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. Story

Francis Glebas dalam bukunya Directing the Story(2009), mengungkapkan

> *"a story is the telling of a series of events about a character who wants something. But, the character doesn't know how to go about getting what he or she wants, so he or she has to face obstacles and the complications that ensue. The story builds to a crisis untl the character gets not what he or she wants, but what he or she needs."*
>
> *(Glebas, 2009)*

Dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah cerita pasti memiliki seorang karakter utama yang menginginkan sesuatu meskipun dia sendiri tidak tahu bagaimana cara memperoleh keinginannya. Dalam proses pencapaian sesuatu itu, karakter dalam cerita akan menemukan hambatan dan banyak kesulitan yang akan terjadi. Proses pencapaian dengan hambatan dan kendala itulah yang kemudian menjadi sebuah cerita dari karakter itu. Dalam cerita pertanyaan dan jawaban datang saling silih berganti sesuai dengan bagaimana karakter dalam cerita diungkapkan dan perubahan jati diri mereka dibawah konflik yang dialami.

Cerita yang baik memiliki beberapa kriteria didalam penokohan karakternya. Seorang karakter ini pasti akan melewati permasalahan yang sebenarnya ada dalam diri mereka. Permasalahan yang terjadi awalnya ada dalam diri mereka sendiri, yang kemudian akan mempengaruhi lingkungan diluar diri mereka sehingga menjadi masalah eksternal antara dirinya dan orang lain.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

Perubahan karakter yang seiring dengan penyelesaian masalah itulah yang membuat cerita semakin menarik. (Glebas, 2009)

Berikut ini adalah elemen-elemen penting yang harus diperhitungkan dalam pembuatan sebuah cerita yang baik.

2.1.1. Tema

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tema adalah te.ma[n] pokok pikiran; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, menggubah sajak, dsb): -- sandiwara ini ialah "yang keji dan yang jahat pasti akan kalah oleh yang baik dan mulia." Tema akan menentukan pesan pokok yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita dan juga akan membuat cerita lebih terkonsep. Kedalaman dalam penggarapan tema ditentukan oleh bermacam-macam faktor terutama dari pengetahuan yang penulis miliki. Pengetahuan ini meliputi pendidikan, pengalaman, kedalaman pemikiran, serta kreativitas penulis.

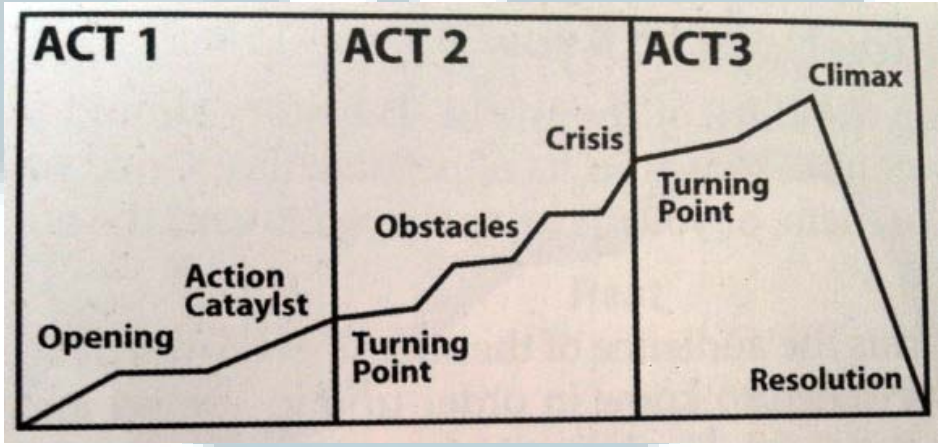
2.1.2. *Genre* / aliran

Genre atau aliran akan membuat sebuah cerita tergolong dalam gaya tertentu. *Genre* ditentukan oleh tema dari cerita tersebut. Jenis *genre* sangat banyak tetapi ada beberapa *genre* utama yang sering ditampilkan dalam sebuah cerita, baik dalam perfilman (*live action* dan animasi), novel ataupun cerpen. Jenis *genre*umum tersebut diantaranya adalah komedi, romantis, horor, drama, peperangan, sejarah, laga, *thriller*, petualangan dan fiksi ilmiah.Namun dalam beberapa hal khusus, ada juga *genre* yang dapat membagi pembaca atau penonton sesuai golongan umur, yaitu *genre* dewasa (18+), remaja (12-17 tahun) dan anak-anak (3-11 tahun)

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

2.1.3. Struktur

Dalam membuat sebuah cerita, diperlukan sebuah hubungan diantara bagian-bagian cerita tersebut. Hal itu merupakan struktur atau dikenal juga sebagai plot. Struktur adalah bagaimana cara cerita tersebut diungkapkan. Struktur dari peristiwa-peristiwa dalam cerita adalah sesuatu yang dapat membuat perbedaan diantara cerita yang sederhana atau biasa-biasa saja dengan sebuah cerita yang tidak dapat terlupakan dan bergerak secara mendalam. (Glebas, 2009)



Gambar 2. 1 Babak Cerita
(Glebas, 2009)

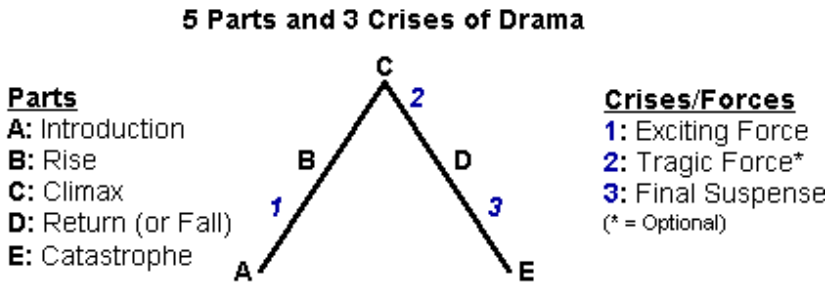
Menurut Aristoteles dalam buku Directing the Story karya Francis Glebas (2009: 284), cerita dibagi menjadi tiga babak yaitu awalan yang membangun sebuah cerita, perjalanan menuju saat kritis, klimaks cerita dan akhiran. Aristoteles mendefinisikan plot secara umum sebagai "*the arragnment of the incidents*". Dia menjelaskan bahwa plot seharusnya tidak dimulai atau diakhiri dengan sembarangan. Bagian internal harus memiliki susunan yang teratur. Keseluruhan dari cerita seharusnya tidak begitu luas atau besar, sehingga penoton tidak begitu mudah dalam menangkap kesatuan cerita dan pesan yang ada dalam

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

cerita tersebut. Bagian-bagian dari plot harus berhubungan dengan kebutuhan dan juga kemungkinan permasalahan yang akan muncul. Karena jika salah satu dari bagian tersebut terputus atau dihapuskan, maka keseluruhan jalan cerita akan jadi terputus-putus atau terganggu.

Dipengaruhi oleh pemikiran dari Aristoteles, dalam bukunya Technique of the Drama (1985), Freytag mengungkapkan sebuah cerita pasti akan membentuk sebuah drama yang akan membagi drama menjadi bagian *play* dan juga *counter-play*, dimana *play* berarti ketika peran hero dalam cerita dapat mengubah dunia di sekelilingnya, sedangkan *counter-play* adalah ketika peran hero menemukan hambatan dalam menjalankan misinya.(Freytag, 1985)

Pada umumnya, sebuah plot/ alur cerita dapat dibagi menjadi 5 bagian dan juga 3 masa krisis :



Gambar 2. 2 Triangle of Drama
(Freyser, 1985)

Menurut gambar 2.2, ini merupakan sebuah cerita memiliki alur yang membentuk rangkaian segitiga. Freytag mengungkapkan "*rising and falling moment*" menurut diagram tersebut. Sebuah cerita diawali dengan *introduction* (pengenalan tokoh), *rise* (tindakan dramatis yang sebenarnya akan dimulai,

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

dimana seluruh tokoh sudah diperkenalkan dan ketertarikan penonton akan cerita mulai mendalam), *climax* (titik dimana *the play* bisa berubah menjadi *counter-play*, atau juga sebaliknya), *return* (kelanjutan dari sebuah aksi pada tingkatan sebelumnya, dibagian ini minat penonton harus terjaga dan tetap fokus dan jangan sampai materi baru muncul pada bagian ini), *catastrophe* (tindakan akhir dari sebuah cerita, biasanya seorang hero akan muncul di bagian ini). Baik Freytag maupun Aristoteles mengungkapkan bahwa penulis dimulai dengan "ide" sebuah drama, dan kemudian memahaminya secara penuh dan lengkap, setelah itu mereka akan menentukan karakter.

