



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

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Hasil dari proyek tugas akhir ini adalah animasi pendek 2 dimensi berjudul ‘Keluarga Satu Setengah’ yang bergenre drama dan berdurasi 6 menit. Tulisan ini merupakan laporan proses pengerjaan salah satu tahapan pra-produksi yaitu *storyboard*.

‘Keluarga Satu Setengah’ bercerita tentang seorang remaja bernama Agung yang tinggal bersama ibunya. Agung memiliki *obsessive compulsive disorder* (OCD) sementara ibunya mengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) setelah kehilangan Iwan, kakak dari Agung. Meskipun dibebani oleh penyakit mental tersebut, mereka masih dapat hidup secara harmonis. Fokus penulis dalam merancang *storyboard* adalah memvisualisasikan konflik yang merusak keharmonisan tersebut.

Agar mampu memvisualisasikan konflik tersebut, penulis melakukan penelitian kualitatif melalui studi literatur dan studi eksisting terhadap film-film *live-action* maupun animasi yang juga membahas hubungan antara dua karakter.

3.1.1. Sinopsis

Agung (14), remaja penderita OCD, tinggal bersama ibunya (35) yang memiliki penyakit PTSD. Untuk mencegah PTSD itu kambuh, Agung sudah menjadwalkan kapan ibu harus mengonsumsi obat setiap harinya. Suatu hari, sang Ibu ternyata lupa meminum obat yang disuguhkan oleh Agung dan PTSDnya pun mulai kambuh. Kelalaian ibu juga memicu kemarahan Agung yang tidak senang karena keteraturan dalam kehidupannya terganggu. Di tengah konflik yang terjadi antara mereka berdua, PTSD ibu makin memuncak dan mulai membahayakan sang ibu. Agung yang pada akhirnya sadar akan hal tersebut pun berusaha menyelamatkan ibu.

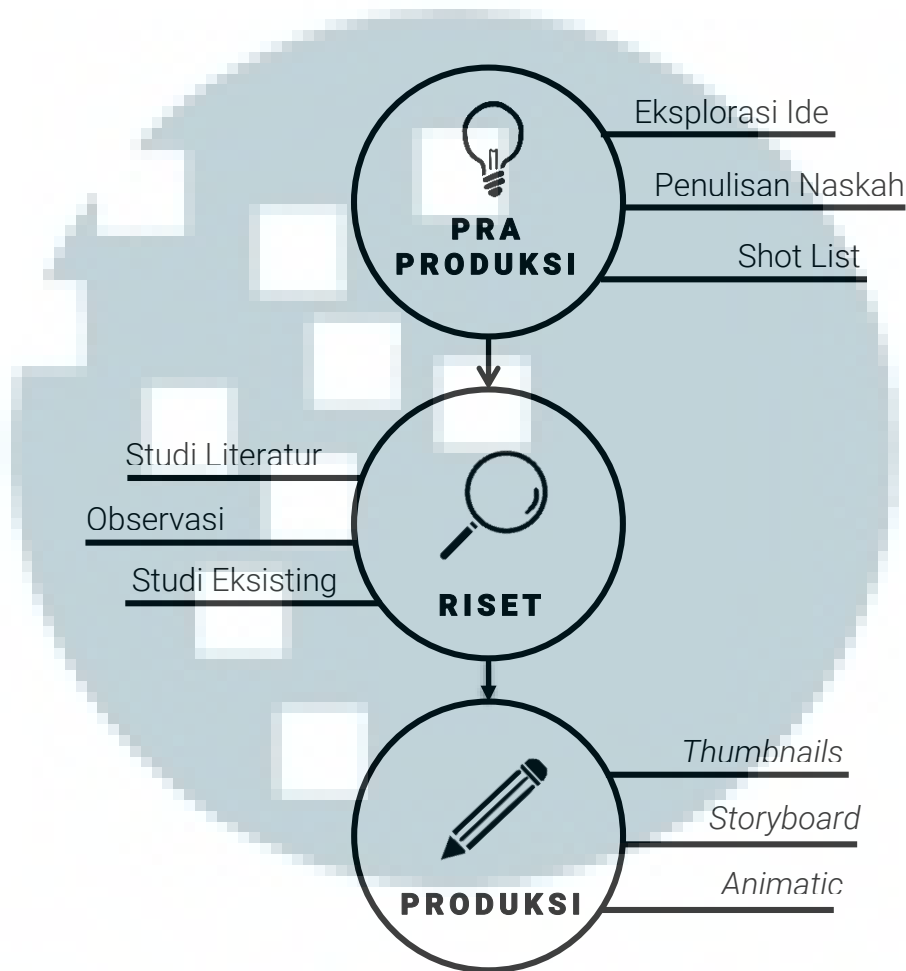
3.1.2. Posisi Penulis

Dalam proyek pembuatan animasi pendek ‘Keluarga Satu Setengah’, peran penulis adalah memvisualisasikan naskah melalui *storyboard* yang akan dijadikan acuan pada tahap produksi dan pasca produksi.

3.2. Tahapan Kerja

Sebelum memulai perancangan *storyboard*, penulis melakukan studi literatur yang membahas *storyboard* dan *shot* dalam film. Setelah mempelajari dasar dari *storyboard*, penulis kemudian melakukan studi terhadap film *live-action* maupun animasi yang menggambarkan adanya hubungan antar dua karakter. Penulis juga melakukan observasi ke desa Banaran untuk mencari referensi latar tempat cerita berlangsung. Data-data yang didapatkan dari penelitian tersebut kemudian penulis

aplikasikan pada pembuatan *storyboard* ‘Keluarga Satu Setengah’, terutama pada scene 4, 5, 7, dan 8.



Gambar 3.1. Bagan tahapan kerja perancangan *storyboard*

3.3. Acuan

Penulis melakukan observasi kepada beberapa film *live-action* dan animasi sebelum merancang *storyboard* untuk mencari ide dan alternatif komposisi yang bisa diterapkan dalam memvisualisasikan perubahan relasi antara karakter Agung dan Ibu yang terjadi pada *scene* 4 (*shot* 1), 5, 7, dan 8 film ‘Keluarga Satu Setengah’.

Salah satu film *live-action* yang menjadi acuan penulis adalah film ‘*The King’s Speech*’ yang disutradarai oleh Tom Hooper.

