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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Definisi Animasi

Seorang *animator* terkenal Preston Blair (1994) mendefinisikan animasi adalah: "seni dan kerajinan tangan; adalah sebuah proses dimana kartunis, illustrator, seniman, pembuat naskah, musisi, operator kamera, dan sutradara gambar bergerak menggabungkan keahlian mereka untuk melahirkan sebuah generasi seniman baru - seorang *animator*". Sedangkan Nancy Beiman (2007) mendefinisikan animasi sebagai “medium yang bisa mengkomunikasikan konsep abstrak dan emosi melalui simbol dan warna dengan penambahan dimensi gerak dalam kurun waktu tertentu”

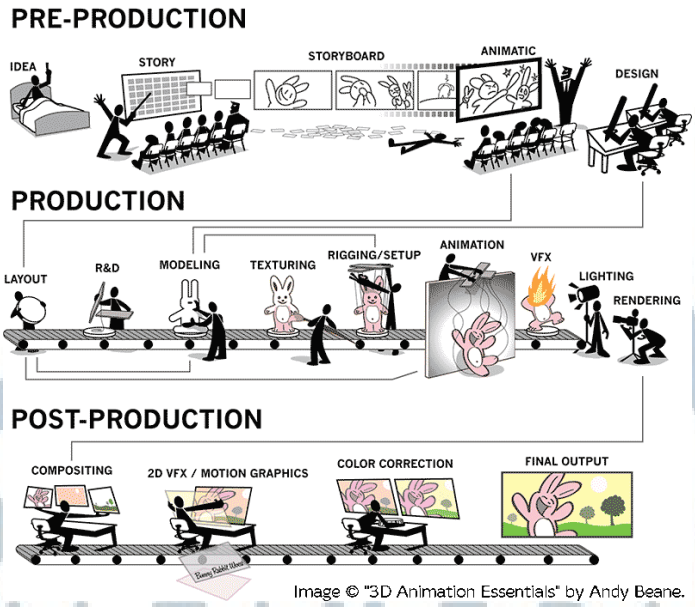
Philip Denslow (2009, hal. 1) menyatakan bahwa animasi adalah sebuah gambar bergerak yang dibuat dengan cara memfoto posisi dari benda yang tidak bergerak (sebagai boneka atau bagian-bagian mekanik dan digerakkan secara perlahan. Dari ketiga definisi yang telah disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah sebuah seni yang di dalamnya dibutuhkan banyak keahlian-keahlian yang variatif (kartunis, ilustrator, seniman, pembuat naskah, musisi, operator kamera, dan sutradara gambar) untuk menghasilkan sebuah medium yang bisa mengkomunikasikan konsep-konsep lewat gambar bergerak yang disusun berurutan sehingga menghasilkan ilusi.

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

2.2. Alur Produksi Animasi 3D

Beane (2012) menyebutkan bahwa alur produksi animasi seperti sebuah perakitan mobil. Tiap orang mengerjakan pekerjaan dalam sebuah urutan untuk menciptakan mobil dengan cara yang efisien, harga yang terjangkau, dan tepat waktu. Hal tersebut juga berlaku dalam produksi film animasi, yang bisa dikerjakan oleh lebih dari 400 orang ataupun hanya dua orang.

Sebagai seorang 3D *artist*, mengerti sebuah alur produksi merupakan hal yang sangat penting untuk dipahami sehingga dapat mengerti pengaruh pekerjaannya dalam produksi film animasi 3D. Pembuatan film animasi terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Berikut penjelasan dari ketiga tahap tersebut:



Gambar 2.1 Tahap Pembuatan Animasi 3D

Sumber: *3D Essentials*, 2012

2.2.1. Pra-produksi

Dalam tahap pra-produksi, *artists* berfokus untuk mencari ide terbaik, menuliskan ide tersebut menjadi cerita yang menarik, dan selanjutnya menentukan bagaimana membawakan cerita tersebut dalam bentuk visual. Biasanya tahap pra-produksi menghabiskan setengah dari waktu pembuatan film. Tahap pra-produksi ini dapat dibagi lagi menjadi beberapa komponen, yaitu:

a. *Idea/*story

Komponen awal dalam tahap pra-produksi adalah pencarian ide cerita. Ide bisa muncul dari mana saja. Beane (2012) mengatakan bahwa ide harus simpel dan menyenangkan, bukan sesuatu yang sudah diputuskan dan tidak bisa diganti lagi

b. *Script/screenplay*

Script merupakan bentuk tertulis dari cerita versi terakhir. Dalam *script* tertulis tentang pergerakan karakter, *environment*, waktu, *action*, dan dialog. Bentuk tertulis ini dibuat untuk tim pra-produksi dan produksi dapat membuat sebuah gambaran dari cerita secara keseluruhan. Beane (2012) mengatakan bahwa *script* untuk film animasi 3D yang baik adalah yang menunjukkan sebuah cerita bukan memberitahu penonton sebuah cerita. *Format* dalam penulisan *script* bersifat spesifik dan memiliki ketentuan-ketentuan.

Panjang dari *script* bergantung pada tipe proyeknya. Sebuah *script* untuk *feature film* biasanya bisa mencapai 100-120 halaman dan *script* untuk episode TV yang berdurasi 30 menit bisa mencapai 15 sampai 22 halaman.

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

c. *Storyboard*

Storyboard merupakan bentuk awal visual cerita dari sebuah *script*. Dalam *storyboard* terdapat ide awal *staging*, representasi awal *visual effect* dan beberapa pose kunci karakter. Selain untuk visualisasi cerita, *storyboard* juga sering dipakai untuk membuat cerita. Banyak *animator* yang melewatkan tahap *script* karena kurangnya pengetahuan tentang penulisan *script* yang formal sehingga mereka menggunakan sebuah *storyboard* sebagai *script.*

d. *Animatic*

Animatic merupakan versi bergerak dari sebuah *storyboard*. *Animatic* dapat dibuat dengan cara yang sama seperti pembuatan film sederhana di komputer. *Animatic* membuat sutradara dan *editor* mampu untuk menciptakan gaya *editing* dan *pacing* dari proyek tersebut

e. *Design*

Penampilan terakhir proyek diputuskan dalam komponen desain. Dalam industri *entertainment*, hal ini mencakup desain karakter, desain properti, kostum, dan desain *environment*. Alasan desain masuk dalam tahap pra-produksi adalah karena dalam satu hari, seorang *concept artist* dapat membuat banyak pilihan untuk dipilih sutradara dibandingkan dengan langsung masuk tahap *modeling* yang waktu pembuatannya lebih lama dan sulit dilakukan perubahan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.2.2. Produksi

Setelah tahap perencanaan selesai, tahap produksi sudah bisa langsung dimulai. Dalam tahap produksi, segala pekerjaan dari tahap pra-produksi dan desain diserahkan ke *artist* yang tepat untuk segera dikerjakan. Tahap ini adalah dimana semua elemen-elemen visual dari proyek 3D dibuat. Komponen-komponen dalam tahap produksi, antara lain*: layout, Research and Development (R&D), modeling, texturing, rigging, animation, 3D visual effect, lighting and rendering*.

2.2.3. Paska-produksi

Tahap paska-produksi merupakan penyelesaian dan tahap *output* dari proyek 3D animasi. Industri *entertainment* menggunakan tahap ini untuk membuat proyek lebih menonjol melalui penambahan *visual effect* dan *color correction*. Tim paska-produksi yang hebat dapat membuat film yang terlihat amatir menjadi terlihat profesional. Alat-alat yang dipakau oleh seorang *artist* paska-produksi meliputi *compositing software, motion graphic/2D visual effect, editing, color correction,* dan *final output option*.

Tahap paska-produksi bisa mudah dan cepat prosesnya apabila tim pra-produksi dan produksi sudah merencanakan benar-benar persoalan yang mungkin muncul dalam tahap paska-produksi. Tim paska-produksi harus mampu memberikan solusi untuk memenuhi keinginan atau kebutuhan klien selama klien bersedia membayar lebih.

Komponen-komponen yang ada dalam tahap paska-produksi antara lain: *compositing, 2D visual effect/motion graphic, color correction*, dan *final output*.