2.1.4. Tokoh

Tokoh adalah orang yang tampil pada layar. Tokoh yang baik biasanya muncul sebagai orang yang dapat dipercaya, sangat menginginkan sesuatu dan pergi untuk mendapatkannya dengan cara mereka yang unik. Dalam dunia sastra, tokoh dibagi menjadi 6 jenis, yaitu tokoh utama, tokoh pendukung, *protagonist*, *antagonist*, *flat character* dan *round character*. Penjelasannya sebagai berikut.

1.) Tokoh utama adalah orang utama dalam suatu cerita. Tokoh yang paling banyak muncul dalam cerita. Tokoh utama adalah pembawa garis besar dari keseluruhan topik dalam cerita.
2.) Tokoh pendukung adalah pendukung dari tokoh utama. Kemunculannya lebih sedikit daripada karakter utama. Biasanya memiliki hubungan terkait dengan si tokoh utama, mungkin sebagai teman, saudara, orang tua dan sebagainya.
3.) Protagonis adalah tokoh yang berwatak baik atau positif. Biasanya selalu berperan menjadi pahlawan dalam suatu cerita.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

4.) Antagonis adalah inti yang menyebabkan konflik atau masalah didalam kehidupan tokoh protagonis. Antagonis bisa berarti tokoh lain atau masalah dalam diri tokoh protagonis.

5.) *Flat Character* adalah tokoh yang hanya memiliki satu sifat saja. Misalkan tokoh ini selalu baik, maka dia tidak akan pernah jahat.

6.) *Round Character* adalah karakter yang memiliki 2 sifat atau lebih dinamis. Tokoh ini bisa bersifat jahat dan juga bisa bersifat baik.

2.1.5. Latar

Latar adalah segala sesuatu yang mendukung dan melingkupi apa yang ada dalam cerita. Latar dibagi menjadi latar tempat, waktu, suasana dan juga latar alat. Tanpa latar maka cerita tidak akan terasa kompleks dan terkesan datar.

2.1.6. Konflik

Dalam sebuah cerita dibutuhkan adanya konflik. Konflik tersebut yang membuat jalan cerita lebih menarik dan menegangkan. Didalam konflik akan memperjelas karakter dalam tokoh dan biasanya penyelesaian dari masalah tersebut akan memberikan akhir dari sebuah cerita.

2.1.7. Tujuan

Seorang penulis pasti memiliki tujuan dalam pembuatan sebuah cerita. Didalam tujuan ini terdapat pesan moral, hal yang ingin dicapai penulis maupun hal yang ingin disampaikan penulis diluar dari pesan moral itu sendiri. Misalkan penulis ingin menunjukkan tempat menarik melalui ceritanya, atau secara tidak langsung

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

penulis ingin membagi pengalamannya meski dimasukkan unsur fiksi didalamnya.

2.2. Novel

Menuliskan apa yang ada dalam buku The Dictionary of Contemporary American English terbitan Monroe Allen Publisher, Inc., ada beberapa istilah yang menjelaskan novel sebagai berikut.Novel = *a full-length work of fiction (noun). New and different (adj.) a he thought of a novel solution problem. Novella = (n) a piece of fiction that is a longer than short story, but shorten than a novel. The movie s bassed on a famous novella*. Jika kita simpulkan, novel memiliki arti yang hampir sama dengan novella. Menurut sumber tersebut, novel adalah sebuah karya fiksi yang panjang. Sedangkan novelet memiliki cerita lebih pendek dari sebuah novel.

Lalu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi ketiga, Pusat Bahasa, Depdiknas-Balai Pustaka, 2001 mendefinisikan novel ialah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan sesorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku.Sedangkan mengenai novella, KBBI menjelaskan bahwa kisahan prosa rekaan yang lebih panjang dan lebih kompleks daripada cerita pendek, tetapi tidak sepanjang novel, jangkauannya biasanya terbatas pada satu peristiwa, satu keadaan, dan satu titik tikaian; novelet.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa novel merupakan sebuah cerita panjang tentang beberapa karakter dengan watak yang menonjol, sedangkan

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

novelet berupa kisah yang lebih panjang daripada cerita pendek dan terbatas pada satu peristiwa, keadaan dan masalah. (R. Masri, 2008)

Novel juga dibagi menjadi sembilan ragam, yaitu

1.) *Picaresque* novel

Yakni novel yang berbentuk episodik dan berisi kisah-kisah petualangan yang eksentrik dan kisah kepahlawanan yang luar biasa.

2.) *Epistolary* novel

Bentuk novel ini seperti surat, jurnal, atau buku harian. Gaya penulisannya populer, menggunakan tokoh "aku". Novel jenis ini berawal dari, dan berbentuk, surat. Karena itu, ia disebut epistolary novel. "epistola" sendiri berarti surat.

3.) *Historical* novel

Dalam bahasa Indonesia, disebut novel historis, yakni novel yang mengambil latar sejarah. Novel ini menceritakan sejarah dari suatu tempat, kejadian ataupun seseorang yang berperan penting dalam sebuah negara.

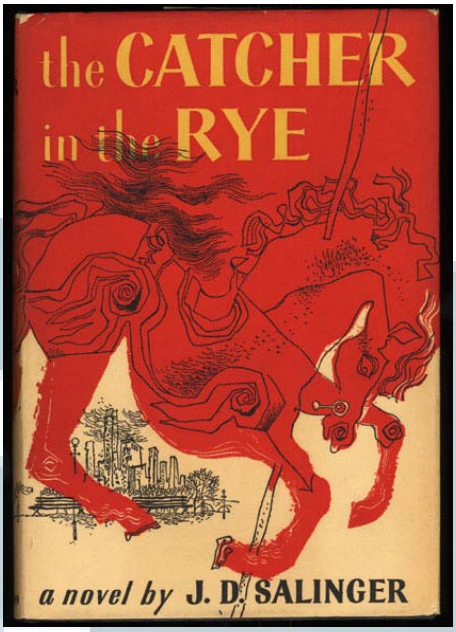
4.) Regional novel

Regional novel ialah novel yang mengambil *setting* di suatu daerah tertentu. Latar tersebut menunjuk pada latar tempat yang khusus.

5.) *Bildungsroman*

Istilah ini berasal dari bahasa Jerman, yang secara harfiah berarti novel perkembangan. Jenis novel ini mengambil *setting* perkembangan anak-anak, termasuk juga autobiografi fiktif.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013



Gambar 2. 3 Contoh Novel *Bildungsroman*
(http://www.scruta.org/wp-content/uploads/2009/12/bildungsroman.jpg)

6.) *Roman á thése*

Istilah ini berasal dari bahasa Perancis yang secara harfiah berarti novel yang ditulis dengan argumen. Novel jenis ini didasarkan pada masalah sosial atau politik yang mencerminkan kenyataan dan mencari pengaruh perubahan sosial dalam suatu masyarakat.