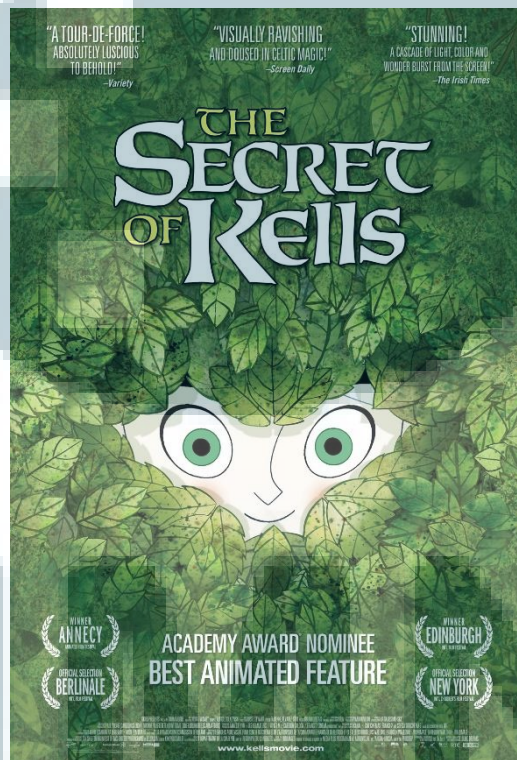


Gambar 3.2. Poster ‘*The King’s Speech*’
(<http://collider.com/the-other-woman-rabbit-hole-the-kings-speech-poster/>)

Film ini dibuat berdasarkan kisah nyata *King George VI* pada saat sebelum ia menjabat sebagai raja. *King George VI*, yang masih dikenal sebagai Pangeran Albert Frederick Arthur George dan kerap dipanggil *Bertie* pada waktu itu, memiliki keterbelakangan dalam berbicara, terutama di depan umum. Keterbelakangannya tersebut menghalangi tugasnya sebagai seorang raja yang tentunya harus berbicara di depan umum. Oleh sebab itu istrinya mempertemukan dia kepada Lionel Logue, seorang aktor amatir dan ahli terapi bidang bahasa. Pada akhirnya Logue menjadi satu-satunya teman dekat dari sang raja.

Penulis menjadikan *'The King's Speech'* sebagai acuanya karena film ini menceritakan apa yang terjadi dalam pertemanan Bertie dan Logue. Hal tersebut memiliki kesamaan terhadap cerita *'Keluarga Satu Setengah'* yang menceritakan perubahan yang terjadi dalam hubungan kekeluargaan antara Agung dan Ibu.

Film kedua yang menjadi acuan dalam penulisan ini adalah *'The Secret of Kells'* yang disutradarai oleh Tomm Moore dan Nora Twomey. Film ini bercerita tentang sebuah biara bernama Kells yang terancam akan diserang oleh pasukan *Vikings* atau yang disebut *Northmen* pada film ini.



Gambar 3.3. Poster *'The Secret of Kells'*
(<https://loftcinema.org/files/2015/01/secret-of-kells-poster.jpg>)

Kepala biara Kells yang bernama Cellach membangun benteng yang besar dan tinggi sebagai persiapan menghadapi *Northmen* dalam peperangan. Ia membuat peraturan yang sangat ketat dalam biara tersebut dengan tujuan mempercepat

penyelesaian benteng yang mengelilingi biara Kells. Salah satu yang ikut dilibatkan dalam pembangunan benteng ini adalah keponakannya, Brendan. Brendan lebih tertarik untuk membaca buku-buku para biarawan dibanding membangun benteng Kells.

Suatu hari, Kells kedatangan Aidan, seorang *master illuminator* yang menulis '*The Book of Iona*' (yang nantinya menjadi '*The Book of Kells*'). Buku ini dipercaya dapat mengubah kegelapan menjadi terang dan memberikan harapan bagi para pembacanya. Brendan sangat tertarik terhadap buku ini sehingga Aidan kemudian mengajarnya tentang cara menulis dan membuat ilustrasi di buku tersebut. Karena tenggelam dalam penulisannya, Brendan mulai melanggar beberapa aturan yang telah ditetapkan oleh Cellach yang berakhir pada konflik.

'*The Secret of Kells*' memiliki konsep cerita yang cukup mirip dengan 'Keluarga Satu Setengah', yaitu perpecahan yang terjadi dalam sebuah keluarga. Oleh karena itu, beberapa komposisi adegan pada film '*The Secret of Kells*' bisa dijadikan acuan untuk komposisi pada film 'Keluarga Satu Setengah'.

3.4. Hasil Observasi

Penulis mengobservasi acuan-acuan film di atas dari berbagai aspek seperti jenis *shot* yang dipakai, *rule of thirds*, keseimbangan dan ketidak-seimbangan komposisi. Hasil observasi tersebut pun penulis terapkan pada perancangan *shot* untuk scene 4, 5, 6, dan 7 yang menceritakan relasi antara Agung dan ibunya.

3.4.1. *The King's Speech*

3.4.1.1 Observasi untuk Scene 4

Tantangan utama untuk Bertie, karakter utama pada film '*The King's Speech*', adalah untuk berbicara kepada khalayak ramai karena ia gagap. Oleh sebab itu, mikrofon sebagai sebuah alat yang selalu digunakan untuk berbicara di depan umum digambarkan sebagai musuh terbesar dari Bertie.



Gambar 3.4. *Framing* pada '*The King's Speech*'
(*The King's Speech*, 2010)

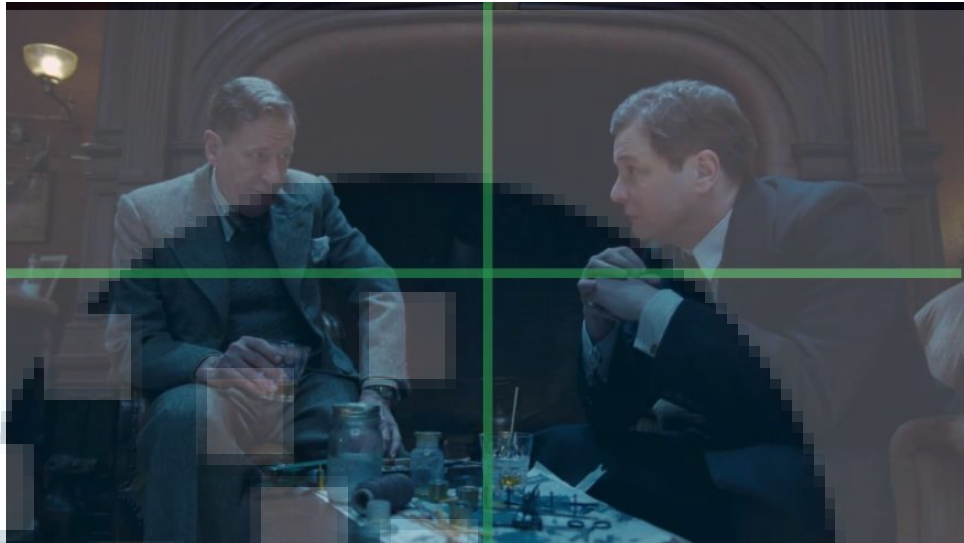
Shot di atas merupakan salah satu *shot* pada film tersebut yang meletakkan mikrofon di depan Bertie. Mikrofon pada *shot* di atas berfungsi menjadi sebuah *frame* yang di dalamnya tergambarkan kegugupan Bertie sebelum menyiarkan pidatonya. *Framing* dengan mikrofon ini memfokuskan perhatian penonton kepada wajah Bertie sekaligus menggambarkan Bertie yang terpenjara dalam kondisi yang mengharuskan ia untuk berbicara di depan umum.