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

2.3. *Storyboard*

2.3.1. Latar Belakang *Storyboard*

Pada awalnya *storyboard* digunakan dalam industri animasi. Awal tahun 1900, seorang *animator* besar bernama Winsor McCay membuat komik strip ciptaannya, yang merupakan awal dari *storyboard*, menjadi sebuah film animasi pendek yang hebat. Tahun 1920-1930an, *script* untuk film animasi diketik dalam format seperti *script* untuk film *live-action*. Hal ini menyebabkan masalah karena deskripsi tertulis sulit dalam menyampaikan gambaran yang diinginkan. Menulis kata-kata seperti "ekspresi lucu" atau "tindakan lucu" itu mudah, tapi menganimasikan karakter untuk mencapai hal tersebut lebih sulit. Para *animator* lalu mengerti bahwa lelucon yang tertulis seringkali menjadi tidak lucu ketika diubah dalam bentuk animasi.

Gambar 2.2. Komik *Strip* "Little Nemo" Buatan Winsor Mccay

Sumber: (http://images1.furycomics.com/viewer/58/580f380883c74785521dee875e6427eb/0.jpg)

Untuk mengatasi hal ini, para pembuat cerita mulai untuk menggambar sketsa-sketsa yang menggambarkan *scene* lelucon. Dengan cepat mereka mulai menambahkan gambar-gambar dalam *script* mereka. Agar seluruh tim cerita dapat

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

melihat sketsa-sketsa yang dibuat tersebut. Sketsa-sketsa tersebut dipaku di dinding hingga seorang dengan ide cemerlang menempelkan sketsa-sketsa tersebut ke sebuah papan besar yang terbuat dari kayu yang dinamakan *beaverboard.* Hal ini sangat menguntungkan bagi para penulis cerita, karena mereka harus menempelkan ratusan gambar dan dapat dengan papan tersebut, mereka dengan mudah memindahkannya ke ruangan lain.

Selama beberapa tahun, pembuatan *storyboard* menjadi lebih populer dalam film *live action* dan juga *advertising*. Meskipun *storyboard* untuk film *live action* dan juga *advertising* memiliki perbedaan dengan *storyboard* untuk film animasi.

2.3.2. Definisi *Storyboard*

John Hart (2008, hal.1) mendefinisikan *storyboard* adalah sebuah awal dalam tahap *pre-production*, alat visualisasi awal yang dirancang untuk memberikan *frame by frame, shot by shot* dari urutan gambar yang diadaptasi dari *shooting script*. *Storyboard* adalah sebuah gambar konsep yang menerangkan dan narasi *script* dan membuat seluruh tim produksi untuk mengorganisir semua aksi yang rumit yang dibutuhan dalam *script* sebelum proses *filming* sebenarnya untuk membuat tampilan yang benar untuk hasil akhirnya.

Glebas (2008, hal. 6) mendefinisikan *storyboard* sebagai sebuah alat perencanaan visual sebuah film. *Storyboard* menceritakan sebuah cerita lewat rentetan gambar-gambar yang dibuat oleh seorang *storyboard artist* sedangkan Simon (2007, hal. 3) mendefinisikan *storyboard* sebagai gambaran ilustrasi, seperti sebuah buku komik, bagaimana seorang produser atau sutradara membayangkan

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

hasil akhir produksi. Gambaran tentang produksi ini merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif antara produser atau sutradara dan *crew*.

Dari definisi-definisi yang telah disebutkan di atas, disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan sebuah hal yang sangat penting dalam proses *pre-production* yang berguna bagi seluruh anggota tim. Bagi seorang produser atau sutradara, untuk mengkomunikasikan ide cerita mereka dalam bentuk visual, hal ini akan membuat proses komunikasi lebih mudah dan cepat, dan membuat perencanaan produksi lebih matang sehingga perkiraan *cost* dan penetapan *deadline* lebih akurat. Bagi *crew*, dapat menjadi sebuah panduan atau *blueprint* tentang apa yang harus dibuat dalam proses produksi sehingga dapat bekerja lebih efektif.

2.3.3. Jenis *Storyboard*

Cristiano (2007, hal. 12) menyebutkan bahwa ada dua jenis *storyboard*, yaitu *client board* dan *shooting board*. Kedua jenis *storyboard* ini memiliki perbedaan yang sangat penting.

Client Board merupakan *storyboard* yang dibuat dengan tujuan untuk menjual ide atau konsep dan menimbulkan ketertarikan. *Client board* biasa dibuat pada saa tahap pengembangan awal atau tahap awal pra-produksi. Karena tujuannya untuk menarik perhatian, *client board* dibuat lebih menonjolkan *style*, detil gambar, dan berwarna daripada detil-detil teknis dan kontinuitas cerita. *Client board* biasanya hanya dibuat dari beberapa *frame* yang tidak terlihat menyambung satu sama lain.

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

Shooting board adalah *storyboard* yang dibuat dengan tujuan untuk melakukan eksekusi ide dan digunakan pada tahap lanjut pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi oleh sutradara dan tim untuk merencanakan tiap *shot* dan *scene*. *Shooting board* lebih bersifat teknis dari *client board* dan berfokus pada masalah kontinuitas, seperti sudut pandang kamera dan penempatan kamera. *Shooting board* dibuat tidak terlalu detil dan dalam hitam putih karena akan banyak difotokopi dan didistribusikan ke tim.

2.3.4. Penggunaan *Storyboard*

Storyboard dapat digunakan untuk berbagai media. Tiap media membutuhkan versi *storyboard* yang berbeda dalam beberapa hal, seperi banyaknya *frame* yang dibutuhkan, gaya gambar, dll. dengan media lainnya karena perbedaan kebutuhan media tersebut. Beberapa penggunaan *storyboard,* antara lain:

1. *Storyboard* untuk iklan

Storyboard untuk iklan biasanya hanya 6 sampai 30 *frame* dan dikerjakan dalam beberapa jam saja sampai dua hari tergantung klien. *Storyboard* untuk iklan membutuhkan kemampuan sketsa yang cepat dan kemampuan bekerja dalam tekanan. Meskipun demikian, *storyboard* untuk iklan dihargai sangat tinggi jika dibandingkan *storyboard* untuk keperluan lainnya. Dalam pembuatan *storyboard* untuk iklan, kreativitas tidak bisa terlalu bebas, karena tujuan pembuatan *storyboard* ini adalah untuk menjual sebuah produk bukan menjual seni.

2. *Storyboard* untuk film

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

Storyboard untuk sebuah film panjang biasanya mencapai hingga 1000 *frame*s yang dikerjakan dalam dua sampai tiga bulan. Proses pengerjaan *storyboard* bisa dikerjakan di studio sendiri, tapi tetap diarahkan oleh sutradara. Bayaran untuk *storyboard* film biasa tidak terlalu tinggi seperti bayaran untuk *storyboard* iklan, tetapi lebih memuaskan secara artistik.

3. *Storyboard* untuk musik *video*

Storyboard untuk keperluan musik video biasanya mencapai 100 *frame*. Proses kreatifnya berbeda dari pembuatan *storyboard* untuk keperluan lain, biasanya dimulai dari konsep awal yang diberikan dari *artists* itu sendiri baru kemudian didiskusikan dengan tim produksi untuk memperkirakan biaya dan durasi. Bayaran untuk pembuatan *storyboard* untuk musik *video* biasanya sama dengan bayaran pembuatan *storyboard* untuk iklan. *Storyboard* untuk iklan biasanya tidak memiliki jalan cerita dan merupakan rentetan ide gambar yang dapat mengiringi lagu tersebut.

4. *Storyboard* untuk animasi

Storyboard untuk animasi merupakan area paling kreatif bagi seorang *storyboard artist* karena membutuhkan detil yang tinggi dan *gags* dibuat dalam *storyboard*. Seorang *storyboard artist* untuk animasi biasanya dipekerjakan dalam jangka panjang kira-kira satu sampai dua tahun dan bekerja bersama seniman-seniman lainnya dalam sebuah studio animasi.

5. *Storyboard* untuk game komputer dan *multimedia*

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

Storyboard untuk *game* biasanya dibuat untuk sebuah presentasi animasi yang mirip seperti cerita pendek yang bisa mencapai hingga 10 menit. Pembuatan *storyboard* juga mencakup desain karaker, lokasi, dan hal lainnya. *Storyboard* untuk presentasi multimedia biasanya digunakan sebagaia *flow chart* yang memetakan projek. Contohnya, yaitu, dengan sebuah *interactive* CD-ROM, *storyboard* memberitahu kita bagaimana informasi berakhir dan bagaimana cara masuk dalam produk.