7.) *Roman á clef*

Istilah ini berasal dari bahasa Perancis yang secara harfiah berarti novel dengan kunci, Novel yang ditulis berdasarkan imajinasi di satu pihak, dipadukan dengan karakter manusia secara terselubung di pihak lain.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

8.) *Roman-fleuve*

Istilah ini berasal dari bahasa Perancis yang secara harfiah berarti novel arus. Tema atau cakupan dari karakter novel ini terentang luas dan panjang, membentuk beberapa sekuel novel.

9.) *Non-fictional* novel

Bertolak belakang dari namanya, meski novel adalah karya fiksi, tapi ragam yang ini diangat dari fakta. Istilah lainnya "faksi", fakta namun fiksi.

Meskipun novelet lebih pendek daripada novel, namun jenis novelet juga hampir sama dengan novel dan yang paling utama adalah cerita pada novel dan novelet mengandung unsur fiksi.

2.3. Interaktif

Interaktif berasal dari kata interaksi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI 1999: 389) pengertian interaksi adalah in.ter.ak.si n: hal saling melakukan aksi; berhubungan mempengaruhi; antar hubungan --sosial hubungan sosial yang dinamis antara orang perseorangan dan orang perseorangan dan kelompok, antara kelompok dan kelompok, --verbal hubungan antara orang yang satu dan yang lain dengan menggunakan bahasa; Ber.in.ter.ak.si mengadakan interaksi.

Dengan demikian interaktif dapat disimpulkan sebagai aksi dua orang atau lebih yang bersifat saling mempengaruhi dan memiliki efek satu sama lain. Namun jika pembahasannya antara seorang dengan sebuah media atau alat, maka interaktif berarti aksi yang dilakukan oleh seseorang kepada sebuah media yang mempengaruhi orang tersebut untuk memberikan aksi sehingga menyebabkan efek pada media itu sendiri.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

Interaktif dalam dunia multimedia merupakan hal yang sudah umum pada saat ini. Multimedia adalah gabungan dari seluruh media. Media merupakan tulisan, gambar, suara, video dan sebagainya. Ketika media itu bergabung akan membentuk sebuah multimedia. Gabungan dari media dilakukan dengan perantaraan sebuah program yang terdapat dalam dunia komputer. (Digital Multimedia Third Edition, Nigel Campman and Jenny Campman, 2009)

Dasar interaksi antara *user* (pengguna) dengan sebuah *game* secara sederhana yaitu pemain melakukan sesuatu, sehingga permainan itu sendiri membentuk respon dari tindakan pemain. *Feedback* inilah yang membedakan permainan menjadi bentuk lain dalam kategori hiburan. *Feedback* ini merupakan interaktifitas yang membuat permainan menjadi unik. Tanpa itu, pemain hanya akan seperti menonton film dalam layar. (Bates, 2004)

Dalam interaktifitas, akan ada yang dinamakan UI *(User Interface)* yaitu suatu dialog tatap muka antara *user* dengan aplikasi.Menurut Ernest Adams dalam bukunya Fundamental of Game Design 2nd Edition (2010), UI terletak diantara pemain dengan bagian dalam dari permainan tersebut. UI mengetahui segala *input* pendukung dan *output hardware*. Maksudnya adalah *input* pemain – menekan tombol (atau tindakan lainnya) di dunia nyata – kedalam tindakan dalam dunia *game* menurut ke *interaction model* (hubungan antara *input* pemain melalui *input device* dan juga hasil tindakan dalam dunia *game*), menyampaikan tindakan-tindakan tersebut ke mekanika intinya, dan mempersembahkan data internal yang dibutuhkan oleh pemain dalam suatu situasi yang terlihat dan bentuk yang dapat didengar.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

Ada dua faktor penting untuk dipertimbangkan ketika membuat sebuah UI:

1.) *Input* (tindakan yang dilakukan oleh pemain)

Kontrol adalah penghubung pemain ke dunia *game*, dan kontrol yang baik merupakan hal sangat penting untuk kesenangan pemain dalam *game* tersebut. Jika kontrol yang ada kurang intuitif, maka pemain akan merasa dipisahkan dalam dunia *game*, dan perasaan dari *immersion* (tercelup) akan hancur. Tindakan yang selalu digunakan pemain harus semudah dan sesederhana mungkin untuk diakses dengan menggunakan keyboard, mouse atau *game controller*.

2.) *Output* (respon / *feedback* dari dunia *game*)

Tipikal dari *feedback* bisa jadi berupa kesehatan atau nyawa yang ada pada saat ini dari karakter dalam *game* yang dimainkan oleh pemain atau jumlah dari amunisi yang tersisa dalam senjata. UI yang baik akan memberikan informasi yang paling relevan untuk pemain dalam bentuk yang dapat dikenal secara instan. Sistem *output* yang baik juga harus tidak terlihat oleh pemain. Pada umumnya ada beberapa metode *output game* yaitu penampakan GUI (*graphical user interface*), gambaran visual dan *output* audio.

GUI menggabungkan informasi secara grafis yang membingkai pandangan dalam dunia *game* atau grafis tampilan menu (HUD) secara transparan di atas layar permainan. Seringkali GUI mengganggu tampilan dunia *game*, maka dari itu dibutuhkan desain yang baik untuk membuat pemain merasa nyaman dengan GUI yang ada. Gambar berikut ini memperlihatkan terlalu banyak *frame* yang

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

mengganggu tampilan dunia *game* tersebut, bisa dikatakan desain GUI *game* tersebut sangat buruk.

Gambar 2. 4 *Bad-Design* GUI
(http://pwnwear.com/wp-content/uploads/2009/09/wowscrnshot071207223240gn2-1.jpg)

GUI terbaik sebisa mungkin tetap menjaga hal-hal visual. Tampilan GUI tidak akan mengganggu jendela utama dunia permainan, sehingga pemain merasa nyaman dan mudah masuk (imersi) dalam dunia *game* tersebut.

Gambar 2. 5 Tampilan GUI yang Baik
(http://media1.gameinformer.com/imagefeed/screenshots/FinalFantasyXIII2/1024.jpg)

Lima hal yang menjadi kunci agar sebuah interaksi dapat berlangsung (Sweetser, 2008), yakni

1.) Konsistensi

Berhubungan dengan objek yang memiliki perilaku dan fungsi yang konsisten dalam sebuah sistem. Terdapat dua elemen penting yang menunjang konsistensi :

- Objek memiliki kesamaan visual dan memiliki perilaku yang sama ketika diberikan perintah atau respon.
- Objek memiliki perilaku yang berbeda, sebaiknya perbedaan itu dalam bentuk visual.

2.) Imersi

Menarik pemain ke dalam sistem dengan mempengaruhi indera tubuh dan emosinya melalui elemen pendukung interaktifitas (contohnya : suara, musik dan

sound efect) sehingga pemain merasa benar-benar masuk dalam dunia sistem tersebut. Menurut John Gardner, dalam The Art of Fiction, menulis bahwa sebuah buku yang bagus menciptakan '*continuous dream'* (mimpi yang berkelanjutan). Jangan merusak mimpinya, jika tidak ingin kehilangan imersinya. (Bates, 2004)Imersi dapat tercipta jika memenuhi kedua syarat berikut.

Menyediakan secara berkelanjutan rangkaian elemen yang menarik pemain ke dalam sebuah sistem yang diciptakan. Gambaran objek dan karakter yang secara emosional dekat dengan pengalaman pemain dalam dunia nyata akan menambah imersi itu sendiri.

Hindarkan kesalahan dalam proses penyampaian media yang dibuat untuk pemain. Misalkan kesalahan dalam penulisan narasi di novel interaktif, maupun grafis yang kurang baik akan mematahkan proses imersi dari pemain. Hal ini merupakan '*break the dream*' yang akan menghilangkan imersi dari pemain. (Bates, 2004)

3.) Intuisi

Menemukan ekspetasi pemain dalam menentukan pilihan ketika menjalankan sebuah produk multimedia. Ekspetasi dari dua pengalaman yang ingin dialami pemain adalah pengalaman pemain dengan dunia nyata dan pengalaman yang didapatkan dari dalam produk interaktif (permainan, visual novel, dan sebagainnya).

