

4.2.2 SCENE 6 SHOT 72

Teori pertama yang mendukung *shot* ini adalah teori jenis *shot very long shot*. Tipe *shot* tersebut merupakan *over-the-shoulder-shot* di mana fokus karakter menjauhi kamera, sehingga lingkungan sekitarnya yang dimasukkan ke dalam *shot* tersebut dapat terlihat. Berdasarkan teori mengenai *over-the-shoulder shot*, *shot* tersebut memperlihatkan hubungan antara karakter yang berada di *foreground* (Mono) dan *midground* (Ryan dan Steve) (Lannom, 2020). Tipe *very long shot* juga berguna untuk menampilkan pergerakan tokoh yang mendekati atau menjauhi kamera (Ryan dan Steve) karena adanya perspektif gambar serta memberikan konteks lokasi dan waktu. Karena *shot* ini ditujukan melalui perspektif Mono, maka wilayah sekitar Mono akan ditampilkan dalam *high angle* yang menandakan ada situasi Mono, Ryan, dan Steve sudah tertukar. Selain itu arah berlari Ryan dan Steve ke luar layar menandakan bahwa mereka sudah tidak ingin berurusan dengan Mono lagi dan tindakan perundungan mereka telah berakhir.

Untuk menekankan teori *angle* oleh Brown (2013), terdapat teori dari Anderson & Anderson (2012) tentang *depth of field*, di mana teori tersebut dianggap seperti efek terhadap fokus tajam terhadap objek yang ada di depan dan di belakang titik asli fokus yang bisa dicapai menggunakan efek *blur*. Teori selanjutnya yang dilibatkan adalah peran *storytelling* yang melibatkan kepentingan plot. Plot dalam cerita diperlukan untuk meneruskan cerita setelah terjadi konflik. Konflik dalam cerita harus diselesaikan dan melalui plot sebuah cerita bisa memiliki resolusinya. *Shot* ini menggambarkan resolusi dari perundungan yang dialami oleh Mono. Ryan dan Steve akhirnya mendapatkan dampak dari perilaku buruk mereka dalam bentuk karma yang mempermalukan mereka sendiri. Beberapa teori ini menandakan bahwa Mono yang berdiri tinggi dibandingkan Ryan dan Steve diartikan sebagai kebebasan Mono dari tindakan perundungan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan *shot design* dalam *storyboard* “MONO”, penulis menggambarkan beberapa *shot* sesuai dengan situasi dalam adegan tersebut. Proses pembuatan *shot*

dilakukan berdasarkan beberapa teori yang berhubungan seperti teori tipe *shot*, teori *storyboard*, dan teori *storytelling*. *Shot design* dibuat berdasarkan *character design*, denah, dan sinopsis cerita yang sudah ditentukan. Berdasarkan konsep cerita dan teori yang sudah ditentukan, penulis dapat menghasilkan 176 *shot* yang digabungkan menjadi *storyboard* “MONO”.

Seperti pada scene 6 shot 72 terdapat *depth of field* dengan *over-the-shoulder shot* ditambah dengan *high angle* di mana teori tersebut saling melengkapi satu dengan yang lainnya. *Over-the-shoulder shot* untuk memperlihatkan aksi tokoh yang ada di depan Mono, ditambah dengan *depth of field* berupa efek *blur* dan *angle* yang mengecilkan subjek di sekitarnya, maka *shot* tersebut bisa memberikan kesan bahwa Mono yang sudah bebas dari perundungan bisa berdiri tegak dengan percaya diri untuk pertama kalinya. Implementasi beberapa teori dasar tersebut membantu untuk menghasilkan *storyboard* yang bagus dan dapat membantu komunikasi antar pihak untuk produksi nantinya. Teori dasar tersebut juga bisa memberikan pengetahuan tentang cara-cara bagaimana bisa menggambarkan sebuah *shot* dengan *mood* dan suasana tertentu menggunakan bahasa perfilman. Dengan kata lain, memahami teori mengenai *storyboard* adalah hal penting untuk dilakukan bagi semua calon *storyboard artist*. Bahkan teori-teori dasar atau umum pun dapat membantu seorang *filmmaker* dalam menghasilkan karya yang lebih baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J., & Anderson, J. D. (2012). *Shooting Movies Without Shooting Yourself in the Foot (Becoming a Cinematographer)*. Oxford: Focal Press.
- Astuti, P. R. (2008). *Meredam Bullying (3 Cara Efektif Menanggulangi Kekerasan pada Anak)*. Jakarta: PT Grasindo.
- Brown, B. (2013). *Cinematography: Theory and Practice Image Making for Cinematographers and Directors*. Burlington: Focal Press.
- Bowen, C. J. (2013). *Grammar of the Shot*. Burlington: Focal Press.