2.3.5. Perbedaan *Storyboard* Untuk Film *Live Action* dan Film Animasi

Beiman (2007, hal. 19) menyatakan bahwa ada perbedaan antara *storyboard* untuk film animasi dan *storyboard* untuk film *live-action*. *Storyboard* untuk film *live-action* memberikan catatan-catatan untuk *camera angles*, *blocking* kasar untuk para pemain, tapi tidak memberikan detil-detil gerakan seperti dalam *storyboard* untuk film animasi.

Biasanya satu *shot* hanya memerlukan satu atau dua *panel* saja. Gerakan dari karakter akan digambarkan dengan gambar panah. Sosok manusia/karakter dalam *storyboard* tidak nyata dan akan berbeda dari pemain sebenarnya, karena *storyboard* dibuat sebelum proses *casting*. *Storyboard* untuk film *live-action* akan digunakan oleh *director*, *art director*, dan *cinematographer*.

Storyboard untuk film animasi sudah memiliki karakter dan *setting* yang sesungguhnya. Semua hal seperti desain karakter, akting, *pacing*, cerita, dialog, efek, pergerakan kamera, dan *editing* sudah direncanakan dalam *storyboard*.

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

Pergerakan kamera tidak dituliskan seperti dalam *storyboard* film *live-action*, tapi digambarkan secara langsung sehingga satu shot bisa memiliki beberapa panel yang berbeda. *Action*, perubahan emosi dan lainnya juga sudah harus diperlihatkan dalam *storyboard* film animasi.

Perbedaan yang paling mencolok antara kedua jenis *storyboard* tersebut adalah proses *editing* film *live-action* dilakukan pada tahap paskaproduksi sedangkan proses *editing* dalam film animasi dilakukan pada tahap pra-produksi, yaitu saat pembuatan *storyboard*.

David Hand, sutaradara film Bambi dan Snow White and the Seven Dwarves mengatakan bahwa storyboard animasi adalah film itu sendiri (Beiman, 2007, hal. 21).

2.4. Proses Produksi *Storyboard*

Dalam membuat sebuah *storyboard* ada beberapa tahap yang perlu dilakukan (Glebas, 2009, hal. 72):

1. Membaca *script*

   Sebelum masuk ke dalam tahap menggambar, seorang *storyboard artist* harus memahami betul *script* film yang akan dibuat menjadi sebuah *storyboard*.

2. *Break down script* menjadi *story beats*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Setelah benar-benar paham dengan *script* film, *storyboard artist* melakukan *break down* terhadap script menjadi sebuah *story beats. Story beats* (Beiman, 2007, Hlm. 151) merupakan kalimat 'visual' yang mengilustrasikan perkembangan mayor dalam sebuah cerita. Pembuatan *story beats* membuat *storyboard artist* tidak kehilangan tema cerita dan dapat melihat gambaran besar dari keseluruhan cerita.

3. Membuat *thumbnails* / *shot list*

Thumbnails merupakan sketsa kecil yang dibuat secara cepat yang merupakan tahap awal dari sebuah *storyboard. Shot list* merupakan sebuah daftar perencanaan shot dalam film, *shot list* lebih sering dipakai dalam film *live-action*. Keduanya merupakan hasil visualisasi dari *script* itu sendiri.

Pembuatan *thumbnails* atau *shot list* sangat penting untuk menghemat waktu dalam memproduksi sebuah storyboard, supaya tidak banyak gambar-gambar detail yang terbuang karena tidak sesuai dengan cerita. Perubahan dalam *thumbnails* atau *shot list* dapat dilakukan dengan sangat cepat, hanya dalam hitungan detik sedangkan membuat gambar yang detil bisa memakan waktu lebih lama.

4. *Storyboard*

Setelah *thumbails* yang dibuat sudah *fix*, sketsa kecil dan kasar tersebut digambar lebih besar dan detail supaya *crew* film yang lain dapat mengerti gambar lebih cepat dan akurat. Dalam proses ini, soal

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

penempatan kamera, *pacing*, dan komposisi juga harus sangat diperhatikan.

5. *Story Reel / Animatic*

   Setelah *storyboard* selesai dibuat, gambar-gambar tersebut di *scan* dan disatukan menjadi sebuah *storyboard* yang bergerak.

2.5. *Animatic Storyboard*

Animatic atau *Story Reels* merupakan *storyboard* yang sudah dibuat dalam versi digital lalu disatukan dan diedit sesuai dengan panjang durasi tiap *scene* untuk menentukan *pacing* film sebelum proses animasi dimulai (Beiman, hal.19, 2007). Dalam *animatic*, pergerakan kamera yang sederhana (*Pan, zoom, dll*) dan transisi (*dissolve, fade*, dll) sudah dapat ditampilkan dan tidak perlu lagi menggunakan simbol-simbol pergerakan kamera.

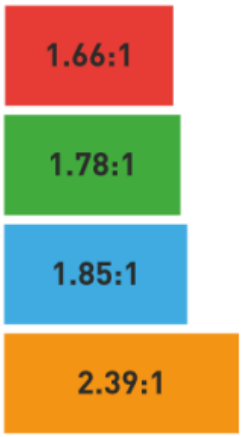
Selain untuk menentukan *pacing* dan *timing* dalam film, *animatic* juga sangat diperlukan untuk *sound designer* dalam membuat musik, merekam *foley*, dll dan untuk *editor* sebagai sebuah panduan dalam *editing* film tersebut.

Untuk pembuatan *animatic/story reels* itu sendiri, *storyboard artist* dapat menggunakan *software-software* untuk *editing* film, seperti: Adobe Premiere, Adobe After Effects, Sony Vegas, Final Cut Pro ataupun bisa menggunakan *software* khusus untuk pembuatan *storyboard*, seperti Toon Boom Storyboard Pro.

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

2.6. *Aspect Ratio*

Sebelum menentukan komposisi, perlu ditentukan dahulu ukuran dimensi dalam *frame*. Perbandingan antara lebar dan tinggi *frame* disebut *aspect ratio*, dan ini berbeda tergantung *shooting format*. *Aspect Ratio* yang paling sering digunakan, antara lain: 2.39:1 (disebut juga *anamorphic* atau *scope*, awalnya 2:35:1 sampai pada tahun 1970), 1.85:1 (standar teater Amerika atau juga biasa disebut *flat*), 1,66:1 (standar teater Eropa), 1,78:1 (standar HDTV biasa juga disebut 16 x 9), dan 1,33:1 (*aspect ratio* dari 16mm dan 35mm *shooting format*, juga format teatrikal yang digunakan sampai tahun 1950 dan TV Analog). Mengetahui *aspect ratio* dan format *exhibition*/distribusi merupakan hal esensial yang harus diketahui untuk menjamin komposisi visual film tetap terjaga. (Mercado, 2011)



Gambar 2.3 *Aspect Ratio* Umum Untuk *Exhibition*/Distribusi

sumber: *The Filmmaker's Eye; learning (and breaking) the rules of cinematic composition*, 2011

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.7. *Shot Types*

Thompson (2009, Hlm. 8) menyebutkan bahwa *shot* merupakan unit terkecil dalam jangkauan fotografis dari orang, aksi ataupun kejadian dalam sebuah film. Ketika menonton film, kita tahu bahwa orang, aksi, dan kejadian yang kita lihat tidak sepenuhnya dari *angle*, perspektif atau jarak yang sama. Namun, meskipun setiap *shot* merepresentasikan sebuah cara yang unik untuk mem*frame* sebuah aksi, hal tersebut jelas bahwa ada berbagai variasi dari tipe *shot*. Beberapa tipe *shot* tersebut, antara lain:

1. *Extreme Long Shot*

Gambar 2.4. *Extreme Long Shot*
(http://4.bp.blogspot.com/-saGSPnlvxJc/Tbn3fk44S8I/AAAAAAAARGI/QlqZzplniLg/s640/ews4.png, 2013)

Extreme long shot (XLS/ELS) biasa digunakan dalam *exterior shoot*ing. Mencakupi *field of view*(luas pandangan) yang besar, sehingga membentuk sebuah gambaran yang menunjukkan sejumlah besar lingkungan dalam ruang film. *Extreme long shot* sering juga digunakan sebagai *establish*ing *shot* permulaan sebuah film. *Extreme long shot* selain menunjukkan keadaan tempat, juga menunjukkan waktu seperti pagi hari, siang hari, musim semi,

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

musim gugur, masa lalu, masa kini, atau masa depan. Manusia yang terlihat dalam *shot* ini akan sangat kecil sehingga detilnya sulit dibedakan dengan manusia lainnya.