4.) Kebebasan

Memberikan kebebasan atau keleluasaan bagi pemain untuk menentukan pilihan, dengan cara seperti apa mereka berinteraksi dengan sistem yang tentunya sistem

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

tersebut memiliki aturan batasan pada objek yang dapat dipilih dan disediakan dalam sistem tersebut.

5.) Hukum Alam

Kedekatan objek dengan pemain dalam dunia nyata. Hukum alam ini mencakup pada gravitasi, momentum dan juga penerapan hukum dasar dalam fisika. Jika dalam animasi ataupun pemain menggerakan objek pada sistem dan responnya memiliki gerakan yang konsisten (sesuai kenyataan) maka akan membuat pemain semakin 'tercelup' dalam permainan itu sendiri.

2.4. Novel Interaktif

Jika merangkum dari arti novel dan juga interaktif, maka arti dari novel interaktif adalah sebuah cerita fiksi yang memiliki aksi antara pembaca dengan novel itu sendiri. Novel interaktif selalu disajikan secara digital. Maka, tindakan yang dilakukan adalah antara pembaca dengan media atau alat yang digunakan untuk membaca novel tersebut. Contoh umum media yang digunakan adalah komputer. Novel interaktif ini sebenarnya mirip dengan fiksi interaktif atau visual novel.

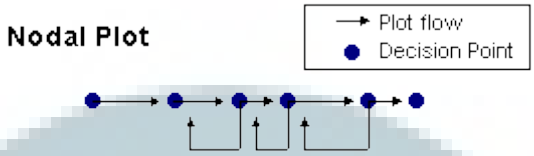
Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

Gambar 2. 6 Contoh *Japanese-style* Visual Novel
(http://gamedesignreviews.com/wp-content/uploads/2011/07/personally01.jpg)

Michael Berlyn (seorang penulis fiksi ilmiah dan desainer permainan dari Infocom) dan Marc Blank (seorang wakil presiden perusahaan Infocom), menyatakan dalam *website* merekabahwa konsep dari cerita ataupun plot dalam fiksi interaktif berbeda dari novel dan juga skenario.Kita tidak menonton ataupun membaca tentang seseorang yang melakukan sesuatu. Kita melakukannya sendiri. Ceritanya tidak menunggu untuk kita jalankan; malah berkembang secara dramatis mengikuti keputusan yang kita buat. Jadi, meskipun ceritanya berupa fiksi, tetapi akan ada pilihan untuk pembaca sehingga jalan cerita seolah mengikuti keputusan pembaca.

Menurut Meadows dalam bukunya Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative (2003) ada 3 pola interaksi dalam sebuah narasi interaktif, yaitu

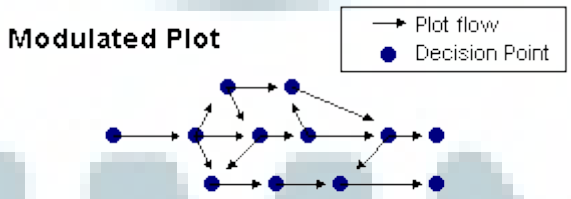
1.) Nodal Plot



Gambar 2. 7 Struktur Nodal Plot
(Meadows, 2003)

Nodal plot adalah plot yang memberikan kontrol narasi paling baik bagi penulis cerita. Perbedaannya dari narasi tradisional adalah adanya poin-poin pilihan yang dibutuhkan pemakai untuk menyelesaikan beberapa pertanyaan atau tugas yang dapat memajukan jalan cerita. Seringkali, itu merupakan poin-poin pilihan "*do-or-die*", jadi jika pemakai gagal, karakternya akan mati dan dia akan mengulang kembali jalan cerita yang sudah disimpan dan mencoba tugas atau pertanyaan itu kembali.

2.) Modulate Plot

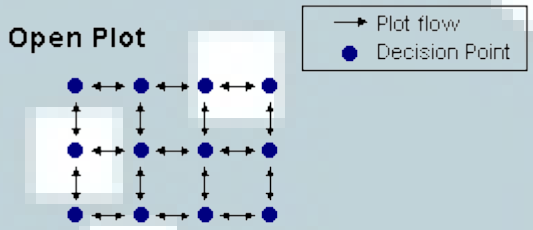


Gambar 2. 8 Struktur Modulate Plot
(Meadows, 2003)

Struktur modulate plot memiliki beberapa alur. Keputusan yang dibuat pengguna pada titik tertentu akan menghasilkan urutan bebeda dari peristiwa. Namun, meskipun akan ada beberapa kemungkinan kisah akhir, seluruh kemungkinan plot

sudah diketahui oleh penulis naskah. Dengan memainkannya beberapa kali, pengguna dapat mengalami semua garis plot yang berbeda.

3.) Open Plot



Gambar 2. 9 Struktur Open Plot
(Meadows, 2003)

Sebuah struktur open plot memiliki busur cerita yang tidak terlihat. Hal itu memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi, dan mereka harus melakukan pembenaran atas tindakan mereka dan membuat narasi mereka sesuai keinginan mereka.

Dalam bukunya, Anime and The Visual Novel : Narrative Structure, Design and Play at the Crossroad Animation and Computer Games (2010), Dani Cavallaro mengatakan karakteristik visual novel didramatisasi oleh alternatif dan perpotongan sudut cerita dan kisah akhirnya, karena itu variasi tergantung dari pilihan yang dibuat oleh pemain pada *decision points* (poin-poin yang dapat dipilih oleh pemain) tertentu. Ciri lain visual novel yakni gambar dan grafik yang statis dan latar musik pendukung yang disesuaikan suasana yang ada pada cerita. Visual novel kebanyakan menggunakan gambar dengan gaya anime, yaitu gaya gambar karakter pada animasi ataupun komik Jepang.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

Novel interaktif juga ada yang berbentuk *web novel*, yang disingkat wovel. Disajikan secara digital namun harus memerlukan bantukan internet untuk dapat terkoneksi sehingga novel dapat dinikmati oleh pembacanya.

2.5. Storyboard

Naskah merupakan sebuah rancangan verbal untuk sebuah cerita, sedangkan *storyboard* merupakan rancangan dari penggambaran sebuah cerita. Sebuah pendapat pernah dikemukakan oleh Hitchcock, seorang sutradara ternama dari Inggris, bahwa ketika *storyboard* selesai maka 95 persen bagian film telah selesai dan sisanya adalah eksekusi.*Storyboard* umumnya sering kita lihat pada harian surat kabar berupa komik 4 panel sederhana. Komik tersebut biasanya berupa cerita humor.

2.5.1. Sejarah Storyboard

Storyboard pertama kali dikembangkan oleh Studio Walt Disney pada tahun 1930-an. Animator Webb Smith menciptakan ide dengan menggambar adegan di lembaran kertas-kertas secara terpisah dan menjepit kertas-kertas tersebut di papan buletin untuk menceritakan sebuah cerita secara berurutan, sehingga terciptalah sebuah *storyboard* untuk pertama kalinya (Christopher Finch, The Art of Walt Disney, Abrams, 1973).

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

Gambar 2. 10 Film Animasi Three Little Pigs
(http://www.storyboards.nl/artistgal/Su%20-all/resize_three-little-pigs.jpg)

Storyboard lengkap pertama kali dibuat pada tahun 1933 untuk film pendek Disney yaitu Three Little Pigs (The Story of Walt Disney, Henry Holt, 1956). Menurut John Canemaker, dalam Paper Dreams: The Art and Artists of Disney Storyboards (1999, Hyperion Press), *storyboard* pertama di Disney berevolusi dari buku komik seperti "sketsa cerita" yang diciptakan pada tahun 1920-an untuk mengilustrasikan konsep untuk subjek kartun animasi pendek seperti pada Plane Crazy and Steamboat Willie.