3.4.1.2 Observasi untuk Scene 5



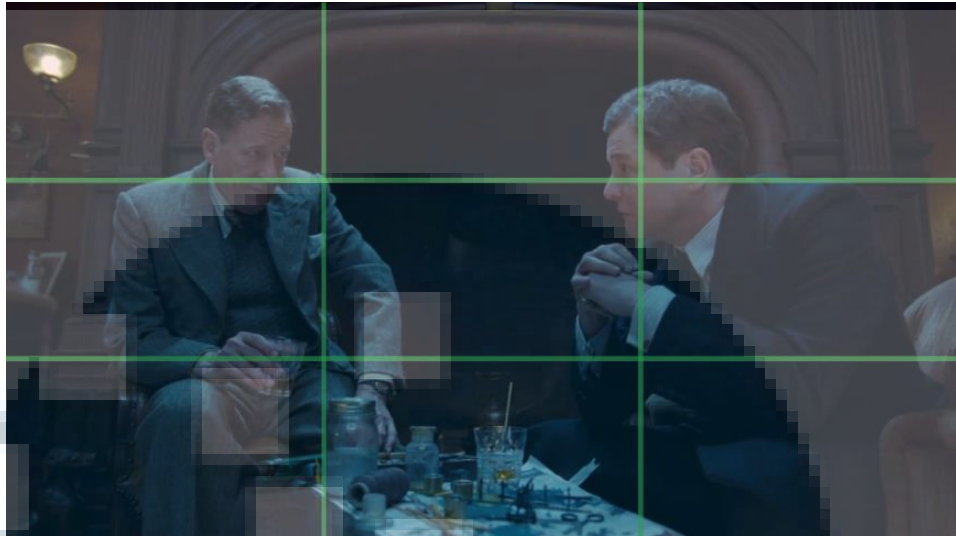
Gambar 3.5. Penggunaan *medium shot* pada 'The King's Speech' (The King's Speech, 2010)

Selain menjadi ahli terapi bicaranya, Logue menjadi teman dekat Bertie. *Shot* di atas adalah ketika Bertie baru saja kehilangan ayahnya, George V. Pada adegan tersebut, Bertie yang awalnya sangat tertutup terhadap kehidupan pribadinya mulai menceritakan masa lalunya kepada Logue. Percakapan antara Bertie dan Logue di atas diambil dengan *medium shot* yang mengharuskan kedua karakter duduk berdekatan satu sama lain agar bisa termuat dalam frame. Oleh karena itu, jarak antara mereka berdua juga berkurang sehingga hubungan mereka juga terkesan lebih dekat.



Gambar 3.6. *Balance* pada *shot*
(*The King's Speech*, 2010)

Meskipun tidak sempurna, komposisi *shot* ini cukup seimbang, Logue menempati bagian kiri *frame* dan Bertie menempati bagian kanan *frame*. Keseimbangan ini juga didukung oleh perapian yang menjadi latar *shot* tersebut. Keseimbangan ini menandakan kesetaraan antara mereka berdua, tidak ada yang lebih kuat maupun lebih lemah. Bertie ditempatkan lebih dekat ke kamera karena *shot* ini adalah tentang kisah hidupnya sementara Logue menghadap kamera secara *front view* karena nasehat-nasehatnya penting bagi Bertie.



Gambar 3.7. *Rule of thirds*
(*The King's Speech*, 2010)

Bertie berada tepat pada titik atensi dari *rule of thirds* sementara Logue berada sedikit menyimpang dari titik *rule of thirds* di sebelah kiri atas. Posisi tersebut menandakan bahwa pusat atensi dari *shot* ini adalah Bertie yang sedang menceritakan masa lalunya. Penempatan ini juga akan memfokuskan penonton pada ekspresi dan gerakan Bertie sebagai karakter yang mengalami perubahan sikap dan kepribadian.

3.4.1.3 Observasi untuk Scene 7

Pertemanan Logue dan Bertie juga dihadapkan oleh konflik ketika Logue mengatakan bahwa Bertie bisa menjadi raja yang lebih baik dibandingkan dengan kakaknya, *King Edward VIII*.



Gambar 3.8. *Scene* konflik pada film 'The King's Speech'
(The King's Speech, 2010)

Shot di atas adalah *two-shot* dengan Bertie berada di *foreground* dan Logue berada di *background*. Posisi tersebut menimbulkan perbedaan ukuran dalam layar. Bertie tampak jauh lebih besar dibandingkan Logue yang mengartikan bahwa Bertie memiliki kuasa yang lebih besar dibandingkan Logue.



Gambar 3.9. *Imbalance* pada *shot*
(The King's Speech, 2010)

Komposisi *shot* di atas juga tidak seimbang, Bertie menempati sebagian besar layar bahkan menutupi Logue. Ketidakseimbangan ini memperkuat kesenjangan yang sedang terjadi dalam pertemanan mereka.



