

2. LANDASAN PENCiptaan

2.1 *Storyboard*

Menurut Maurice Zuberano dalam Katz menyebutkan bahwa *storyboard* adalah buku harian film yang ditulis tentang kejadian yang akan terjadi pada film(2019). Hal ini memiliki maksud *storyboard* merupakan catatan dari proses visualisasi yang dilakukan oleh *Storyboard artist* dalam mendesain alur *shot* untuk menyusun struktur, *staging*, dan komposisi dari *shots* dan *sequence* pada film (Katz, 2019) Katz juga menjelaskan fungsi dari *storyboard* yang terbagi menjadi 2 yaitu sebagai gambaran awal visualisasi ide sekaligus berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan ide tersebut kepada tim produksi (Katz, 2019).

Hal serupa juga dijelaskan oleh Proferes, menurutnya *storyboard* adalah gambar individu tiap-tiap *shot* yang berguna untuk menjelaskan visi *director* (2018). Dapat disimpulkan dari pernyataan Katz dan Proferes bahwa *storyboard* adalah sebuah desain alur gambar individu tiap-tiap *shot* dalam film yang berfungsi menjadi gambaran awal untuk mengkomunikasikan sebuah ide.

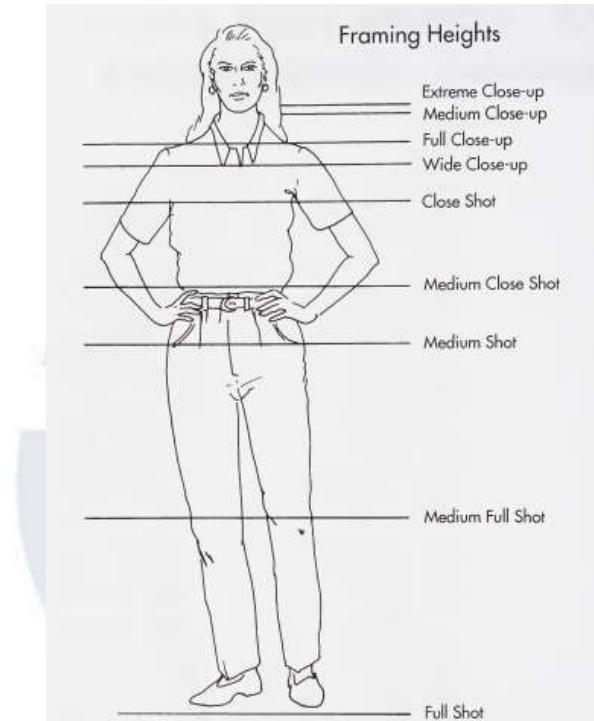
2.2 *Shot(s)*

Shot merupakan terminologi yang sering digunakan dalam pembuatan film. *Shot* adalah rekaman yang menunjukkan subjek tertentu dengan jarak, sudut, dan perspektif tertentu serta durasi tertentu (Bowen, 2024). Brown dalam bukunya menganalogikan *shot* sebagai kosakata berbentuk visual yang ada dalam bahasa sinema (2016). Dalam arti lain, sebuah *shot* adalah bahasa visual yang digunakan untuk menunjukkan subjek tertentu dengan sudut pandang dan durasi tertentu.

2.2.1 Tipe *Shot*

Tipe *shot* menurut Bowen dikelompokkan sesuai dengan ukuran subjek yang muncul pada layar, tipe *shot* ini dapat memberikan informasi yang berbeda kepada penonton sesuai dengan ukuran tersebut (Bowen, 2024). Dalam bukunya, Katz menggunakan sebutan lain yaitu *shot size* memiliki unit universal yaitu *long shot*, *medium shot*, dan *close-up* yang masing-masing terbagi lagi ke beberapa bagian

kecil (Katz, 2019). Pada pembahasan ini penulis memfokuskan pada 2 tipe *shot* yaitu *medium shot* pada *scene 2 shot 20* dan *close-up* pada *scene 7 shot 52*.



Gambar 2. 1 *Framing heights*.

(Sumber: *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*, 2019).

a. Medium Shot

Medium shot merupakan tipe *shot* yang memiliki *framing* dari pinggang hingga atas kepala. *Medium shot* merupakan tipe *shot* yang menggabungkan esensi dari *full shot* untuk menangkap gestur karakter dan *close-up* untuk menangkap ekspresi. Sehingga, *medium shot* dapat menunjukkan ekspresi sekaligus bahasa tubuh karakter secara bersamaan (Katz, 2019). Menurut Bowen, *medium shot* berukuran mulai dari sekitar pinggang ke atas, penonton yang melihat ini akan merasa nyaman karena subjek terasa dekat namun tidak mengganggu ruang pribadi penonton (2024). Secara spesifik, tipe *shot* utama yang digunakan pada *scene 2 shot 20* adalah *medium close shot*.

b. Close-Up

Close-up adalah tipe *shot* yang intim dengan menampilkan *frame* yang hampir dipenuhi subjek sehingga dapat memberikan informasi yang cukup spesifik kepada penonton (Bowen, 2024). *Close-up* sering kali digunakan sebagai

framing adegan dialog yang dapat membawa penonton lebih intim dengan karakter serta membuat karakter seakan sedang membuka dirinya kepada penonton (Katz, 2019). Pada *scene 7 shot 52* penulis menggunakan tipe *shot wide close-up*.