Salah satu film *live action* pertama yang dibuatkan *storyboard* lengkap adalah Gone With The Wind. Membuat *storyboard* menjadi popular diproduksi film *live action* pada awal tahun 1940-an, dan berkembang menjadi media yang standar digunakan untuk visualisasi awal sebuah film.

Gambar 2. 11*Storyboard* Film Gone With The Wind
(http://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1004-Winter-2010-11/~/media/Images/DGAQ%20Article%20Images/1004%20Winter%202010/DrawingBoard%20jpg.ashx?w=650&h=702&as=1)

Kurator Annette Michelson menuliskan dalam katalog Pameran Pace Gallery Drawing into Film: Director's Drawings, yang menampilkan *storyboard-storyboard* dalam film-film populer, bahwa kita bisa melihat selama setengah abad terakhir ini merupakan periode dimana desain produksi sebagian besar ditandai dengan adopsi dari *storyboard*.

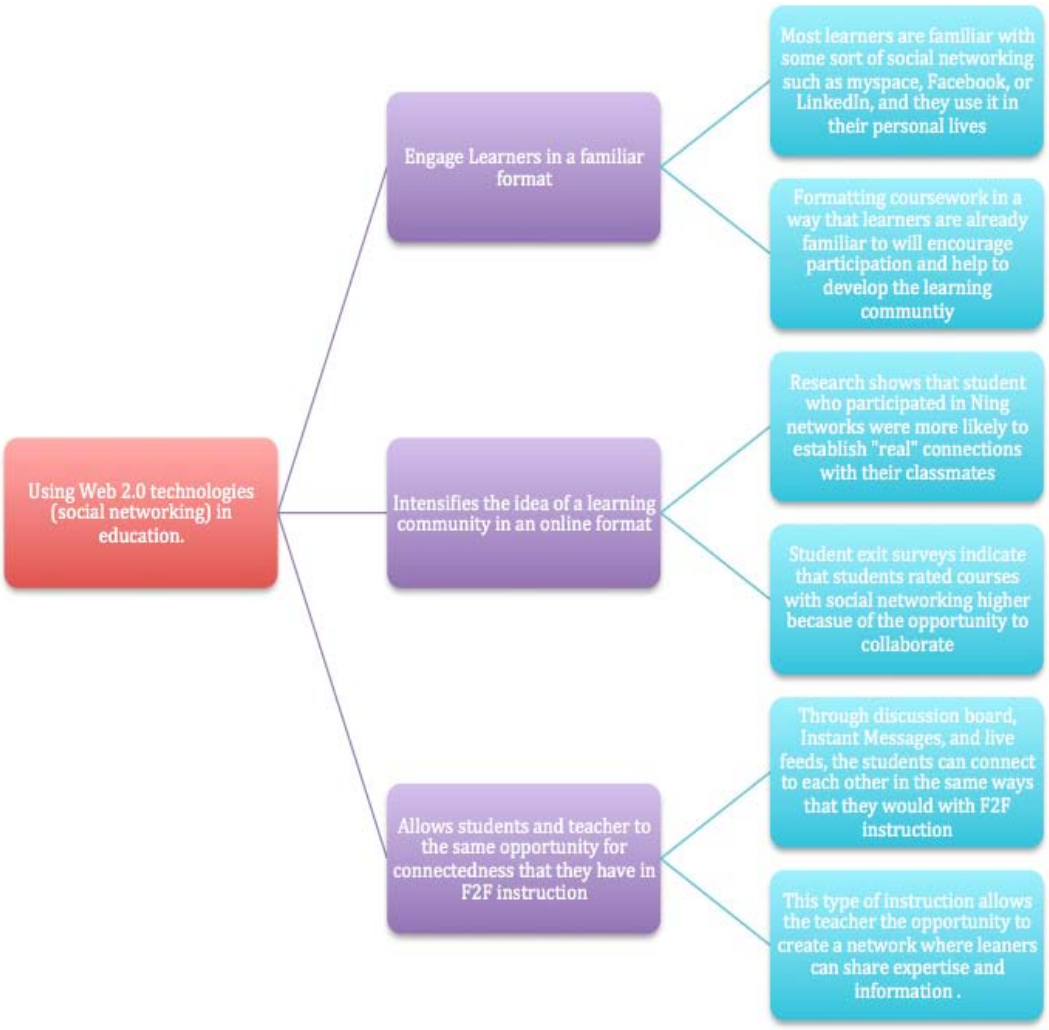
2.5.2. Peran *Storyboard* dalam Produksi Media Interaktif

Storyboard juga digunakan dalam pembuatan permainan komputer dan presentasi multimedia. Peranan *storyboard* dalam presentasi multimedia biasanya adalah sebagai rancangan untuk kegiatan belajar-mengajar. Menurut Luther (1994)

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahap, yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi. Pembuatan *storyboard* ada dalam tahap desain, dimana tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi setiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan bagan alur (f*lowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lain. (Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya, Iwan Binanto, 2010) *Storyboard* untuk presentasi multimedia bisa berupa gabungan dari garis dan juga sketsa visual (contohnya: *flowcharts*), dimana map muncul berbentuk konten-konten atau bagian ide-ide. Sebuah *storyboard* sederhana bisa berupa *flowchart*, sebuah tabel, sebuah *frame* yang lebih kompleks dengan elemen visual seperti teks, grafis, video dan animasi (Orr, Golas, & Yao, 1993).

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013



Gambar 2. 12 Contoh *Flowchart Storyboard*
(http://mneal7102.files.wordpress.com/2011/01/untitled-2.png)

UMN

Gambar 2. 13 Contoh *Storyboard* Film dan Animasi
(http://4.bp.blogspot.com/-lr9Oa6t2F_s/T-cX-aLCzTI/AAAAAAAAAR0/bq7tNvXpmG8/s320/storyboard._simpson-art.jpg)

Dalam novel interaktif, *storyboard* itu sendiri akan menjadi dasar dari proses pekerjaan ilustrasi yang lebih detail sebagai karya utama yang akan dipresentasikan atau dipublikasikan, dengan proses penggabungan yang diikuti musik pendukung, pemberian narasi dengan program tertentu.

2.5.3. Pembuatan *Storyboard*

Dalam membuat *storyboard*, yang diperlukan adalah persiapan. Persiapan tersebut diantaranya adalah keahlian dari *storyboard artist*itu sendiri. Menurut Giuseppe (2007:34), ada enam hal penting yang dibutuhkan diawal pembuatan *storyboard*.

a.) Pengetahuan Mengenai Film

Storyboard artist harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai sejarah perfilman, karena orang-orang dalam tim akan selalu mengacu pada kondisi dari

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

model, waktu, warna dan *framing* tentang film. Mereka harus bisa mengetahui mengenai hal itu. Menonton film, menjiwai film, mencintai film, dan selalu *up to date* mengenai film. Hal itu biasanya merupakan hal klasik dan hal masa kini yang selalu umum diperbincangkan.

b.) Keahlian Menggambar

Seorang *storyboard artist* membutuhkan keahlian yang baik dalam anatomi dan juga perspektif. Mereka dapat menuangkan gambaran yang ada dalam imajinasi mereka dan juga sesuai referensi yang ada. Merea dibutuhkan untuk dapat menggambar secara realistis untuk *live-action storyboard* dan dapat memproduksi karakter dan set desain untuk animasi.

c.) Kecepatan

Tidak hanya bekerja dengan baik, tetapi juga harus cepat. Seorang *storyboard artist* akan bekerja dibawah tekanan stress dan *deadline* yang mepet, jadi kecepatan merupakan hal yang terpenting. Seorang *storyboardartist* diharuskan dapat memahami dan menggambarkah sketsa dari ide secara cepat ketika dalam rapat tim produksi, sama seperti ketika bekerja secara cepat di studio.

d.) Teknik

Storyboard artist harus mengetahui pada medium mana dia bekerja, yakni gaya bahasa, keterbatasan, kemungkinan dan juga alur yang berbeda dari setiap anggota dalam tim produksi. Jika *storyboard artist* tidak dapat memahaminya, maka mereka tidak akan mungkin dapat berkomunikasi dengan keinginan sutradara atau datang dengan solusi.

e.) Mengorganisir

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

Seorang *storyboard artist* harus dapat mengatur tempat kerja, waktu dan keuangan mereka. Tidak hanya akan bekerja dalam *deadline* yang mepet, tetapi mereka pasti akan bekerja sebagaiseniman paruh waktu (*freelance artist*). Hanyalah diri mereka sendiri yang dapat menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, atau mendapatkan pekerjaan berikutnya tanpa masalah. Mereka biasanya akan berpindah-pindah beberapa pekerjaan dalam satu waktu, secara kreatif dan terstruktur.

f.) Kemampuan bekerja sama dengan tim

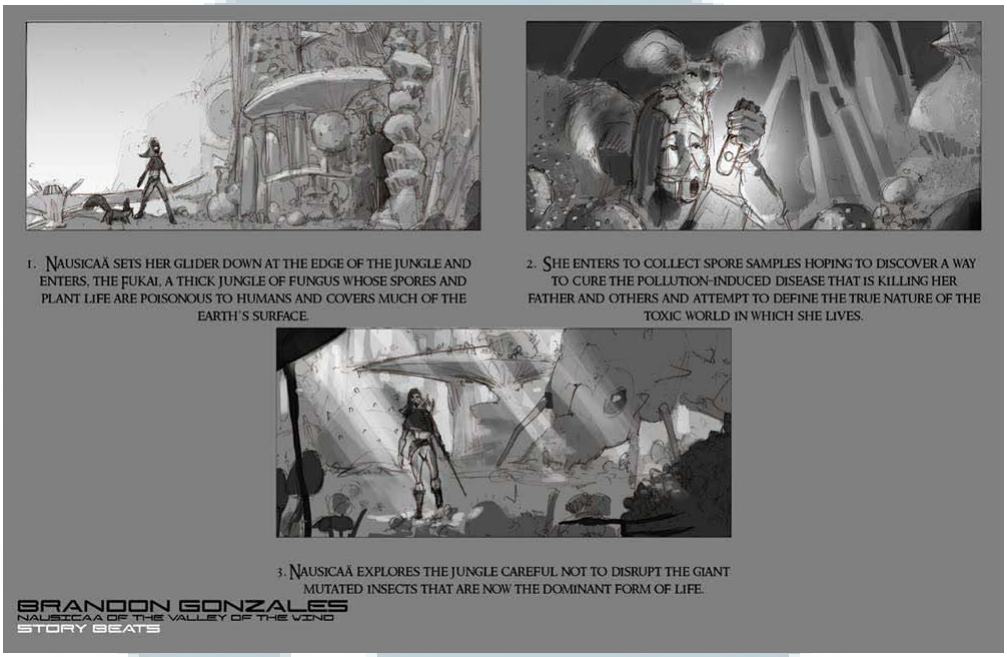
*Storyboard artist*secara harafiah dipekerjakan untuk kemampuan menggambar mereka. Mereka akan terlibat dalam keputusan yang kreatif dari satu pekerjaan dengan pekerjaan lain, namun alasan utama mereka dipekerjakan sebenarnya adalah untuk menggambarkan ide dari seseorang. Dari segi egois, *storyboard artist* harus bisa menerima hal ini dan selalu mematuhi *deadline*.

Seorang *storyboard artist* harus membaca naskah terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan mengimajinasikan gambar-gambar. Hal ini sama seperti sebuah makanan untuk otak. Imajinasi gambar itu akan memberi asupan untuk pikiran kita. (Glebas,2009) Gambaran itu dapat ditemukan dari referensi yang ada disekitar kita, seperti buku-buku di perpustakaan, majalah, memotret sendiri objek dengan kamera, ataupun dari internet.

Kemudian menganalisa kunci sisi dramatis dari kisahnya sangat dibutuhkan untuk menguasai bahan sebelum pengerjaan *storyboard*. Naskah yang sudah dibaca akan dibagi menjadi beberapa bagian dan dimasukan ke dalam *story beat*. *Story beat* adalah sebuah ide atau tindakan kecil; itu merupakan unit paling kecil yang akan diceritakan dalam cerita. (Glebas, 2009) Dari *story beat* akan

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

diketahui beberapa pertanyaan utama dan pokok dari tema per bagian cerita yang sudah dipisah-pisahkan.Kemudian gambarkan apa yang sudah terbayang dan visualisasikan secara tepat.



Gambar 2. 14 Contoh *Story Beat*
(http://1.bp.blogspot.com/_K2ekfhXWgFY/TNRgRTUNyjI/AAAAAAAACEo/l6EhgYh-2TU/S1000-R/Story+Beats+01+1000sml.jpg)

2.5.4. Bahasa *Storyboard*

Dalam proses pembuatan *storyboard* ada lima hal yang menjadi bahasa penting dari sebuah *storyboard* (Giuseppe, 2007), yaitu

1.) *Screen Direction*

"*Line of action*" adalah garis imajiner yang menetapkan posisi dari pemain dalam layar. Dalam mempertahankan visualisasi yang berkelanjutan dan mengabaikan hal yang membuat penonton bingung, hal ini sangat direkomendasikan untuk

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

storyboard artist melokasikan '*line of action*' dalam layar dan menjaga kamera tetap pada satu sisi garis tersebut.

2.) *Framing Expression*

Digunakan untuk menentukan proporsi antara *frame* dengan subjek dalam *frame*. Berikut ini adalah beberapa contoh *framing expression* :

a.) *Master shot* : menunjukan ketika adegan yang sudah diset dalam satu *frame*. *Shot* ini menampilkan tokoh dengan latar tempat yang menjadi tempat berlangsungnya kejadian.

b.) *Full shot* : seorang karakter terlihat secara keseluruhan didalam satu *frame*.

c.) *Medium shot* : *shot* dengan seorang karakter terlihat dari pinggul ke atas (ke bawah) dalam satu *frame*. Berguna untuk menunjukkan hubungan tokoh dengan sekitarnya.

d.) *Medium close-up* : *shot* dari bagian dada tokoh sampai kepala.

e.) *Close-up* : subjek akan memenuhi seluruh *frame*. *Shot* ini akan menunjukan ekspresi karakter secara lebih jelas, karena bagian yang di-*shot* seluruhnya dari pundak ke kepala.

f.) *Over the shoulder* : shot ini diambil diatas pundak dari salah satu tokoh, fokus kepada keseluruhan wajah dari tokoh yang lainnya.

g.) *Extreme close* : biasanya digunakan untuk membuat penonton sadar akan - detail tertentu atau menekankan bagian tertentu dari dialog.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

Gambar 2. 15 Contoh *Framing Expression*
(http://habitualfilms.files.wordpress.com/2011/08/storyboard_nathan_saving_peter_full.jpg)

3.) *Cuts and Transition*

Transisi merupakan cara atau metode pergerakan dari satu adegan atau shot ke adegan lainnya. Berikut ini adalah jenis cut atau transisi dalam *storyboard*:

a.) *Match cut via common element* : memotong adegan ke bagian objek tertentu yang berhubungan dan terdapat di dalam situasi di *frame* sebelumnya.

b.) *Wipe* : transisi yang paling efektif untuk menyatakan *scene* baru dan *scene* sebelumnya keluar dari frame.

c.) *Split screen* : menunjukan 2 atau lebih bagian yang berbeda pada layar dalam satu waktu.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

d.) *Cutaway shot* : sebuah shot yang diletakan didalam bagian utama dari suatu adegan. Gunanya untuk menunjukan detail atau menutupi kesalahan dalam master *shot*.

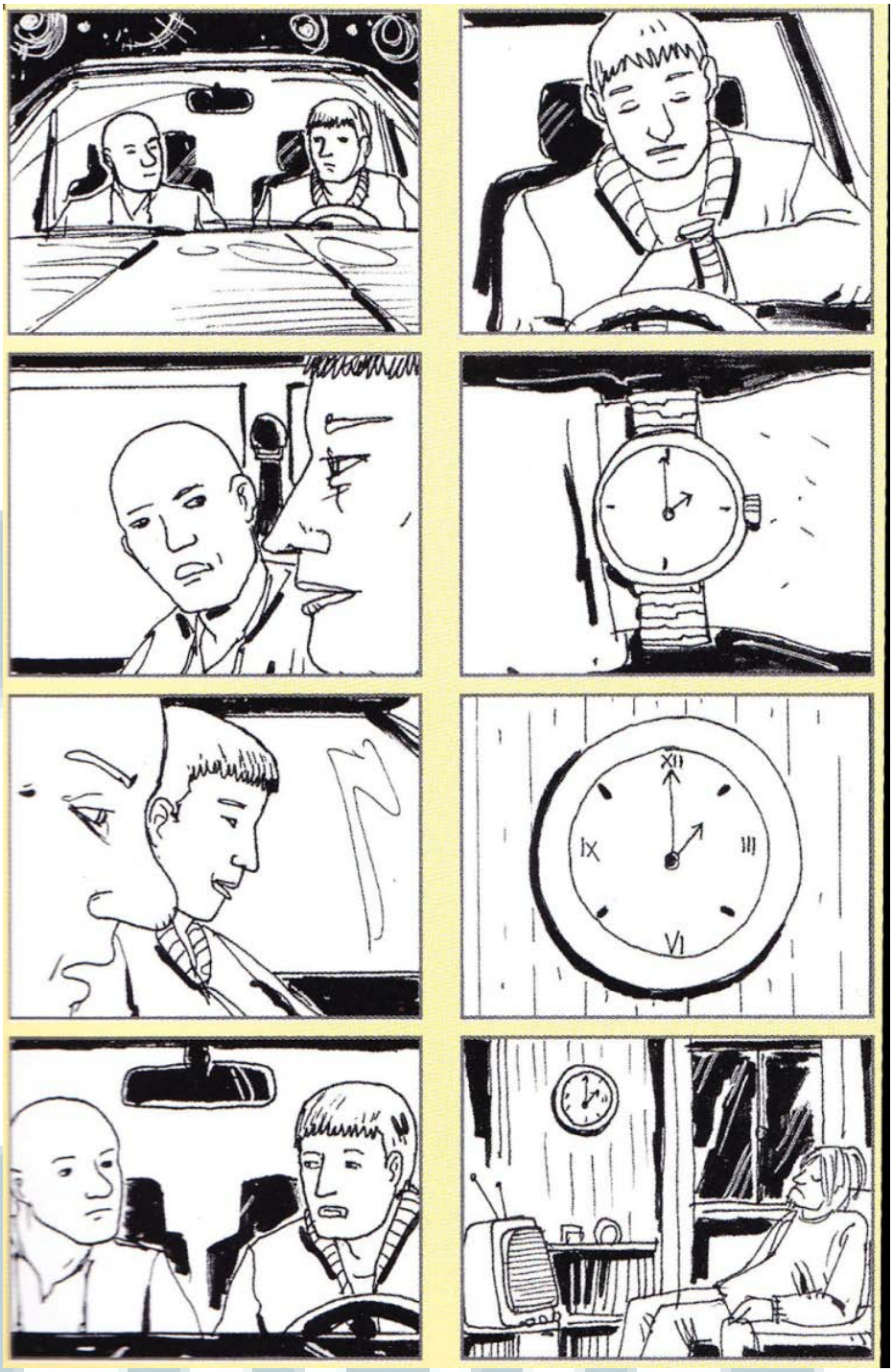
e.) *Inserts* : sebuah cuplikan-cuplikan kolase gambar atau animasi dalam cerita untuk keperluan *flashblack*, dan adegan yang tidak mengikuti style dari film.

f.) *Montage* : cuplikan gambar atau *scene* tanpa dialog yang disusun untuk mempersingkat suatu adegan.

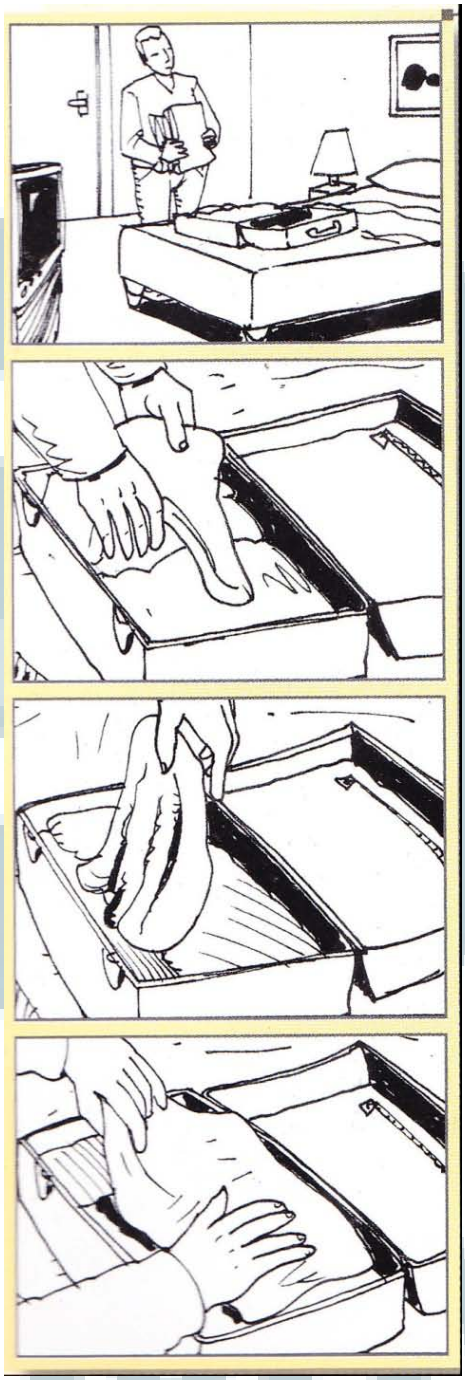
g.) *Jump out* : dalam satu adegan panjang, shot dipotong menjadi beberapa bagian untuk mempersingkat dan menunjukan secara lebih detail tentang adegan tersebut.

h.) *Match out* : lawan dari jump out. Dimana ketika *storyboard artist* memotong suatu gambar adegan, gambar tersebut memiliki kesamaan dengan adegan berikutnya.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013



Gambar 2. 16 Contoh *Match Out*
(Christiano, 2007)



Gambar 2. 17 Contoh Jump Out
(Christiano, 2007)

4.) *Camera Angles*

Seorang sutradara akan bertemu dengan storyboard artist untuk mengilustrasikan shot yang baik untuk menceritakan cerita. Beberapa film menggunakan *traditional straight-on angles*, sehingga sudut kamera yang tidak biasa akan menjadi sebuah empasis dalam adegan. Ada beberapa jenis sudut kamera dalam storyboard, yaitu

a.) *Canted-angle shot* : juga disebut *Dutch shot* atau *Hongkong shot*, ini merupakan *shot* yang dicapai dengan memiringkan kamera sehingga garis mendatar pada garis *frame* tidak sejajar dengan langit. *Shot* ini membuat adegan lebih dinamis.