Gambar 3.10. *Rule of thirds*
(*The King's Speech*, 2010)

Jika dilihat dengan *rule of thirds*, Bertie berada tepat pada garis vertikal sebelah kanan dari *rule of thirds* dan mempertahankan posisinya meskipun telah bergerak maju ke depan. Di sisi lain, Logue berada jauh dari

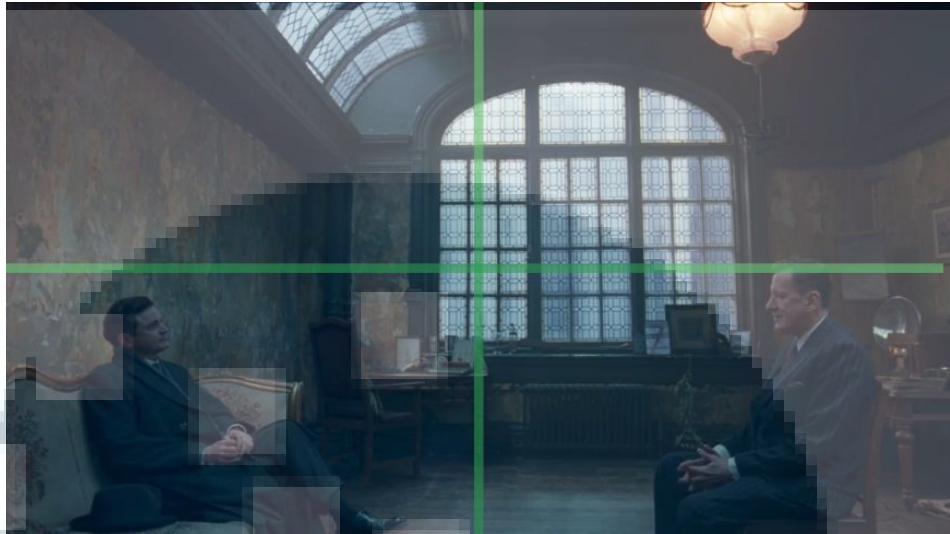
garis *rule of thirds* dan semakin menjauh ketika Bertie berjalan maju. Posisi ini mengarahkan fokus penonton tetap pada Bertie sementara Logue terlihat makin kecil dan tidak berdaya.

3.4.1.4 Observasi untuk Scene 8



Gambar 3.11. Pertemuan pertama Bertie dan Logue
(*The King's Speech*, 2010)

Gambar di atas adalah *shot* yang digunakan pada pertemuan pertama Bertie dan Logue di ruang terapi Logue. Jenis *shot* yang digunakan adalah *long shot*, karakter dibuat berjarak satu sama lain. Jarak tersebut memperkuat kecanggungan yang masih sangat jelas ada pada Bertie dan Logue. Logue baru pertama kali berhadapan dengan seorang pangeran dan Bertie juga baru pertama kali keluar dari istana untuk bertemu dengan seorang rakyatnya.



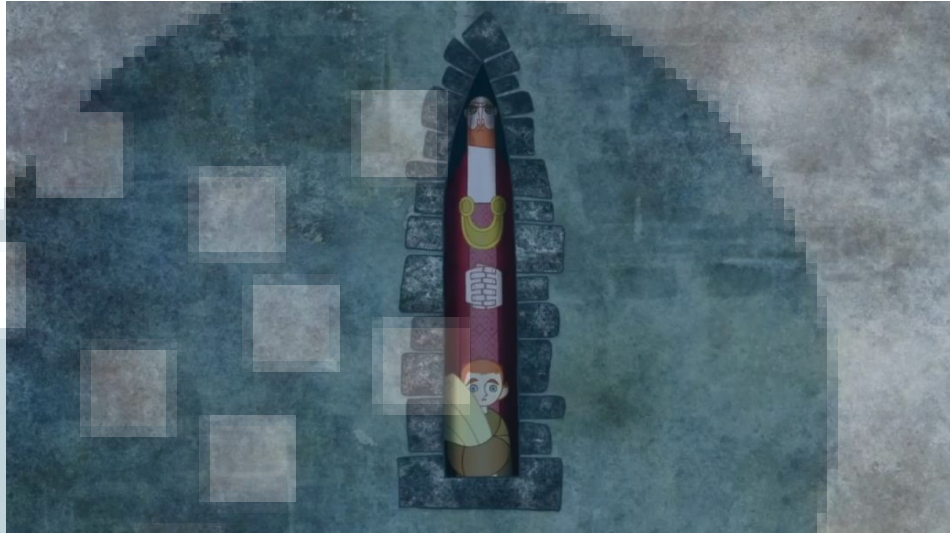
Gambar 3.12. *Balance* pada *shot*
(*The King's Speech*, 2010)

Komposisi *shot* di atas cukup seimbang, Bertie menempati kotak di kiri bawah, Logue berada di kotak kanan bawah, sementara bagian atas *frame* dibiarkan kosong. Logue berada di posisi yang sedikit lebih tinggi dibanding Bertie karena pada adegan tersebut, Logue lah yang mengontrol pembicaraan antara mereka berdua meskipun Bertie adalah seorang pangeran.

UMN

3.4.2. *The Secret of Kells*

3.4.2.1 Observasi untuk *scene* 4



Gambar 3.13. *Framing* pada '*The Secret of Kells*'
(*The Secret of Kells*, 2009)

Framing pada *shot* di atas menggambarkan Cellach dan Brendan yang ketakutan setelah mendengar kabar bahwa biara Iona telah hancur setelah diserang oleh *Northmen*. Ketakutan akan *Northmen* membuat Cellach melarang Brendan untuk meninggalkan biara Kells. *Framing* di atas juga menggambarkan Brendan yang terperangkap dalam biara Kells dan tidak bisa melihat dunia di luar benteng Kells yang tinggi.

3.4.2.2 Observasi untuk *scene* 5

Sepanjang awal dan pertengahan film, Cellach dan Brendan memang tidak terlihat akrab meskipun mereka adalah keluarga. Terlihat ada kecanggungan dan jarak yang besar pada hubungan mereka. Penyebab utama hal ini adalah karena Cellach yang tidak mau mengerti sudut pandang Brendan yang ingin

menyelesaikan *Book of Iona*. Cellach baru mengerti pentingnya buku tersebut ketika biara Kells sudah hancur diserang *Northmen*.



Gambar 3.14. Penggunaan *medium shot* pada '*The Secret of Kells*' (*The Secret of Kells*, 2009)

Setelah terpisah karena peperangan, Brendan baru bertemu kembali dengan Cellach ketika ia sudah tumbuh dewasa dan menyelesaikan *Book of Kells* (*Book of Iona* yang sudah selesai ditulis). Pertemuan ini merupakan kebahagiaan yang besar bagi mereka berdua. Perbedaan pendapat di antara mereka pun sudah tidak ada lagi sehingga hubungan mereka sangatlah baik. Kedekatan hubungan antar dua karakter tersebut disampaikan melalui posisi mereka yang berdekatan dicapai melalui penggunaan *medium shot*.



Gambar 3.15. *Balance* dalam *shot*
(*The Secret of Kells*, 2009)

Keharmonisan hubungan Cellach dan Brendan juga digambarkan melalui *balance* yang ada pada komposisi *shot* ini. *Balance* ini menggambarkan tidak ada lagi yang lebih berkuasa dan tidak ada lagi yang memegang idealisme yang lebih benar. Mereka berdua saling menerima dan menghargai satu sama lain.