2. *Very Long Shot*

Gambar 2.5. *Very Long Shot*
(http://cache.boston.com/resize/bonzai-fba/Globe_Photo/2011/02/25/1298656289_8164/539w.jpg, 2011)

Very long shot (VLS) termasuk dalam keluarga *wide shot*, dapat digunakan untuk *exterior* ataupun in*terior* shooting. Gambar suasana lingkungan tetap sangat penting karena hampir memenuhi sebagian besar layar, tapi manusia lebih terlihat dan detil-detil pakaian sudah dapat diamati penonton. *Very long shot* bisa digunakan untuk menunjukkan gerakan karakter yang sedang mendekat ke arah kamera.

3. *Long Shot/Wide Shot*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.6. *Long Shot*

(http://2.bp.blogspot.com/-0yGBjrluyd8/Tbn5KRHBEGI/AAAAAAAARGM/OUe-5oRDlAY/s640/longshot1.png, 2013)

Long shot (LS/WS) juga biasa dianggap sebagai *shot full body*, lebar, tapi juga dekat dengan sosok manusia dari kepala hingga kaki dalam *frame*. *Shot* ini dipergunakan untuk *exterior* ataupun *interior shooting*. Perhatian lebih diarahkan kepada sosok manusia daripada ke suasana lingkungan akan tetapi sedikit banyak tentang keadaan sekitar karakter masih dapat terlihat.

Long shot pada umumnya digunakan sebagai *establishing shot* (shot pengenalan dalam sebuah adegan) dan diletakkan pada awal *scene* untuk menunjukkan lokasi dimana sebuah *scene* akan berlangsung.

Mercado (2011, Hlm. 59) menuliskan bahwa *long shot* dapat diunakan untuk:

1. Memberi penekanan pada karakter dalam sebuah ruangan
2. Memberi penekanan kepada ruangan itu sendiri
3. Memperkenalkan hubungan spesial antara karakter dengan ruang di sekitarnya

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

Shot ini jika dipakai untuk mem*frame* dua atau lebih karakter juga sangat efektif untuk menunjukkan *power dynamic* dalam sebuah *scene*. Karakter atau grup yang dominan dapat terlihat dari besarnya bagian dalam *frame* yang diambil dan lewat *body language* serta *gesture* yang ditampilkan.

Terkadang *long shot* juga diletakkan di akhir sebuah *scene* dengan komposisi yang mengungkapkan *dramatic tone* yang berbeda dengan pada awal cerita. Menandakan perubahan pada emosi atau penampilan dari karakter.

Durasi untuk *long shot* juga perlu dibuat lebih panjang dari *shot-shot* yang lebih dekat, seperti *medium shot* dan *close-up* karena banyaknya informasi dari *shot* ini yang perlu diproses oleh penonton.

4. *Medium Long Shot*

Gambar 2.7. *Medium Long Shot*
(The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition, 2011)

Medium long shot (MLS) merupakan *shot* pertama yang memotong bagian tubuh subjek, biasanya memotong kaki atau lebih bawah lagi, sedikit di atas kaki, maka *shot* ini akan bisa dibilang "*cowboy shot*" karena dalam film-film

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

Amerika ada keinginan untuk memperlihatkan senjata yang berada di samping paha seorang koboi. (Thompson, 2009, Hlm. 15).

Medium long shot paling cocok digunakan untuk menunjukkan sifat hubungan antara karakter (musuh/teman/kekasih). *Shot* ini dapat menunjukkan *body language*, ekspresi wajah dari karakter, sekaligus area sekitar dimana *scene* tersebut berlangsung.

5. *Medium Shot*

Gambar 2.8. *Medium Shot*
(http://4.bp.blogspot.com/-Vqu3y3iEGEA/TboB2C0OsII/AAAAAAAARHI/zV6iAlnF3SA/s640/mediumshot4.png, 2013)

Medium shot (MS) biasa disebut sebagai *shot* pinggul karena *shot* ini memotong dari bawah pinggul ataupun atas pinggul. Sosok manusia menjadi yang paling menonjol dalam *frame*-mata dan arah pandang subjek, pakaian, warna rambut, dan gaya terlihat dengan jelas. Gerakan subjek dalam *shot* ini perlu diperhatikan, karena dengan sempitnya *frame* akan membatasi kebebasan gerakan subjek.

Shot ini umumnya digunakan untuk merekam sebuah percakapan antara dua karakter atau lebih. Selain itu, *medium shot* juga sangat berguna sebagai sebuah transisi dari *shot-shot* dengan *field of view* yang lebar (l*ong shot*, *medium long shot*) ke *shot-shot* yang lebih sempit dan lebih intim(*close-up*, *medium close-up*) untuk meningkatkan emosi penonton. Tanpa transisi, seperti dari *long shot* ke *close-up*, penonton akan merasakan perubahan yang drastis. (Mercado, 2011, Hlm. 47).

Penggunaan shot ini untuk mem*frame* lebih dari satu karakter dapat menunjukkan relasi antara karakter tersebut lewat *staging*/penempatan dan *body language* karakter-karakter tersebut. Selain itu, *shot* ini juga dapat menunjukkan relasi antara karakter dengan area sekitarnya.

6. *Medium close-up*

Gambar 2.9. *Medium Close-Up*
(http://4.bp.blogspot.com/-QkKARLKauxU/TboHFLEOgWI/AAAAAAAARIA/oORVBiVmVKM/s640/mediumclose2.png, 2013)

Medium close-up (MCU) memotong diatas siku manusia. *Shot* ini bisa merupakan *exterior* atau *interior shot*. Wajah subjek terlihat cukup jelas, arah

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

pandang mata, gaya dan rambut, tata rias, dll. *Shot* ini biasanya paling sering digunakan dalam pembuatan film karena memberikan banyak informasi tentang karakter ketika berbicara, mendengar, atau melakukan suatu aksi yang tidak terlalu banyak melibatkan pergerakan kepala dan badan. *Shot* ini memberi banyak perhatian kepada wajah karakter dan sedikit atau tidak sama sekali perhatian pada *environment*. Bergantung pada *lighting* dan *costuming*, *shot* ini bisa memberikan informasi umum tentang kapan dan dimana.

7. *Close-Up*

Gambar 2.10. *Close-Up*
(http://3.bp.blogspot.com/-dYwCHXCkpYw/TboFIZfYC8I/AAAAAAAARHc/9cfeJ-45L6I/s640/cu2.png, 2013)

Close-Up (CU) biasa disebut *"head shot"*, merupakan *framing* yang memotong rambut subjek dan bawah *frame* biasanya terlihat dagu atau sedikit di atas bahu. *Shot* ini merupakan *shot* wajah yang sangat intim dengan menunjukkan semua detil mata dan emosi yang terlihat dari mata, mulut, dan otot wajah aktor. Penonton seharusnya benar-benar fokus ke wajah subjek dengan tipe *shot* ini, khususnya mata dan mulut (Thompson, 2009, Hlm.18).

Mercado (2011) menyatakan bahwa fungsi utama dari *shot* ini adalah untuk memperlihatkan kepada penonton emosi dan sikap dari karakter untuk meningkatkan keterlibatan emosi penonton. Penggunaan *close-up* juga harus dipikirkan dengan hati-hati, jangan terlalu sering menggunakan *close-up* untuk hal-hal yang kurang penting karena akan merusak efektivitas dari jenis *shot* ini. Selain itu, *close-up* juga dapat digunakan untuk mem*frame* objek yang berukuran kecil atau penting untuk memberikan pada subjek atau objek tersebut (Hlm. 35).