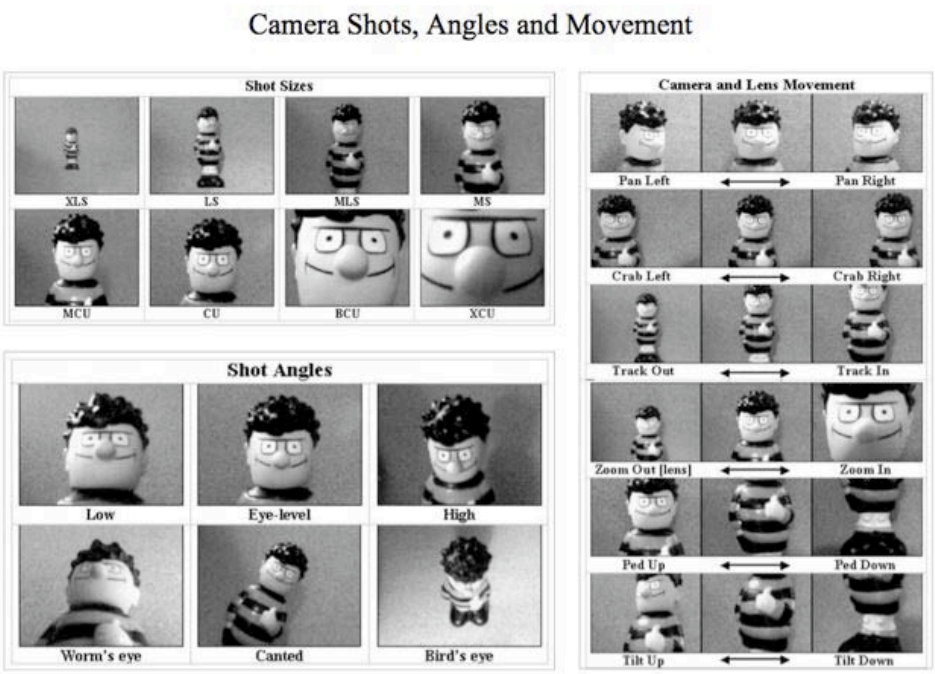
b.) *Making an entrance* : ketika karakter diperkenalkan dalam film, biasanya sudut yang dipilih berdasarkan kepentingannya dalam cerita. Pintu masuk yang mencolok dalam adegan selalu dibantu oleh *low-angle shot.*

c.) *High-angle shots* : sudut kamera ini memberi kesan lemah dan ketakutan.

d.) *Low-angle shots* : biasanya sudut ini memberi kesan kekuatan, kekuasaan dan superior.

e.) *Low-and high-angle shots combined* : Sudut ini memiliki hubungan yang natural. Sebagai contoh, seorang karakter memasuki ruangan. *Low angle* berguna untuk memperkenalkan karakter, diikuti dengan *high-angle shot* untuk memperlihatkan ruangan. Hal ini merupakan sebuah urutan yang mungkin ditemukan disetiap perfilman.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013



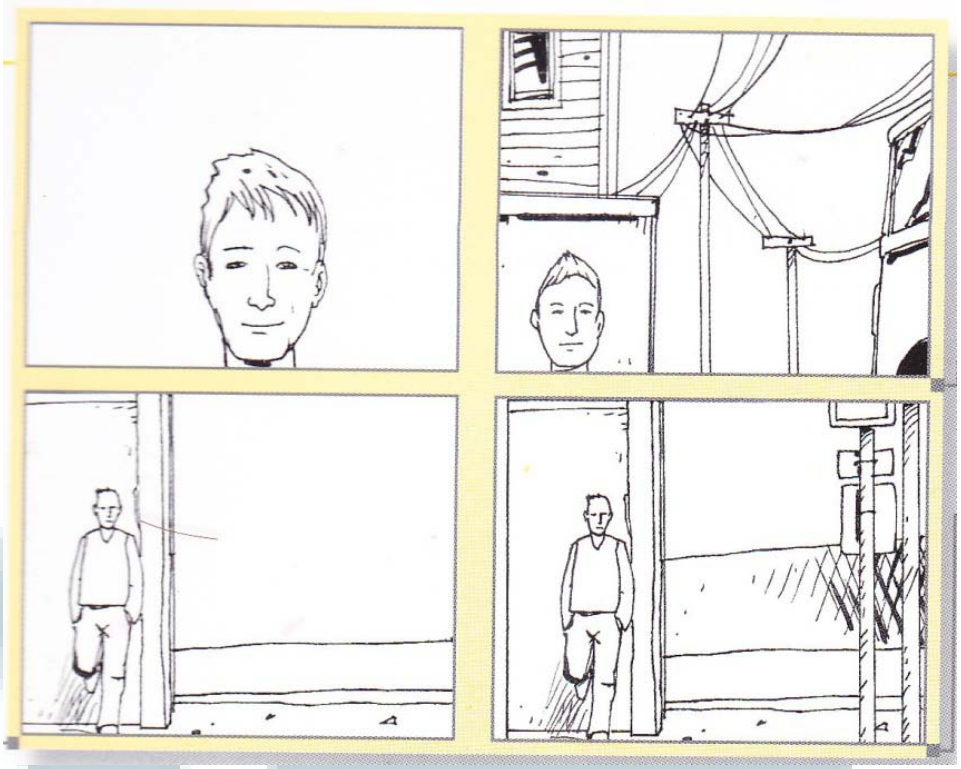
Gambar 2. 18 Contoh *Camera Shot and Angle Shot*
(http://snapproductions.files.wordpress.com/2011/07/46638771.jpg)

f.) *The whole picture* : *high-angle shot* dapat memberi pemandangan menakjubkan dalam sebuah adegan. Contohnya adalah ketika seseorang dinyatakan sebagai titik poin utama dari seorang pengamat atau posisi yang memungkinkan dari kamera televisi.

5.) *Composition*

Komposisi merupakan faktor yang penting, khususnya untuk film dan animasi. *Storyboard artist* membutuhkan pertimbangan untuk komposisi dalam *frame stroyboard* dan sebagai pencapaian kesuksesan yang didapatkan dari meneliti dan mengumpulkan sebanyak mungkin materi referensi yang memungkinkan dari perusahaan produksi dan arsip referensi milik sendiri. Berikut ini adalah beberapa contoh komposisi dalam *storyboard*:

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013



Gambar 2. 19 Contoh *Frame Balancing Scene* (Kiri Atas), *Empty Space* (Kiri Bawah), *Off Balance* (Kanan Atas), *Invent* Detail (Kanan Bawah)
(Christiano, 2007)

1.) *Balancing a scene* : dengan melakukan praktek, hal itu menjadi hal kedua yang alami untuk menyeimbangkan gambar. Sebagai contoh, *storyboard artist* tidak akan memotong kepala orang dalam *shot* seperti ini.

2.) *Empty space* : kadang hanya dengan melihat sebuah *frame*, kita dapat 'merasakan' sesuatu yang kurang atau hilang. Ini merupakan insting alami dari mata yang melihat keseimbangan.

3.) *Off-balance frames* : terkadang sutradara sengaja menginginkan *shot* dengan *'off-balance'* (tidak seimbang). Hal ini menjadi efektif dalam rumah film atau mereka yang mencoba untuk tidak menyesuaikan kepada aturan biasa dalam komposisi.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013

4.) *Invent detail to improve composition* : dengan memberikan sesuatu pada ruang kosong akan membuat *frame* lebih seimbang.

Gambar 2. 20 Contoh *Deliberately Leave Space*
(Christiano, 2007)

5.) *Deliberately leave space* : terkadang *storyboard artist* sengaja mengosongkan bagian yang mengikuti arah pengelihatan dari pemain.

Gambar 2. 21 Contoh Eye Level
(Christiano, 2007)

6.) *Eye level* : hal ini untuk menunjukkan ketika pemain sedang melakukan perbincangan maka mereka akan saling memandang satu sama lain. Komposisi ini mempermudah penonton mengikuti alur perbincangan antar tokoh yang ada.

Perancangan Storyboard..., Della Roulina, FSD UMN, 2013