3.4.2.3 Observasi untuk *scene* 7

Cellach adalah pribadi yang keras kepala, ia menganggap peraturan-peraturannya lah yang paling tepat untuk melindungi Brendan dari bahaya meskipun peraturan tersebut sangat mengekang Brendan dalam kesehariannya. Brendan yang masih kecil pun tidak mampu melawan dan mengubah pemikiran pamannya.



Gambar 3.16. Brendan yang sedang dimarahi oleh Cellach
(*The Secret of Kells*, 2009)

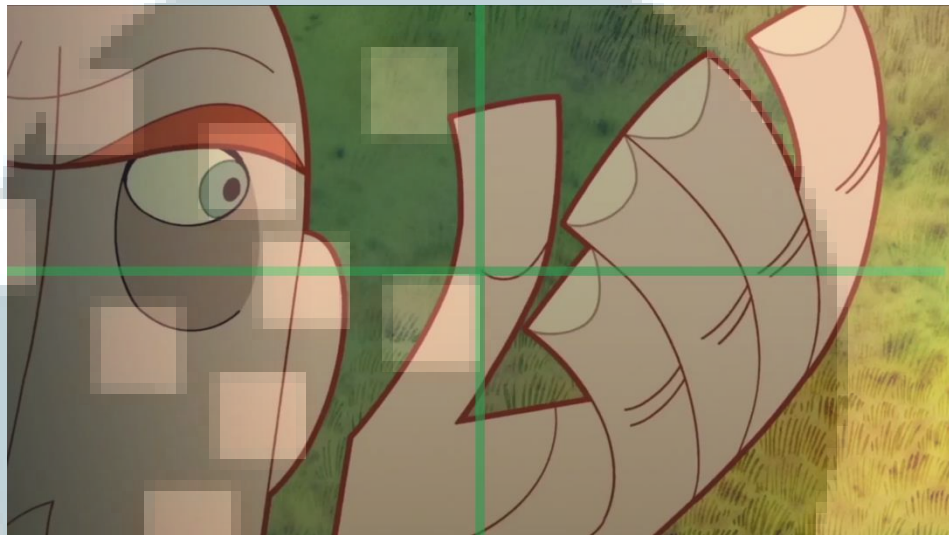
Shot di atas adalah ketika Brendan mengaku kepada Cellach bahwa ia pergi ke hutan. Cellach cukup kecewa kepada Brendan yang telah melanggar peraturan sehingga ia pun memarahi Brendan.



Gambar 3.17. *Imbalance* dalam *shot*
(*The Secret of Kells*, 2009)

Sangat jelas bahwa komposisi *shot* ini sangat tidak seimbang, Cellach memenuhi setengah layar sementara Brendan hanya menempati sebagian

kecil layar di sebelah kiri. Perbedaan ukuran ini menunjukkan bahwa Cellach memiliki kontrol lebih besar dibandingkan Brendan yang tidak bisa membela diri ketika dimarahi oleh Cellach.



Gambar 3.18. Cellach menutupi Brendan
(*The Secret of Kells*, 2009)

Untuk menekankan besarnya kuasa Cellach, Brendan bahkan ditutupi sepenuhnya oleh tangan Cellach yang menandakan bahwa pendapat dari Brendan tidak penting dan tidak sebanding dengan peraturan yang telah dibuat oleh Cellach.

3.4.2.4 Observasi untuk *scene* 8

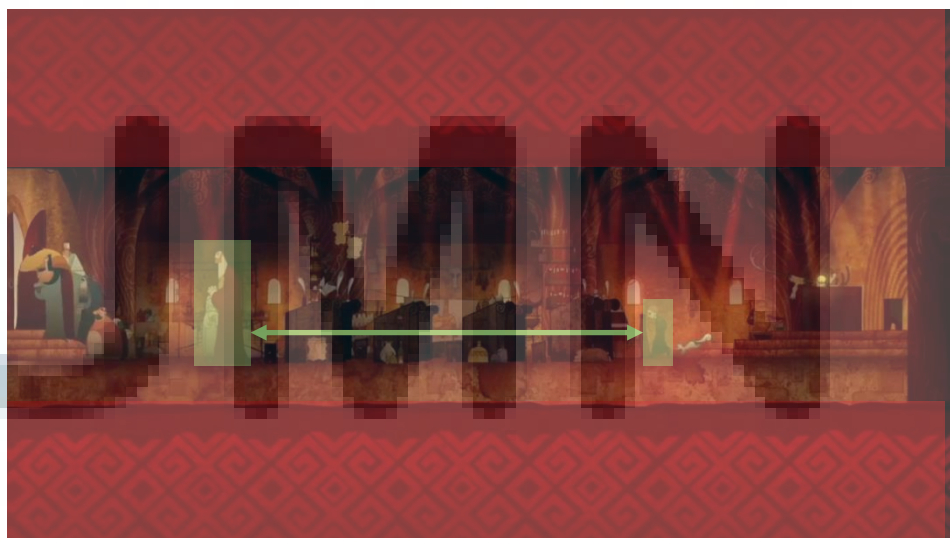
Setelah membantah beberapa kali, Cellach mengurung Brendan dalam kamarnya tetapi Brendan berhasil keluar dengan bantuan seorang peri hutan bernama Aisling. Setelah mengetahui Brendan kabur untuk melanjutkan *Book of Iona*, Cellach pun marah dan mengurungnya bersama Aidan di

scriptorium sementara ia mempersiapkan pertahanannya terhadap *Northmen*.



Gambar 3.19. Cellach dan Brendan di *scriptorium*
(*The Secret of Kells*, 2009)

Dengan menambahkan dua blok motif di atas dan bawah layar, *shot* ini menjadi lebih panjang. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk menambahkan jarak yang ada antara Cellach dan Brendan.



Gambar 3.20. Jarak antara Cellach dan Brendan
(*The Secret of Kells*, 2009)

Jarak tersebut menjadi indikasi hubungan mereka yang makin jauh karena Brendan yang terus-menerus melanggar aturan Cellach dan Cellach yang tidak mengerti pentingnya penyelesaian *Book of Iona* bagi para penduduk di biara Kells.

3.5. Perancangan Storyboard

Tahap pertama yang penulis dalam merancang *storyboard* adalah membaca naskah berkali-kali untuk memahami alur cerita. Proses tersebut penting untuk mendapatkan gambaran suasana apa yang sedang terjadi dalam cerita dan apa dampaknya kepada emosi dan gestur dari karakter yang ada pada adegan tersebut.

3.5.1. Shot List

Setelah memahami naskah, penulis kemudian menyusun deskripsi adegan yang tertulis pada naskah menjadi *shot list* sebagai panduan untuk mengetahui jumlah *shot* yang harus dibuat dalam *storyboard*.

UMN

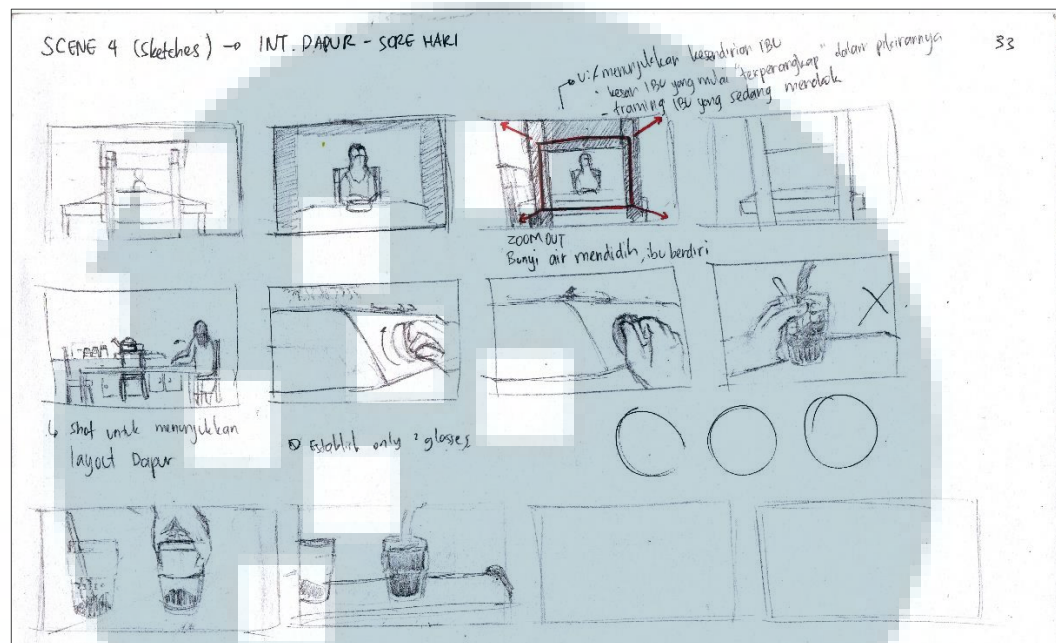
Scene 4					
#	Type	Shot Angle	Camera Movement	Description	Duration
1	MCU - MLS	Neutral	Dolly out	Ibu duduk sendiri, Agung datang, Ibu mematikan rokok	6s
2	MLS	Neutral	None	Agung duduk, air mendidih, Ibu berdiri	7s
3	MS	Low	None	Ibu ingin mengambil teko, kemudian pusing	7s
4	MCU	Neutral	None	Ibu mengambil nampan, menuangkan air untuk Agung dan dirinya hingga tumpah	8s
5	MLS	Neutral	None	Ibu kaget dan pergi mencari kain lap	4s
6	CU	Neutral	None	Agung menatap air yang tumpah	4s
7	CU / POV	High	None	Air yang tumpah mulai berubah menjadi lava	4s
8	CU	Neutral	None	Muka Agung terdistorsi melihat air yang tumpah	3s
9	CU	Bird's Eye	None	Agung mengetukkan tangannya di meja	3s
Scene 5					
#	Type	Shot Angle	Camera Movement	Description	Duration
1	MS	Neutral	none	Agung makan malam bersama Ibu	6s
Scene 6					
#	Type	Shot Angle	Camera Movement	Description	Duration
1	CU	Neutral	none	Agung merapikan kotak obat yang jatuh	6s
2	BCU / Coker	Bird's Eye	none	Agung menghitung obat di tangannya	6s
3	XCU	Neutral	none	Mata Agung bergerak mengikuti hitungannya	4s
4	CU	Low	none	Agung mengepalkan tangannya	3s
Scene 7					
#	Type	Shot Angle	Camera Movement	Description	Duration
1	CU	Low	none	Agung menghantamkan obat ke meja, Ibu kaget	4s
2	MCU	Neutral	none	Agung menatap ibu dengan marah	3s
3	MS	High	none	Ibu membalas tatapan Agung dengan sedikit takut. Ibu berdiri	6s
4	MS	Neutral	none	Agung membalikkan badan, mengabaikan ibu	5s
5	CU	Neutral	none	CU jam tangan	3s
6	MS	Neutral	none	Agung pergi meninggalkan Ibu. Ibu duduk kembali di kursi.	5s

Gambar 3.21. Shot list scene 4 sampai 7

3.5.2. Perancangan Shot 4

Setelah membuat *shot list*, penulis mulai mengeksplor alternatif-alternatif komposisi yang bisa dibuat dengan melakukan sketsa dengan bentuk *thumbnail*

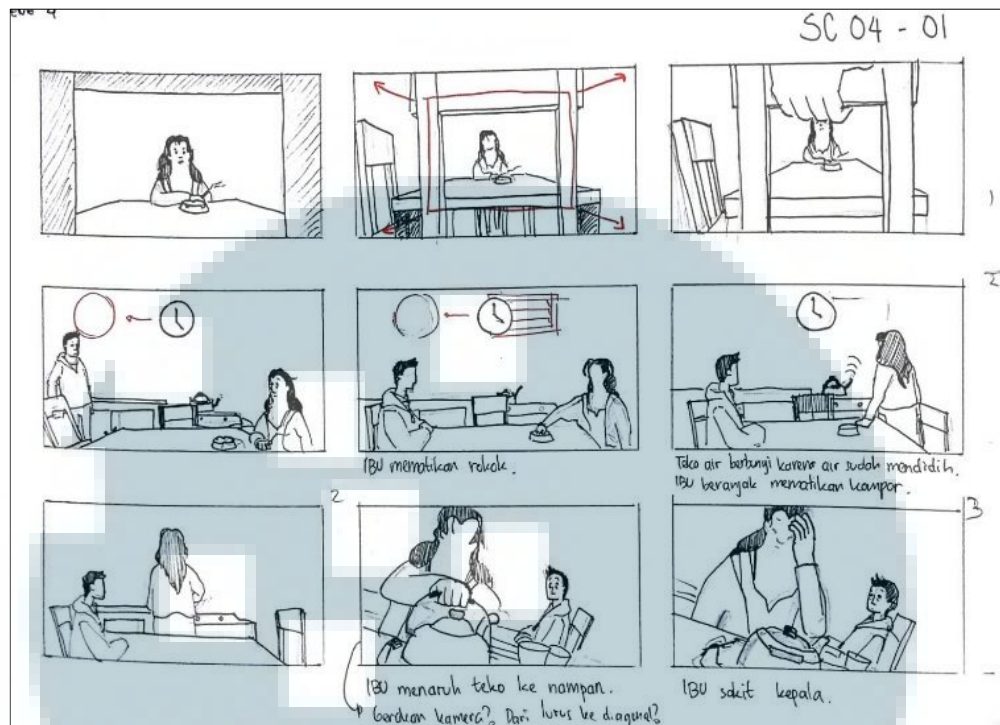
kecil pada kertas A4. Sketsa ini dilakukan dalam waktu singkat dan dapat langsung didiskusikan bersama tim produksi.



