimg.com/os/533/2012/05/18/3-IDIOTS1-jpg_084515.jpg)

3.2.2.2. Observasi

Selain referensi, penulis juga melakukan observasi untuk menentukan sudut kamera yang diperlukan dalam *frame*. Observasi ini juga membantu *character artist* untuk menggambar animasi sederhana pergerakan karakter yang ada. Melakukan observasi akan mempermudah *storyboard artist* untuk berimajinasi sesuai kehendaknya daripada mencari referensi yang ada. Karena dengan imajinasi itu, penulis lebih bisa mengontrol pencapaian hasilnya. Berikut ini adalah beberapa contoh hasil observasi.



Gambar 3. 25 Observasi untuk Novel Interaktif
(Florenca Irena, 2012)



Gambar 3. 26 Observasi untuk Novel Interaktif
(Florenxia Irena, 2012)



Gambar 3. 27 Observasi untuk Novel Interaktif
(Florenxia Irena, 2012)

Penulis juga melakukan bedah pada naskah yang berguna untuk pendekatan komposisi pada *storyboard* dibatasi dengan kondisi yang ada dalam setiap adegan. Berikut ini adalah bedah naskah Dream Adventure.

Genre : *adventure, folktales*

Waktu : 2012

Lokasi : Lawang Sewu, Semarang

Style : semi realis

Jumlah tokoh : 3 orang (utama)

Mood : tegang

Bedah naskah akan membuat hasil karya lebih sesuai dengan konsep yang ada dengan mengetahui hal mendasar namun penting dari sebuah novel interaktif Dream Adventure.

UMN