8. *Big Close-Up*

Gambar 2.11. *Big Close-Up*

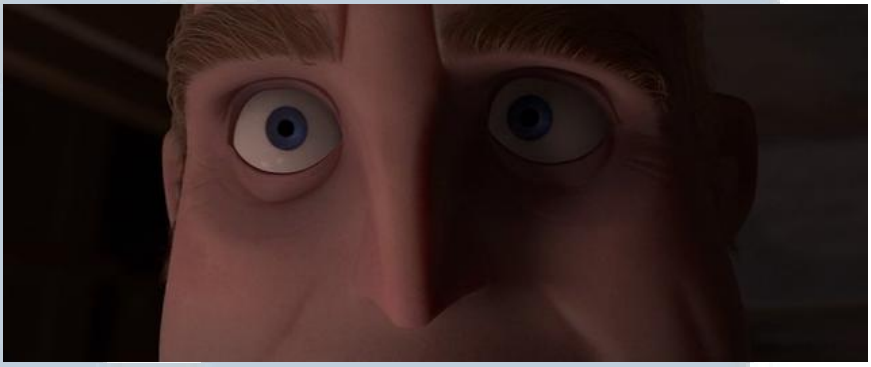
http://2.bp.blogspot.com/-UcOyDlOApTI/UKllHG9cK_I/AAAAAAAAAHw/es0R4EIVYiY/s320/BCU.jpg

Big Close-Up (BCU) memenuhi sebanyak mungkin *frame* dengan wajah manusia. *Shot* ini bisa *interior* atau eksterior, merupakan *shot* yang sangat intim menaruh penonton secara langsung di depan wajah subjek karena setiap detil wajah terlihat dengan sangat jelas, sangat sedikit gerakan bisa ditoleransi

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

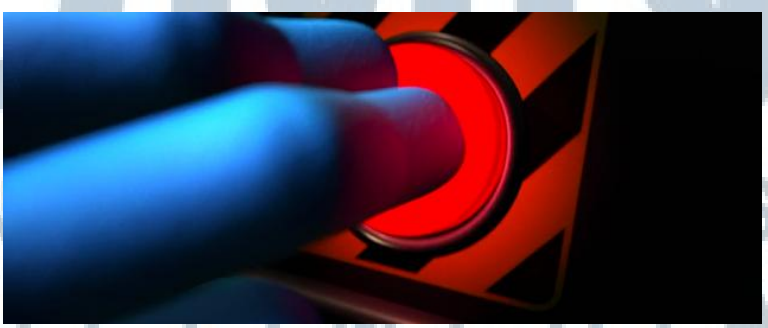
sebelum subjek pergi keluar *frame*. *Shot* ini menjelaskan siapa dan bagaiamana perasaan subjek.

9. *Extreme Close-Up*



Gambar 2.12. *Extreme Close-Up*
(http://3.bp.blogspot.com/-nflGw-1MsIg/TboHYSqQg8I/AAAAAAAARIM/qrulkYmtJsI/s640/ecu2.png, 2013)

Extreme Close-Up (ECU/XCU) menunjukkan satu aspek dari subjek seperti mata subjek, mulut, telinga, atau tangan. *Shot* ini tidak menunjukkan *environment* sekitar membuat penonton kurang memiliki konteks sehingga akan sangat membantu jika *shot* ini dimulai dulu dengan *shot* yang lebih lebar (Thompson, 2009, Hlm. 20).



Gambar 2.13. *Extreme Close-Up 2*
(http://4.bp.blogspot.com/-5pCSCnO4toQ/TboHZryereI/AAAAAAAARIQ/gf_Nw3FvbI8/s640/ecu3.png, 2013)

Menurut Mercado (2011) Shot ini dapat membuat konsentrasi atau perhatian penonton tertuju pada detil kecil pada karakter atau objek yang berukuran kecil. Penggunaan *shot* ini untuk mem*frame* sebuah objek kecil dapat membuat penonton berekspektasi bahwa hal tersebut memiliki peranan penting dalam cerita (*Hitchcock Rule*). Penggunaan *extreme close-up* untuk hal yang tak ada hubungannya dengan cerita, biasanya *montage* (potongan-potongan *shot* yang kadang tidak ada hubungannya dengan cerita) dapat menambahkan *dramatic tone* scene secara keseluruhan (Hlm. 29).

10. *Master Shot*

Gambar 2.14. *Master Shot*
(http://photofocusblog.files.wordpress.com/2013/10/msts1.jpg?w=620&h=348, 2013)

Shot ini biasanya mengacu ketika *set-up* sebuah *scene* diperlihatkan dalam satu *frame*. *Master Shot* menunjukkan karakter dan tempat dimana aksi akan berlangsung.

11. *Full Shot*

Gambar 2.15. *Full Shot*

(http://4.bp.blogspot.com/-fHc0_CUtPRU/Tbn8ZpWN6LI/AAAAAAAARGw/0hDVpiajfVo/s640/fs2.png, 2013)

Full Shot menunjukkan karakter secara utuh dari kepala hingga kaki dalam sebuah *frame*.

12. *Over The Shoulder*

Gambar 2.16. *Over The Shoulder Shot*

(http://1.bp.blogspot.com/-VOECELIz6FI/TbrJSiIFaHI/AAAAAAAARLE/uL-D_L2il28/s640/OTSC.png, 2013)

Over the Shoulder merupakan *shot* yang diambil dari atas bahu aktor yang mengarah kepada wajah dan torso aktor lainnya dalam sebuah *scene. Shot* ini umumnya digunakan ketika terjadi pertukaran tatapan antara dua karakter atau lebih atau ketika karakter melihat sesuatu.

Shot ini harus selalu mengikuti 180 *degree rule* kecuali memang ingin membuat penonton merasa tidak nyaman. Dari segi penataan elemen-elemen visual, Mercado (2011, Hal. 71) menyatakan bahwa besarnya ruang yang diambil oleh punggung karakter dalam sebuah *frame* dapat menunjukkan *power dynamic* dalam sebuah *scene*. Karakter yang dalam *frame* bagian punggungnya menempati *frame* lebih besar menunjukkan karakter tersebut lebih dominan dan kuat.

2.8. *Camera Angles*

Seorang sutradara film memiliki alat dan teknik untuk membantunya mengkomunikasian visinya ke dalam layar dan salah satu cara untuk melakukan hal ini adalah lewat penggunaan *camera angles* yang efektif. Beberapa *camera angles*, antara lain:

1. *Canted–Angle Shot*

Gambar 2.17. *Dutch Shot*
(The *Storyboard Design Course*, 2007)

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

Shot ini juga biasa disebut sebagai *Dutch shot* atau *Hong Kong shot*. *Shot* ini dicapai dengan memiringkan kamera hingga garis *horizontal frame* tidak paralel dengan garis *horizon*. *Shot* ini digunakan untuk membuat aksi terlihat lebih dinamis.

2. *Low-Angle Shot*

Gambar 2.18. *Low-Angle Shot*

(The *Storyboard Design Course*, 2007)

Low-angle shot seperti kita sedang melihat ke atas dari posisi yang lebih rendah. Efek dari *shot* ini adalah membuat subjek terlihat lebih besar dari ukuran aslinya. *Shot* ini menunjukkan kekuatan dan superioritas.

3. *High-Angle Shot*

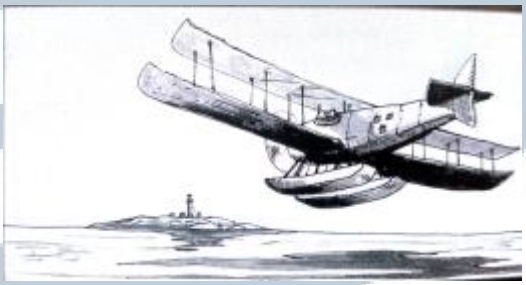
Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

Gambar 2.19. *High-Angle Shot*

(The *Storyboard Design Course*, 2007)

Shot ini seperti kita sedang melihat subjek dari tempat yang lebih tinggi. Efek dari *high-angle shot* ini adalah membuat subjek terlihat lebih kecil dari ukuran sebenarnya. *High–angle shot* seringkali digunakan untuk menunjukkan kelemahan, inferioritas, atau ketakutan.

4. *Travelling Shot*

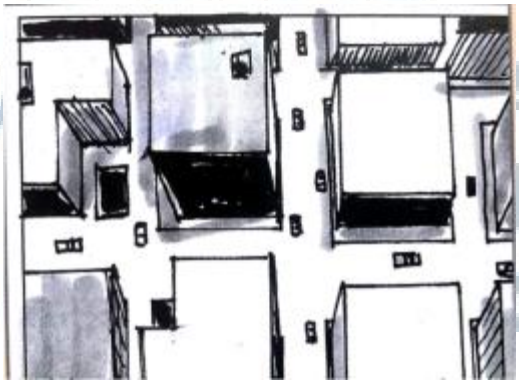


Gambar 2.20 *Travelling Shot*

(*The Storyboard Design Course*, 2007)

Travelling shot adalah dimana kamera mengikuti aksi, sebagai contoh, mengikuti gerakan kamera yang sedang mengarah ke tempat tujuannya. *Tracking shot* juga merupakan salah satu tipe dalam *travelling shot.*

5. *Top Shot/Bird's Eye View*



Gambar 2.21. *Bird's Eye View*

(*The Storyboard Design Course*, 2007)

Shot ini merupakan *extreme angles*, dengan posisi kamera tepat berada di atas *scene* seperti melihat ke bawah. *Angle* yang dramatis ini membutuhkan "jawaban" dalam bentuk *low angle shot* dan hal ini akan membuat kombinasi yang baik.