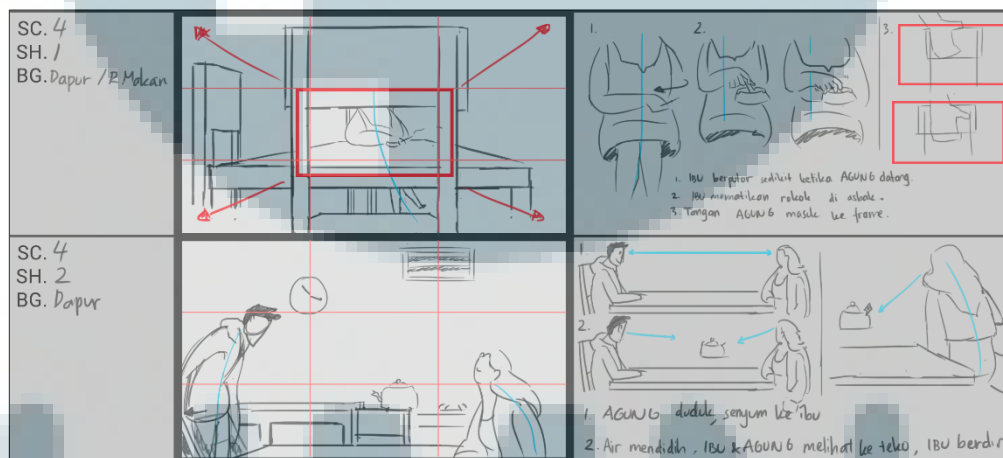
Gambar 3.22. Thumbnails scene 4

Gambar di atas merupakan sketsa *thumbnail* yang dibuat untuk *scene 4*. Penulis mengeksplor penggunaan *framing* dan *close-up* pada aktivitas ibu untuk menunjukkan Ibu yang pikirannya sedang linglung.

UMN



Gambar 3.23. Storyboard scene 4



Gambar 3.24. Storyboard final scene 4

Thumbnail kemudian didiskusikan bersama tim produksi. Komposisi *shot* yang dianggap paling mampu menyampaikan pesan yang ada di naskah kemudian digambar ulang pada format *storyboard* 9 panel beserta keterangan dan outline yang sudah rapi baru dipindahkan lagi ke *format storyboard* yang sudah final.

3.5.3. Perancangan Scene 5



Gambar 3.25. Thumbnails scene 5

Eksplorasi untuk *scene 5* difokuskan pada *two-shot* yang menunjukkan relasi antara Agung dan Ibu. Penulis mencoba menerapkan penggunaan *medium shot* pada *scene* ini untuk menunjukkan kedekatan Agung dan Ibu. Untuk mencari komposisi yang sesuai, penulis mencoba merubah posisi Agung dan Ibu terhadap meja makan sehingga Agung dan Ibu bisa terlihat lebih dekat.



Gambar 3.26. Storyboard scene 5



Gambar 3.27. Storyboard final scene 5

Setelah melakukan diskusi bersama tim, penulis memutuskan untuk memilih *shot* dimana Agung dan Ibu duduk berdekatan pada salah satu sudut dari meja makan

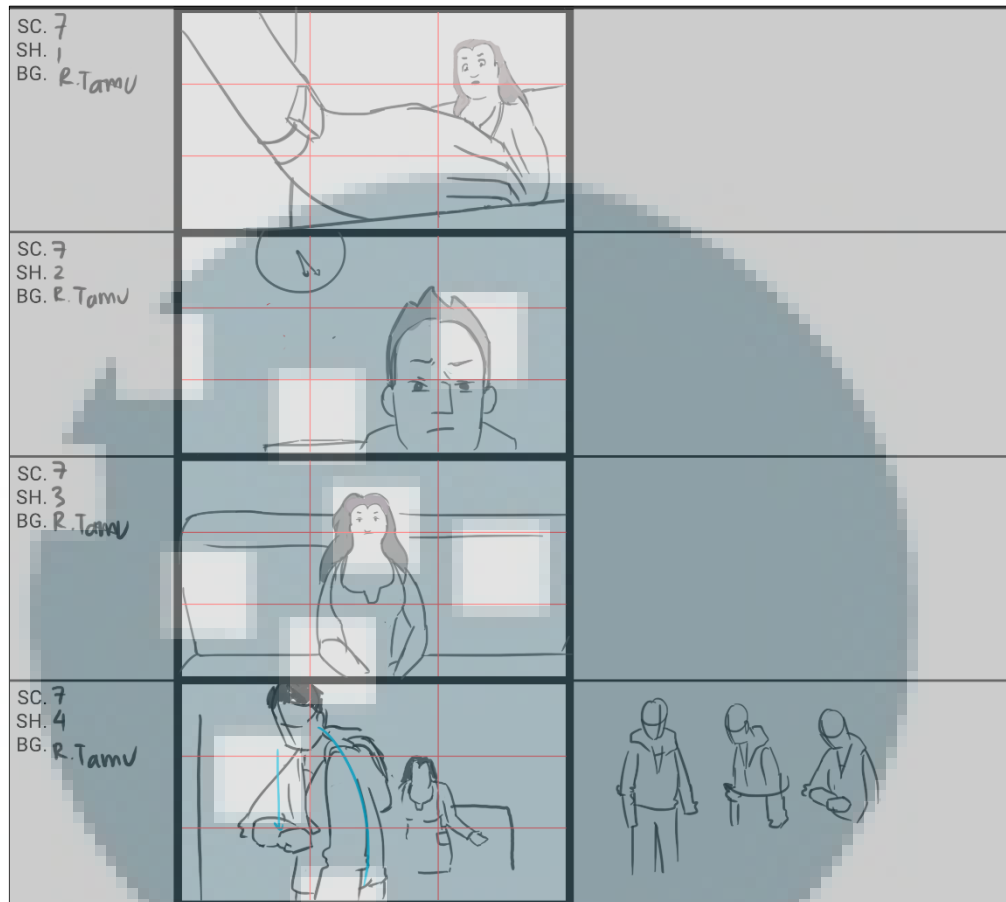
yang panjang. Pertimbangannya adalah *shot* di atas memiliki komposisi yang seimbang, Agung berada di kiri dan Ibu berada di kanan. *Shot* ini juga berusaha mempertahankan ukuran meja makan yang panjang seperti yang ada pada *scene 4* dan menjadi objek yang penting dalam mencapai komposisi pada *scene 8*.

3.5.4. Perancangan Scene 7



Gambar 3.28. Thumbnails scene 7

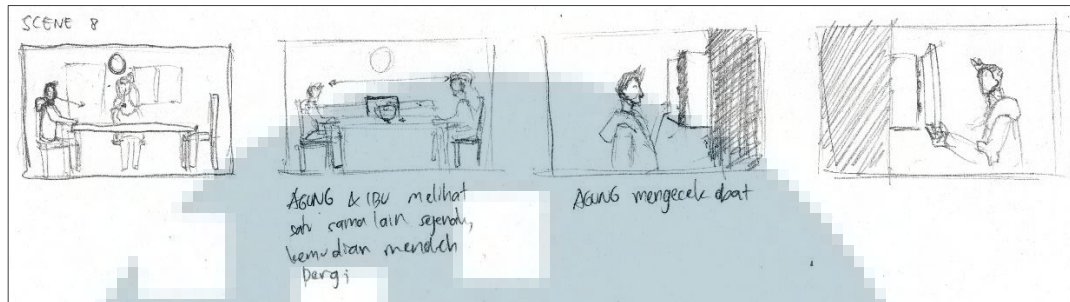
Scene 7 merupakan adegan dimana konflik antara Agung dan Ibu terjadi. Penulis mengeksplorasi penggunaan *angle* kamera dalam menentukan siapa yang memiliki kontrol lebih besar pada sebuah adegan. Awalnya, penulis mencoba untuk memberikan kontras antara 2 karakter dengan menggunakan 2 *angle* yang berbeda, misalnya Agung diposisikan *front view* dan ibu diposisikan *back view*.



Gambar 3.29. Storyboard final scene 7

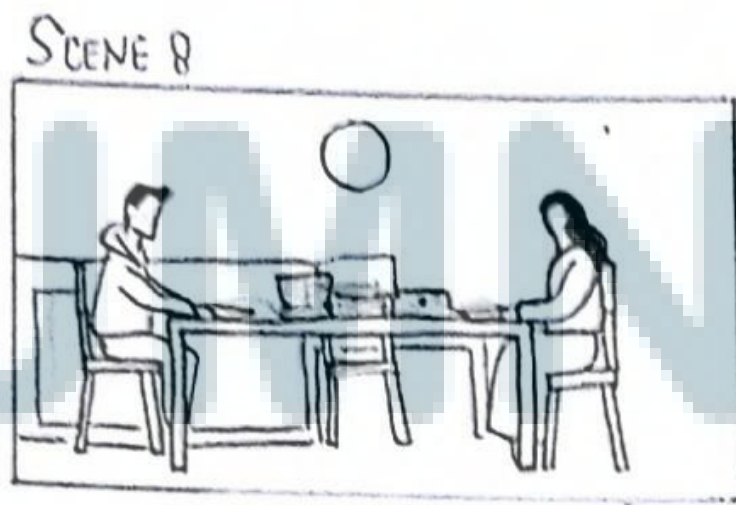
Penulis memutuskan untuk menghilangkan *back view* dan memposisikan karakter secara *front view* atau *quarter view* agar ekspresi mereka dapat terlihat dengan lebih jelas. *Scene* ini adalah puncak konflik antara Ibu dan Agung sehingga ekspresi mereka menjadi sebuah aspek yang penting.

3.5.5. Perancangan Scene 8

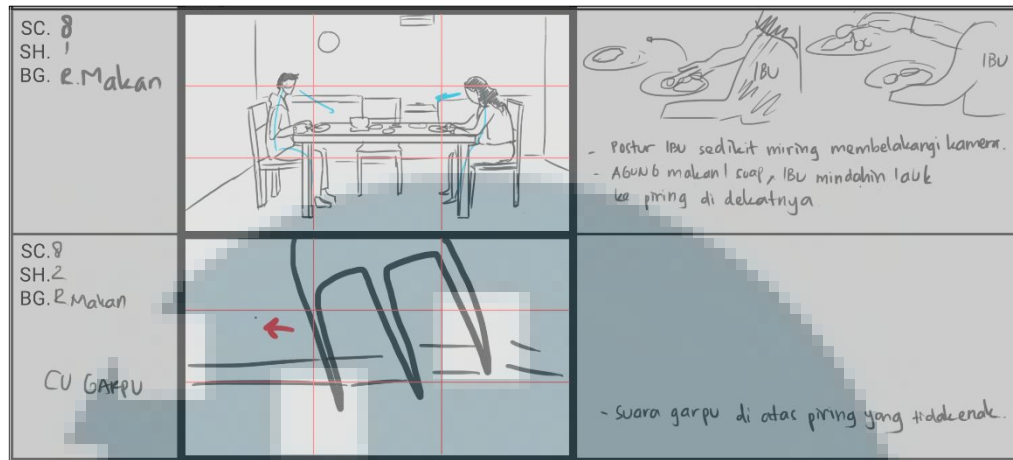


Gambar 3.30. *Thumbnails scene 8*

Komposisi pada *scene 8* dirancang agar memiliki kontras dengan komposisi pada *scene 5* karena keduanya menceritakan 2 suasana yang saling bertentangan. *Scene 8* menceritakan adegan se usai pertengkaran Agung dan Ibu sehingga suasana ruangan sangatlah tegang. Dua alternatif yang penulis buat adalah antara menggunakan prinsip *imbalance* untuk menunjukkan konflik antara kedua karakter atau menekankan jarak yang ada pada mereka sehingga hubungan mereka terasa jauh.



Gambar 3.31. *Storyboard scene 8*



Gambar 3.32. Storyboard final scene 8

Scene 8 dipersingkat menjadi hanya 1 *shot* yang menunjukkan Agung sedang makan dengan Ibu. Penulis memutuskan untuk lebih menekankan pada jarak antara Agung dan Ibu dibandingkan ketidakseimbangan dalam komposisi.