2.2.2 Komposisi

Dalam buku *Cinematography: Theory & Practice* dijelaskan terdapat prinsip *design* yang digunakan dalam film seperti *balance* dan *visual tension*, serta masih banyak lagi. Menurutnya, menyampaikan informasi tentang situasi yang terjadi dalam cerita dapat ditunjukkan dengan komposisi pada sebuah *frame*. (Brown, 2016). Menurut Brown, *balanced* dan *unbalanced* dapat dilihat dari ukuran, posisi, serta gerakan. Selain itu Brown juga menjelaskan bahwa *visual tension* atau ketegangan visual dapat terjadi karena unsur *balanced* dan *unbalanced* (2016).

Mercado dalam bukunya juga membahas tentang komposisi *balanced* dan *unbalanced*. Menurutnya, komposisi *balanced* ataupun *unbalanced* dipengaruhi oleh ukuran, warna, kecerahan, dan peletakannya sehingga mempengaruhi bagaimana penonton melihatnya. Komposisi *balanced* sering kali digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang lebih stabil dan teratur, sementara komposisi *unbalanced* sering kali menciptakan perasaan dengan tekanan ataupun ketegangan, namun semua kembali lagi pada konteks yang bersangkutan (Mercado, 2022).



Gambar 2. 2 Komposisi *balanced*.

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*, 2022).

Pada bukunya ia memberi contoh *balanced* dan *unbalanced* menggunakan 2 *shot* dari film *The Proposition*. Pada *shot* ini menggunakan komposisi *balanced*

dengan hampir semua elemen visual tertata secara simetris untuk menggambarkan kedamaian makan malam saat natal.



Gambar 2. 3 Komposisi *unbalanced*.

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*, 2022).

Sementara itu pada *shot* lainnya menggunakan komposisi *unbalanced* untuk mempertegas situasi yang tidak layak pada adegan tersebut, dengan menata hampir keseluruhan elemen visual pada pojok *frame*.

Menurut Meggs dalam Heinstein menjelaskan bahwa perbedaan pada ukuran berperan dalam membuat tekanan, yang disambung dengan pernyataan Lauer bahwa ukuran yang besar dan proporsinya yang lebih besar dibandingkan elemen lain dapat memberikan tekanan visual yang jelas (Heinstein, 2014).

2.2.3 *Camera Movement*

Camera movement pada produksi film digunakan sesuai dengan kebutuhan naratif dan estetiknya. Pergerakan kamera biasanya digunakan untuk mengikuti pergerakan karakter ataupun obyek. Terdapat banyak macam variasi pergerakan kamera, namun secara umum dibagi menjadi *pan*, *tilt*, *roll*, *tracking*, dan *crane shot* (Pratista, 2017). Menurut Brown, pergerakan kamera adalah yang membuat film berbeda dari bentuk seni visual lainnya. Pergerakan kamera tidak hanya mengubah *framing* tetapi juga berpengaruh kepada *mood* dan rasa dari *shot* tersebut (Brown, 2016).

a. *Tracking Shot/ Dolly Shot*

Tracking shot atau *dolly shot* adalah pergerakan posisi kamera yang bergerak secara horizontal yang bisa bergerak maju, mundur, melingkar, ataupun menyamping (Pratista, 2017). Sementara itu Brown menjelaskan istilah *reveal*

with movement yang menggunakan pergerakan kamera untuk mengungkap sesuatu dengan memanfaatkan teknik *dolly* ataupun *crane move* (2016).

2.3 *Split-Screen*

Split-screen menurut Katz merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar yang seharusnya muncul dalam *shot* terpisah (2019). *Split-screen* awalnya dimanfaatkan sebagai bentuk awal dari *wide-screen* pada film *Napoleon* (1927) dan membuatnya terlihat seperti *panoramic shot*. Pada era film bisu *split-screen* dimanfaatkan untuk menunjukkan dua sisi percakapan telepon, digunakan juga untuk adegan halusinasi atau mimpi, serta digunakan untuk desain grafis (Katz, 2019).

Split-screen juga dapat digunakan sebagai cara untuk bercerita, seperti halnya Brian De Palma yang menggunakan teknik ini untuk menemukan cara baru untuk bercerita (Katz, 2019). Menurut Barsam & Monahan, fungsi dari *split-screen* adalah untuk menceritakan 2 atau lebih cerita dalam waktu yang bersamaan dalam *frame* yang sama seperti menunjukkan kejadian paralel atau kejadian yang terjadi disaat bersamaan (Barsam & Monahan, 2016). Penggunaan *split-screen* bisa dimanfaatkan secara luas dan kreatif serta berfungsi sebagai media menyampaikan sebuah cerita dengan menampilkan 2 atau lebih *shot* di dalamnya.

2.4 *Rivalitas*

Mengacu pada KBBI daring, rivalitas memiliki arti persaingan, pertentangan, ataupun permusuhan. Untuk menunjukkan rivalitas antar tokoh penulis menggunakan teori *dynamic relationship*. Dalam bukunya, Proferes memberikan penjelasan bahwa *dynamic relationship* dapat dilihat pada saat momen itu terjadi yang dibentuk dengan melihat dari sudut pandang karakter yang bisa sangat objektif ataupun subjektif. Menurutnya, *dynamic relationship* adalah bagaimana seorang karakter memandang karakter lainnya pada saat momen itu terjadi (2018). *Dynamic relationship* ini dapat digunakan untuk menunjukkan rivalitas antar karakter, sehingga hal ini penulis gunakan pada film *Duet Maut*.