6. *Worm's Eye View*

Gambar 2.22. *Worm's Eye View*

(*The Storyboard Design Course*, 2007)

Worm's eye view dicapai dengan meletakkan kamera sangat rendah di atas tanah dan memiringkannya menghadap ke atas. *Worm's eye view* bisa juga disebut *extreme low angle.*

7. *Ground Shot*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 2.23. *Ground Shot*

(*The Storyboard Design Course*, 2007)

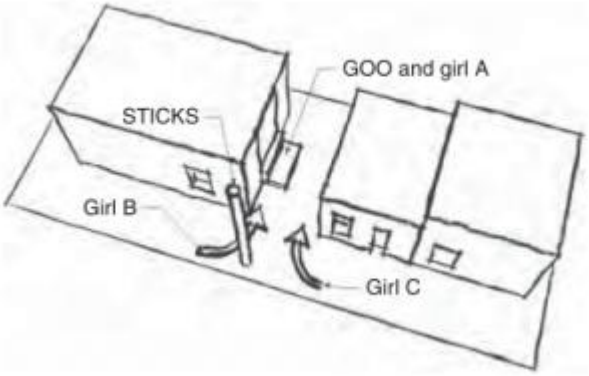
Ground shot dicapai dengan meletakkan kamera di atas tanah dan membuat semua elemen berada dalam garis horizon yang sama. Berbeda dengan *worm's eye view*, angle ini tidak memiringkan kamera menghadap atas. *Ground shot* bisa dipakai untuk mengejutkan penonton atau membuat penonton dapat mengantisipasi aksi.

2.9. *Staging Dan Composition*

Staging yang berawal dari seni teater mengacu pada penempatan karakter-karakter dalam tempat yang berbeda dalam sebuah *stage* untuk mempresentasikan cerita dengan paling baik. Dalam sebuah film, penempatan aktor dalam kaitannya pada kamera dikenal sebagai *blocking*. *Staging* dapat membuat sebuah *scene* terlihat menarik atau membosankan. *Staging* yang baik membuat penonton dapat mengerti dengan jelas hal apa yang ingin disampaikan dalam sebuah *scene* sedangkan *staging* yang buruk dapat membuat penonton bingung.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Dalam merancang *staging*, Glebas menyarankan untuk membuat sebuah *blocking diagram*. *Blocking diagram* berguna untuk memperlihatkan denah dan arah gerak karakter.



Gambar 2.24. *Blocking Diagram*
(*Directing The Story*, 2009)

Composition hampir mirip dengan *staging*, tapi lebih mengacu kepada *visual layout* dalam tiap *frame*, bagaimana elemen-elemen visual menyeimbangkan satu dengan yang lain, seperti sebuah lukisan (Simon, 2007). Glebas (2009, hal. 179) menyebutkan komposisi berarti penempatan semua bagian dalam sebuah gambar. Hal tersebut merupakan pengaturan dari berbagai bentuk yang berbeda-beda untuk menyatukan semuanya di sekeliling *point of interest* atau *focal point*. Komposisi selalu merupakan hal esensial untuk sebuah seni gambar yang baik.

Dalam buku *Directing The Story* karya Francis Glebas terdapat penjelasan tentang petunjuk umum komposisi. Untuk menjaga mata penonton tetap fokus pada *point of interest* dalam sebuah gambar juga membiarkan mata bergerak dalam gambar tanpa meninggalkan *frame*. Ada tiga hal yang harus diketahui:

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

1. Pertama adalah pembuatan *focal point* atau pusat perhatian dalam sebuah gambar. Hal tersebut dapat dicapai dengan dominasi dan kontras visual. Mata penonton akan fokus kepada area dengan kontras terbesar dalam sebuah *shot*. *Storyboard artist* harus mampu untuk mengarahkan perhatian penonton untuk menjelaskan detil *scene* tersebut. Ingat bahwa tiap *shot* adalah sebuah *close-up* dari apa yang mau ditunjukkan kepada penonton, meskipun *shot* tersebut bukan merupakan *close-up shot* dalam *framing*.

   Cara lain untuk menciptakan pusat perhatian adalah menggunakan kamera untuk fokus kepada hal yang ingin ditunjukkan kepada penonton dan membiarkan *background* terlihat agak buram/*blur*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Kedua, untuk menjaga perhatian penonton melihat seluruh *frame*. Hal tersebut sebenarnya terjadi secara otomatis karena mata penonton secara terus-menerus mencari hal yang menarik dalam sebuah *scene*. Tugas *storyboard artist* adalah membuat jalan bagi mata dengan menggunakan segalanya dalam sebuah *shot* sebagai arah panah atau jalur untuk mata. Secara idealnya, membuat sebuah *loop* dimana mata dapat menjelajah dan kembali lagi ke titik fokus perhatian.

Gambar 2.25. Jalur Panah Tak Terlihat yang Membentuk Sebuah *Loop*
(*Directing The Story*, 2009)

3. Ketiga adalah memastikan tidak ada jalur-jalur atau panah-panah yang tercipta dengan tidak disengaja yang bisa membuat arah mata penonton keluar dari *frame.* Tutup jalur keluar dan buatlah sebuah *loop*.

2.9.1. *Focal Points*

Mercado (2011) menuliskan bahwa salah satu cara untuk memastikan komposisi yang dibuat dengan jelas menyampaikan ide atau konsep yang diinginkan adalah dengan menggunakan *focal point* yang kuat. *Focal point* mengacu pada pusat

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

perhatian dalam suatu komposisi, daerah di mana perhatian mata penonton akan tertuju karena susunan dari semua elemen visual dalam *frame*. *Focal point* bisa mencakup satu atau lebih area, dan biasanya dibuat dengan menggunakan aturan komposisi seperti *rule of thirds*, Hitchcock's *Rule*, dan komposisi yang seimbang / tidak seimbang.

Dengan seleksi elemen-elemen visual yang terdapat dalam *frame*, apa yang ada dalam fokus dan tidak fokus, apa yang menyala dan gelap, dan apa yang secara visual mendominasi *frame*, penonton tidak akan salah mengerti dan pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti dengan jelas.

Gambar 2.26 Komposisi Dengan *Focal Point* yang Kuat
(*The Filmmaker's Eye; learning (and breaking) the rules of cinematic composition*, 2011)

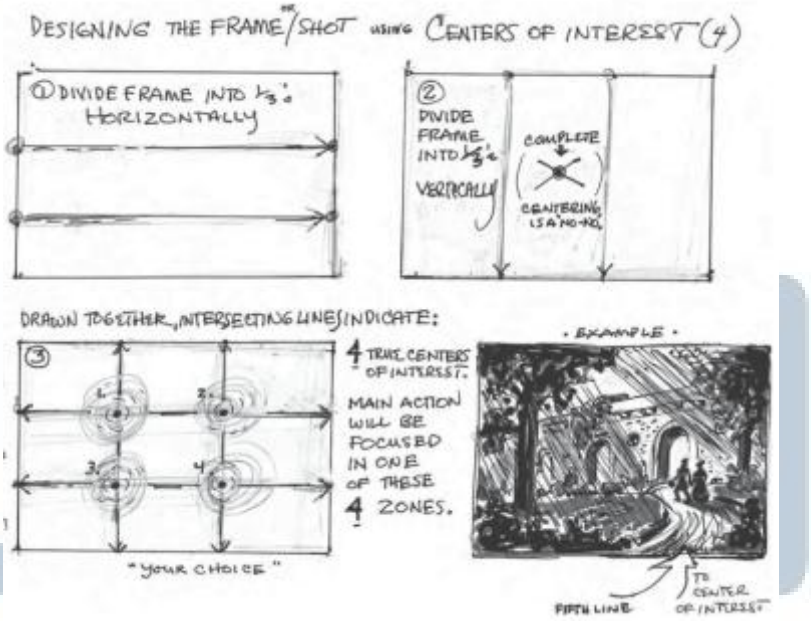
2.9.2. *Rule of Thirds*

Sama seperti seorang penulis harus menghadapi sebuah halaman kosong, seorang *storyboard artist* harus menghadapi persegi panjang kosong pada kertas gambar dan memvisualisasikan bagaimana untuk mengisi kertas tersebut sesuai dengan *script*. Orang Yunani menyebutnya proporsi ilahi atau persegi panjang emas. Konstruksi Gedung Parthenon Yunani menggunakan prinsip ini dalam desainnya.

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

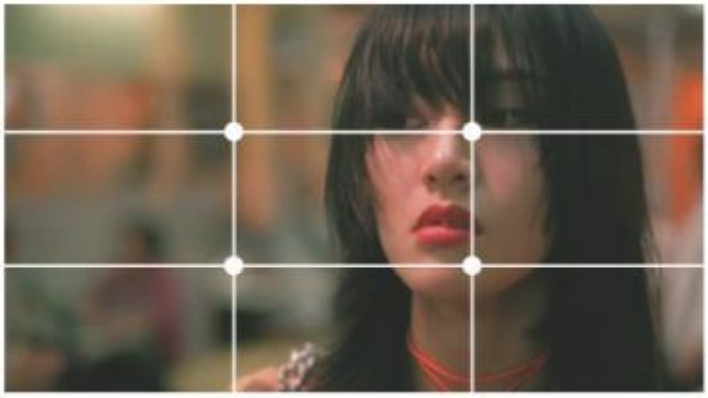
Rules of Thirds ini adalah perangkat yang proporsional dimanfaatkan di seluruh sejarah seni.

Untuk membuat komposisi yang baik, *storyboard artist* bisa mengikuti prinsip *artist*ik bersejarah ini untuk penempatan karakter, objek, dan struktur yang akan digambar dalam *storyboard frame*. Pertama-tama kotak *panel* dibagi menjadi tiga bagian yang sama secara *horizontal* dan vertikal. Titik yang terbentuk dari interseksi antara tiga garis vertikal dan garis *horizontal* tersebut merupakan tempat terbaik untuk meletakkan pusat *interest* atau *focal point*. Inilah yang disebut sebagai *rule of thirds* (Hart, 2008, Hlm. 37)



Gambar 2.27. Perancangan *Frame* Menggunakan Prinsip Rules Of Thirds
(*The Art of The Storyboard*, 2008)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 2.28. Penempatan Subjek Menggunakan *Rule Of Thirds*
(*The Filmmaker's Eye; Learning (And Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

2.9.3. Hitchcock's *Rule*

Mercado (2011) menyebutkan sebuah prinsip yang sangat sederhana tapi sangat efektif yang dibagikan oleh Alfred Hitchcock dengan François Truffaut dalam penulisan buku Truffaut's Hitchcock. Prinsip ini menyatakan bahwa ukuran objek di dalam sebuah *frame* seharusnya berhubungan dengan tingkat kepentingannya dalam cerita saat itu. Prinsip ini dapat diaplikasikan entah hanya satu atau beberapa elemen visual dalam *frame*, dan dapat digunakan untuk memberikan efek ketegangan, khususnya ketika penonton tidak tahu alasan dibalik penekanan visual ditempatkan pada sebuah objek atau subjek.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 2.29. Penerapan Hitchcock's *Rule* Dalam Film *Misery* (1990)
(*The Filmmaker's Eye; Learning (And Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

2.9.4. Komposisi Seimbang Dan Tidak Seimbang

Tiap objek dalam sebuah *frame* memiliki hal yang dinamakan *visual weight.* Ukuran, warna, tingkat kecerahan, dan posisi sebuah objek dapat mempengaruhi persepsi penonton, membuat kemungkinan untuk menciptakan komposisi yang terasa seimbang ketika *visual weight* dalam *frame* dibagi sama rata, atau tidak seimbang ketika *visual weight* hanya berat pada satu titik area.

Komposisi seimbang seringkali digunakan untuk menunjukkan ketertiban, keseragaman, dan determinasi. Sebaliknya, komposisi tidak seimbang biasanya digunakan untuk menunjukkan kekacauan, kegelisahan, dan ketegangan. Namun, perasaan yang dapat ditimbulkan dari komposisi seimbang dan tidak seimbang ini sangat bergantung dengan konteks cerita dimana komposisi tersebut akan digunakan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.30. Komposisi Seimbang

(*The Filmmaker's Eye; Learning (And Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

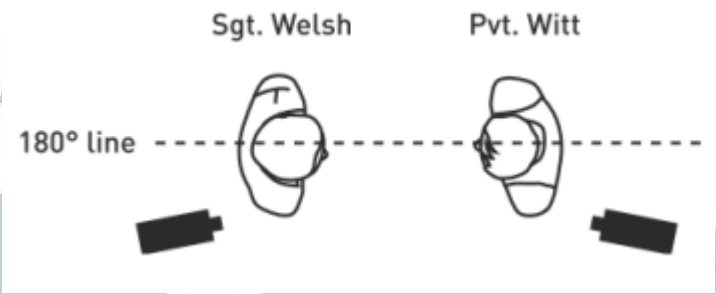
Gambar 2.31. Komposisi Tidak Seimbang

(*The Filmmaker's Eye; Learning (And Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

2.9.5. 180 *Degree Rule*

Aturan ini dirancang untuk mempertahankan kontinuitas spasial yang harus ada setiap kali subyek berinteraksi dalam sebuah adegan, karena akan secara langsung berpengaruh pada penempatan subjek dalam *frame*. Sederhananya, aturan ini menyatakan bahwa kamera harus selalu ditempatkan hanya pada satu sisi dari garis imajiner yang dibuat oleh arah pandang atau arah gerak dari karakter. Jika aturan ini tidak diikuti dan terjadi persilangan garis, hasil *shot* tidak akan terpotong dengan baik, sehingga subjek akan tampak menghadap ke arah yang salah. (Mercado, 2011)

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014



Gambar 2.32. Ilustrasi 180 *Degree Rule*

(*The Filmmaker's Eye; Learning (And Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

Gambar 2.33. Penerapan 180 *Degree Rule*

(*The Filmmaker's Eye; Learning (And Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

2.10. *Timing*

Whitaker dan Halas (2009, Hlm. 2) menyatakan bahwa *timing* dalam animasi merupakan subjek yang sukar dipahami. Hal mirip seperti sebuah melodi dalam musik yang dapat lebih mudah dijelaskan lewat mendengarkan melodi tersebut daripada dijelaskan dengan kata-kata. Selain itu, Bluth (2004, Hlm. 52) menyebutkan bahwa timing merupakan sebuah proses yang terus-menerus.

Whitaker dan Halas (2009) juga menyebutkan bahwa sangat berbahaya untuk memformulasikan *timing,* karena sesuatu yang berhasil dalam satu situasi atau dalam satu *mood*, bisa tidak berhasil dalam situasi ataupun *mood* yang berbeda. Satu-satunya kriteria untuk timing *adalah*: Jika bekerja secara efektif di *screen*, berarti *timing* sudah bagus, jika tidak, berarti *timing* masih kurang tepat.

Beiman (2009, Hlm. 165) menyatakan bahwa *timing* dan cara penyampaian yang baik dapat membuat suatu subjek yang membosankan menjadi menarik untuk didengar. *Timing* yang tepat juga dapat membuat *scene* yang dramatis menjadi hal yang lucu (Hlm. 176).

Final Timing ditentukan oleh sutradara pada saat *story reel/animatic* telah dibuat (Hlm. 175). Namun, *timing* dan *pacing* dibuat pertama kali di *storyboard* dengan memvariasikan *camera angle* dan *cuts*. Durasi dari sebuah scene bisa diolah bergantung dari poin cerita yang dibuat dan *staging* yang digunakan untuk mengungkapkan cerita tersebut (Hlm. 169).

Bluth (2004, Hlm. 51) membagikan cara bagaimana ia menentukan *timing* dalam *storyboard*-nya. Jadi, pertama-tama ia memvisualisasikan gambar-gambarnya bergerak sambil menghitung durasinya menggunakan sebuah *stopwatch*. Fokus pada memvisualisasikan *action*.

Mercado (2011, Hlm. 47) menyatakan peraturan sederhana untuk menentukan *timing* berkaitan dengan tipe *shot*. Ia menyebutkan bahwa tipe *shot* dengan pandangan luas dan memiliki banyak informasi (*extreme long shot, long*

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

shot, dll*)* secara normal membutuhkan durasi yang lebih panjang dari *shot* dengan pandangan sempit (*close-up, extreme close-up,* dll) yang memiliki informasi lebih sedikit.

Mark Simon (ToonBoom Storyboard Pro Workshop, 2010) membagikan *tips* untuk menentukan *timing* untuk genre film yang spesifik. Caranya adalah dengan mencoba menonton dan menganalisa film dengan genre yang relevan dengan mematikan suaranya agar dapat lebih fokus pada *shot timing* dalam film tersebut

2.11. *Camera Movements*

Pergerakan kamera dapat digunakan untuk memfokuskan perhatian penonton dan mengajak mereka masuk ke dalam *event* film. Penting bagi seorang *storyboard artist* untuk mengetahui fungsi dari peralatan kamera dan notasinya dalam *storyboard* untuk mengkomunikasikan pergerakan-pergerakan tersebut dengan sutradara dan *director of photography.* Beberapa pergerakan kamera, antara lain:

1. *Pan*

   Pergerakan kamera yang paling biasa, *pan* adalah gerakan *horizontal* yang dicapai dengan memutar kamera dari kiri ke kanan atau kanan ke kiri. *Pan* sederhana bisa digunakan untuk pengenalan sebuah lokasi dan ditunjukkan dalam *storyboard* dengan tanda panah untuk menunjukkan arah *Pan*.

2. *Pan and zoom*

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

Pan and *zoom* digunakan jika mau memfokuskan kepada detil khusus dalam sebuah scene. *Pan* and *zoom* dicapai dengan melakukan *pan* sambil melakukan *zoom* ini secara perlahan.

3. *Tilt*

   Tilt dicapai dengan menggerakkan kamera secara vertikal, ke atas atau ke bawah. Biasanya pergerakan kamera ini digunakan untuk menunjukkan gedung yang tinggi atau untuk menaikkan atau menurunkan sebuah objek. *Tilt* juga bisa dipadukan dengan *zoom*.

4. *Dolly*

   Dolly merupakan sebuah *platform* dengan roda di atas dimana kamera tersebut dipasang. *Dolly* dapat bergerak sepanjang jalurnya atau bisa juga tidak menggunakan jalur. Pergerakan kamera ini biasanya bergerak secara *horizontal*.

5. *Steadicam*

   Steadicam adalah sebuah alat kontrol kamera yang membuat operator kamera dapat membawa kamera di badannya sambil menghindari getaran atau guncangan, sehingga menghasilkan pergerakan yang mulus.

6. *Crane*

   Crane adalah sebuah tangan mekanik yang dipasang di sebuah *trolley* dimana kamera dipasang. Sebuah *crane* dapat bergerak naik dan turun. *Crane* juga dapat dikombinasikan dengan berbagai pergerakan seperti *crane* dan *dolly*.

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

7. *Vertigo effect/dolly zoom*

   Vertigo effect dicapai dengan melakukan *zoom*ing in lalu *dolly*ing *out* atau *zoom*ing *out* lalu *dolly*ing in. *Vertigo effect* biasanya dipakai untuk meonjolkan kebingungan dan kejutan dan bekerja dengan menjaga subjek dalam *frame* yang sama sambil terjadi perubahan perspektif di sekelilingnya. *Shot* ini diambil dari film Hitchcock yang berjudul *Vertigo.*

8. *Focus pull (rack focus)*

   Focus pull dicapai dengan perpindahan fokus dari objek ke objek lainnya. Efek ini biasanya ditunjukkan dengan efek *blur* di *storyboard*.

9. *Zoom*

   Zoom adalah efek optis yang memperbesar dan memperkecil, memberikan impresi yang menunjukkan kamera mendekat atau menjauh dari objek. Teknik ini biasa dipakai untuk menarik perhatian ke detil atau aksi. Kecepatan *zoom* bisa cepat atau lambat tergantung *scene*, dan ditunjukkan dengan tanda panah.

10. *Whip pan*

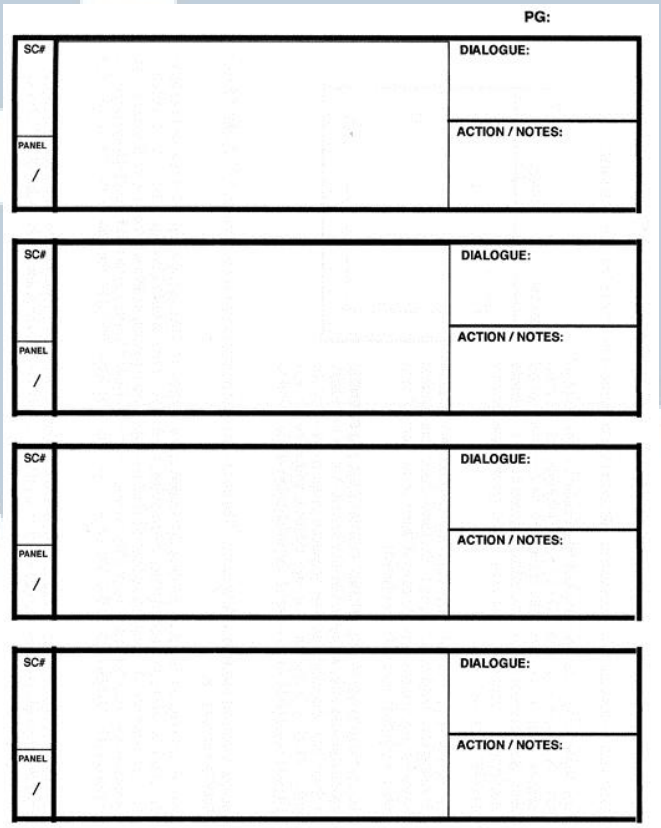
    Whip pan adalah *pan* yang dilakukan dengan sangat cepat. *Cut* ini biasa sangat cepat hingga tidak terlalu terlihat

2.12. *Storyboard Format*

Seorang *storyboard artist* biasanya menggambar *storyboard* dalam sebuah *template* yang sudah disediakan. Dalam *template* tersebut, seorang *storyboard*

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

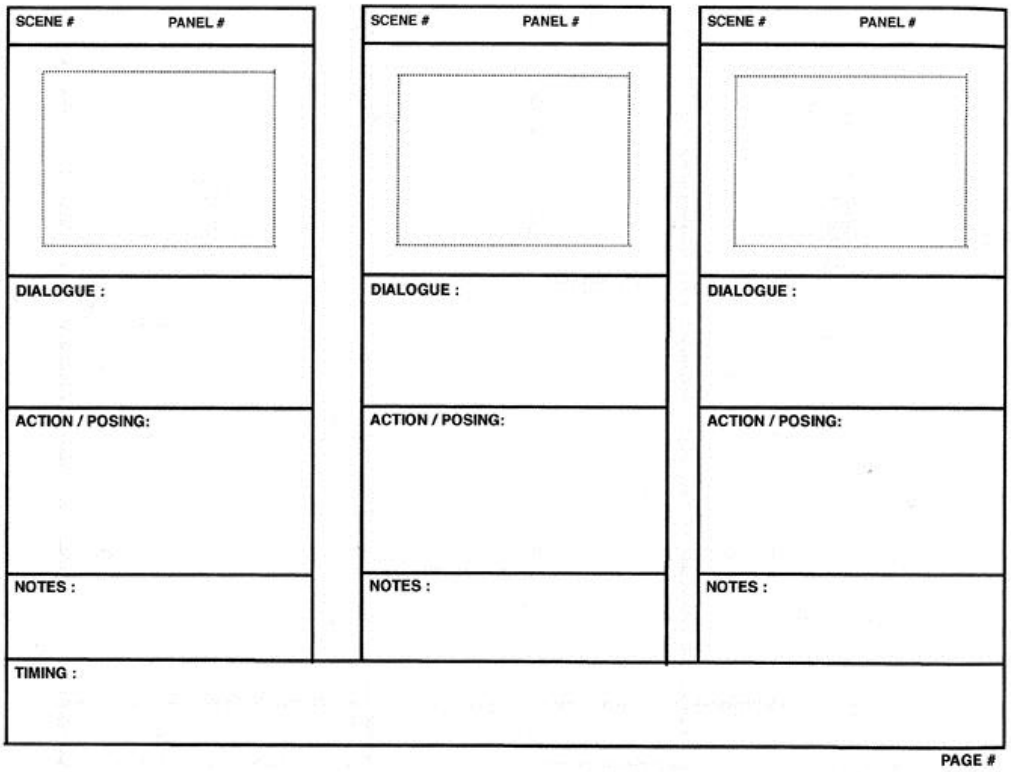
artist bisa menuliskan berbagai keterangan mengenai dialog karakter, *action*, *visual effect*, *sound effect*, atau catatan lainnya. Beberapa contoh *template* yang sering dipakai, antara lain:



Gambar 2.34. *Storyboard Page Template* 1

(http://www.brianlemay.com/Pages/animationschool/storyboarding/board1.jpg, 2011)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.35. *Storyboard Page Template 2*

(http://www.brianlemay.com/Pages/animationschool/storyboarding/board2.jpg, 2011)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA