

2. STUDI LITERATUR

2.1. STORYBOARD

Storyboard terlebih dahulu dibuat sebagai paduan cetak biru adegan untuk menggambarkan sudut kamera, lokasi, memberikan panduan kasar untuk penempatan aktor, serta pengaturan umum untuk setiap pengambilan gambar (Nancy Beiman, 2017). Namun, pada animasi, *storyboard* pada *live-action* tidak menciptakan karakter dan latar; hal ini dilakukan karena casting mungkin belum selesai pada tahap ini. Ilustrasi tokoh pada *storyboard live-action* biasanya hanya berupa representasi kasar untuk mengarahkan pergerakan karakter dalam adegan, tanpa mencerminkan penampilan aktor secara spesifik atau performa yang diinginkan. Dialog jarang dimasukkan, dan biasanya satu atau dua panel cukup untuk menggambarkan setiap shot, kecuali jika kamera sedang bergerak atau terdapat efek khusus yang berkelanjutan.

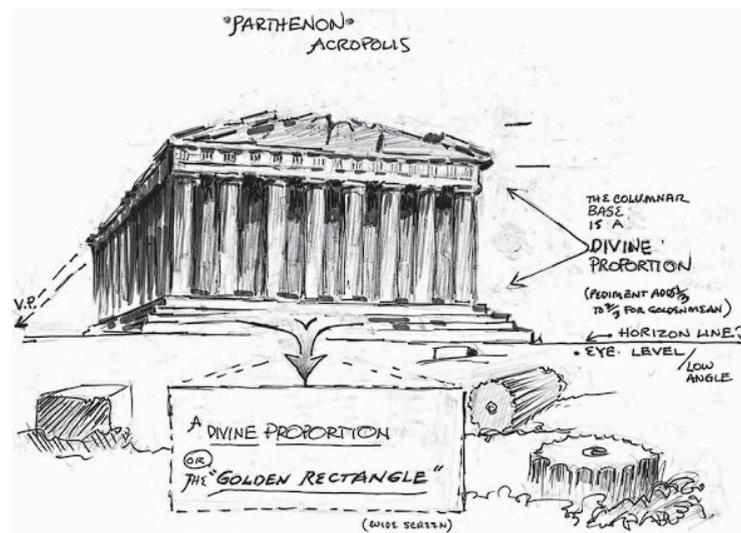
Perbedaan lainnya adalah tujuan penggunaan *storyboard*. Dalam produksi *live-action*, *storyboard* digunakan oleh sutradara, direktur seni, dan sinematografer untuk memastikan konsistensi visual, tetapi jarang digunakan oleh para aktor. Sementara itu, dalam animasi, *storyboard* berperan lebih jauh, dimana *storyboard* animasi tidak hanya merancang pergerakan kamera dan komposisi, tetapi juga menciptakan karakter dan lingkungan secara detail, karena animasi membutuhkan representasi visual yang jauh lebih spesifik untuk memandu seluruh proses produksi.

2.2. KOMPOSISI

Ward (2003) menyatakan bahwa komposisi adalah payung besar yang mencakupi cara memilih parameter kamera yang sesuai untuk situasi tertentu. Pemilihan ini juga berkaitan dengan bagaimana adegan diatur secara visual agar sesuai dengan format layar. Sejalan dengan itu, John Hart (2008) menjelaskan bahwa *storyboard* umumnya digambar dalam bentuk persegi panjang untuk mencocokkan *aspect ratio* dari gambar akhir yang akan diproyeksikan. Saat ini, *aspect ratio* untuk layar lebar berkisar antara 1.65:1 hingga 2.55:1, dan seniman *storyboard*

menggunakan proporsi ini saat menggambar setiap adegan, memastikan bahwa komposisi yang direncanakan dapat terwujud dengan baik di layar.

2.2.1. RULE OF THIRDS

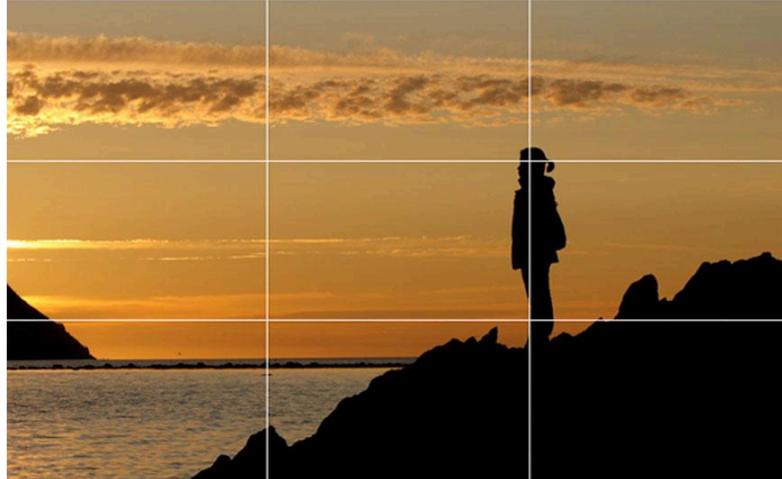


Gambar 2.1 Devine propotion

Sumber : https://mahithinsidious.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/01/reference-book_1.pdf

Dalam sejarah, orang Yunani menyebut proporsi ini sebagai *divine proportion* atau *golden rectangle*. Sebagai contoh, alas bangunan Parthenon memiliki proporsi dua pertiga dari total tinggi bangunan, sementara bagian segitiga di atasnya (pedimen) mengambil sepertiga bagian teratas, menciptakan keseimbangan visual yang harmonis.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.2 *Rule of Thirds*
Sumber : <https://imagesfilm.wordpress.com/blog/page/2/>

Tujuan dari penggunaan metode *rule of thirds* dalam mengatur sebuah komposisi, adalah untuk mengambil seluruh perhatian penonton terhadap salah satu obyek, baik benda hidup maupun benda mati (Kuhn, 2012). Gambar pada 2.2 di atas menggambarkan konsep ini, menunjukkan bagaimana penempatan elemen utama pada titik-titik pusat perhatian mbingkai *shot*. Titik-titik yang terbentuk dari perpotongan tiga garis vertikal dan tiga garis horizontal adalah area di mana pusat perhatian ditempatkan.

2.3. *CAMERA ANGLE*

Salah satu kekuatan sinematografi adalah kemampuan untuk mengubah sudut kamera agar bisa menampilkan berbagai perspektif, menyajikan adegan dengan cara yang berbeda, atau menunjukkan kepada penonton apa yang ingin disampaikan (John Hart, 2008). Menggunakan sudut kamera yang bervariasi sangat penting untuk menjaga perhatian penonton pada cerita yang disampaikan—bayangkan jika sebuah film hanya menggunakan satu sudut pandang sepanjang durasinya, pasti terasa membosankan.

Karena itu, perlu adanya kerja sama dengan tim praproduksi untuk merencanakan sudut kamera terbaik untuk setiap *shot*, yang kemudian perlu

dicatat dalam *storyboard*. Dalam buku *The Art of the Storyboard* oleh John Hart, akan ada berbagai jenis *shot* yang disebutkan. Berikut adalah beberapa *shot* yang paling sering digunakan:

- a. **Close-Up (CU)**: Menampilkan wajah aktor secara penuh atau objek dari jarak sangat dekat.
- b. **Extreme Close-Up (EXT CU)**: Tangkapan yang sangat dekat, misalnya hanya memperlihatkan mata aktor.
- c. **Establishing Shot (EST)**: Memperlihatkan lokasi atau posisi aktor untuk membantu penonton memahami latar adegan.
- d. **Long Shot (LS)**: Memperlihatkan aktor atau objek dari kejauhan, biasanya dengan latar belakang yang lebih luas.
- e. **Medium Shot (MS)**: Menampilkan aktor atau objek dari jarak menengah, sehingga terlihat lebih detail tanpa terlalu dekat.
- f. **Over the Shoulder (OTS)**: Diambil dari sudut di atas bahu aktor; sudut harus tetap konsisten (di bahu yang sama) untuk setiap aktor.
- g. **Panoramic (Pan)**: Kamera bergerak secara horizontal untuk menangkap pemandangan panorama.
- h. **Tracking Shot**: Kamera dipasang pada roda dan bergerak mulus di atas rel untuk mengikuti gerakan dalam adegan. Terkadang digunakan *dolly shot* serupa, di mana kamera didorong atau ditarik di atas kereta, seperti *crab dolly* yang dapat bergerak melingkar.
- i. **Zoom Shot**: Fokus kamera berpindah dari sudut lebar (*wide angle*) ke *close-up* menggunakan lensa zoom.

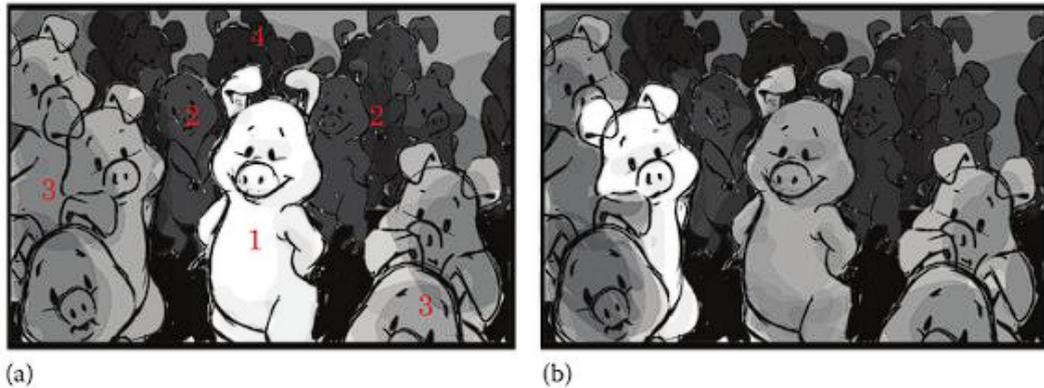
2.4. KONTRAS *TONAL*



Gambar 2.3. *Opsi kontras tonal*

Sumber :<https://archive.org/details/preparetoboard/page/n142/mode/1up?view=theater>

Berdasarkan Nancy Beiman pada buku *Prepare to Board!* (2017) mata manusia secara alami tertarik pada area yang memiliki kontras paling kuat, sama seperti tertarik pada titik pusat optik di dalam sebuah bingkai gambar. Objek yang ditempatkan pada titik ini cenderung menjadi fokus utama bagi penonton. Namun, elemen kontras *tonal* yang kuat serta elemen pengarah lainnya dapat mengarahkan perhatian ke area lain di dalam bingkai. Penting untuk diingat bahwa titik pusat sebuah gambar sebenarnya sedikit lebih tinggi daripada pusat geometris bingkai. Ketika mendesain *storyboard*, keseimbangan antara ruang positif dan negatif perlu diperhatikan agar hasil akhir tetap menarik secara visual.



Gambar 2.4. Bagaimana kontras dapat menggantikan pusat perhatian
 Sumber : <https://archive.org/details/preparetoboard/page/n142/mode/1up?view=theater>

Beiman juga menambahkan bahwa kontras *tonal* dan elemen pengarah bisa sangat efektif dalam menarik perhatian penonton ke bagian tertentu dari adegan. Sebuah elemen bisa diisolasi di tengah keramaian melalui penempatan strategis dan permainan nilai kontras. Misalnya, penggunaan kontras yang kuat pada karakter utama bisa membuatnya menonjol dibandingkan elemen lain di sekitarnya. Selain itu, elemen visual seperti bentuk atau ruang negatif dapat membentuk arah pandangan, mengarahkan fokus penonton ke bagian yang diinginkan tanpa mengganggu elemen pendukung lainnya.

Dalam film animasi, nilai kontras, bentuk positif dan negatif, elemen pengarah, serta hubungan antar objek selalu berubah secara dinamis. Perubahan ini terjadi seiring dengan pergerakan adegan. Oleh karena itu, elemen-elemen tersebut harus dirancang dengan baik agar tetap terbaca dan efektif, bahkan ketika adegan bergerak dengan cepat. Tujuannya adalah agar perhatian penonton tetap terarah pada bagian yang menjadi fokus, sehingga cerita yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas. (Beiman, 2017).

2.5. STAGING

Sebelum sutradara dapat menyampaikan ide, membangun suasana, atau membangkitkan emosi, ada hal mendasar yang harus dilakukan terlebih dahulu, yaitu memastikan gambar yang ditampilkan jelas dan mudah dipahami (Bordwell, 2016). Jika penonton tidak bisa mengikuti apa yang terjadi di layar, maka cerita dan pesan yang ingin disampaikan akan hilang. Ia juga menambahkan bahwa penulis di jurnal-jurnal film pada masa awal sering menyoroti pentingnya kejernihan gambar. Dalam sebuah film, gambar yang jelas adalah syarat utama sebelum mencoba efek-efek yang lebih kompleks. Selain mengarahkan aktor dan kru, tugas sutradara juga mencakup mengarahkan fokus perhatian penonton.

Penataan *staging* adalah elemen penting dalam membangun tampilan visual sebuah film atau acara televisi. Dengan memanfaatkan *staging*, aksi yang dilakukan oleh aktor dalam suatu adegan dapat lebih terlihat jelas, sehingga penonton bisa lebih mudah memahami kondisi psikologis karakter yang ditampilkan (Bordwell, 2016).

2.6. BEBAN EMOSI

Menurut Vivian Dittmar dalam bukunya *The Emotional Backpack* (2024), ia menyatakan bahwa beban emosi yang kita bawa sepanjang hidup dapat terbentuk melalui berbagai faktor yang saling berinteraksi. Buku ini membahas beban emosi seperti analogi sebuah *emotional backpack* atau tas punggung emosional yang kita bawa, ukuran dan berat tas ini ditentukan oleh tiga elemen utama: intensitas pengalaman hidup, tingkat sensitivitas individu, dan dukungan yang diterima dari lingkungan sekitar.

Faktor pertama yang mempengaruhi beban emosi adalah intensitas dari pengalaman hidup yang dialami seseorang. Pengalaman-pengalaman ini bisa berasal dari masa kecil, namun juga bisa terjadi di masa dewasa. Misalnya, seseorang yang tumbuh dalam keluarga dengan lingkungan yang stabil dan harmonis mungkin membawa beban emosi yang lebih ringan dibandingkan

mereka yang besar di tengah konflik atau ketidakpastian. Namun, tidak hanya pengalaman masa kecil yang membentuk beban ini. Peristiwa berat di masa dewasa, seperti perceraian yang sulit, kehilangan pekerjaan, penyakit serius, atau kematian orang terdekat, dapat menambah berat tas punggung ini secara signifikan. Semakin intens dan sulit pengalaman yang dialami, semakin besar beban emosi yang harus dibawa.

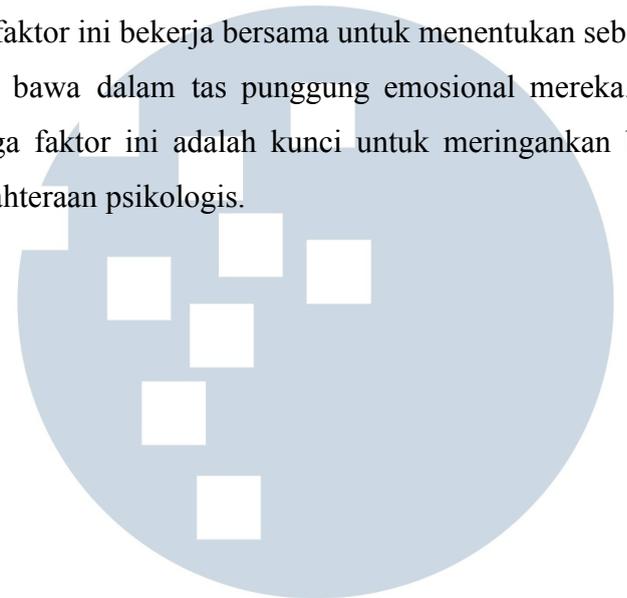
Tidak semua orang bereaksi terhadap pengalaman dengan cara yang sama, karena tingkat sensitivitas individu juga memainkan peran penting. Seseorang yang sangat sensitif mungkin merasakan dampak lebih dalam dari peristiwa yang bagi orang lain terasa biasa saja. Orang yang sensitif cenderung merasakan dan mengalami segala sesuatu dengan lebih intens, baik itu kebahagiaan maupun kesedihan. Bahkan dalam situasi di mana kehidupan secara obyektif "baik-baik saja," seseorang dengan tingkat sensitivitas tinggi bisa saja mengalami trauma karena peristiwa yang bagi orang lain mungkin terasa ringan. Dalam konteks ini, intensitas pengalaman yang sedang dapat terasa lebih berat jika dikalikan dengan sensitivitas yang tinggi, sehingga memperbesar beban emosional yang dirasakan.

Faktor terakhir yang dapat mempengaruhi beratnya beban emosi adalah dukungan, baik dari orang lain maupun dari diri sendiri. Dukungan sosial, seperti bantuan dari keluarga, teman, atau komunitas, sangat penting dalam membantu seseorang memproses pengalaman yang berat. Terutama ketika seseorang menghadapi trauma besar, dukungan dari luar dapat menjadi faktor penentu dalam mengurangi beban emosional yang ditanggung.

Namun, dukungan tidak hanya datang dari luar; kemampuan seseorang untuk mendukung dirinya sendiri juga sangat krusial. Banyak orang mungkin tidak menyadari bahwa mereka cenderung meninggalkan diri mereka sendiri saat menghadapi masa-masa sulit. Ini bisa terjadi ketika dialog internal yang dimiliki tidak mendukung, seperti ketika seseorang berkata pada dirinya sendiri, "Kenapa kamu masih memikirkan ini?" atau "Ayo, berhenti mengeluh." Pola pikir negatif ini justru dapat memperberat beban yang sudah ada. Sebaliknya, dukungan diri

yang sehat berarti berbicara kepada diri sendiri dengan penuh kasih, pengertian, dan tanpa menghakimi.

Secara keseluruhan Dittmar menjelaskan bahwa beban emosi terbentuk dari kombinasi antara pengalaman hidup yang dialami, tingkat sensitivitas pribadi, dan seberapa besar dukungan yang diterima, baik dari orang lain maupun dari diri sendiri. Ketiga faktor ini bekerja bersama untuk menentukan seberapa berat beban yang seseorang bawa dalam tas punggung emosional mereka. Memahami dan mengelola ketiga faktor ini adalah kunci untuk meringankan beban emosi dan mencapai kesejahteraan psikologis.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA