

pengaruh tingkat ekstra media terhadap individu-individu dalam organisasi media – Fairclough menyebutnya sebagai pengaruh institusional dalam analisis praktik sosiokultural. Fairclough memilah aspek ini dalam dua bagian, yakni: ekonomi media, yang meliputi pengiklan, khalayak, persaingan antarmedia, bentuk intervensi institusi ekonomi lain (termasuk pemilik modal); dan institusi politik yang mempengaruhi kehidupan dan kebijakan media. Atau, dalam bahasa yang lebih lugas disebut ekonomi politik media.

Simpulan

Komodifikasi isi media atau hiperrealitas seperti yang diperlihatkan dalam konstruksi karakter kartun iklan animasi TVC Paddle Pop telah mempertaruhkan kredibilitas dan idealisme para agensi kreatif periklanan dengan media yang bersangkutan. Karena isi media semacam itu mengaburkan identitas idealisme, yang menjadi payung para agensi kreatif periklanan untuk senantiasa bereksplorasi melakukan perkembangan iklan animasi sebagai bahan interaksi dan promosi produk di saluran komunikasi lain. Pada titik itu, sekali lagi peneliti harus menggarisbawahi poin mitos yang selama ini berkembang bahwa iklan televisi adalah tontonan, yang ber-"ideologi"-kan industri budaya populer. Berdasarkan teori dekonstruksi Derrida, konotasi yang berkembang bisa jadi akan menunda mitos yang telah terbentuk dan menawarkan mitos baru bahwa iklan animasi televisi adalah tontonan.

Referensi

- M, Morissan, Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu, Jakarta: Penerbit Kencana, 2010.
- Barker. C, Cultural Studies: Teori dan Praktek. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2011.
- H. Syaiful, Postkomodifikasi Media: Analisis Media Televisi dengan Teori Kritis dan Cultural Studies. Yogyakarta: Jalasutra, 2013.
- I. Lila, "Kejelian Unilever Membesarkan Paddle Pop Lewat Karakter Singa", swa, 10 Maret 2013. [Online]. [Accessed: 20 April 2018].
- Tim, Majalah Marketing, 2nd ed., vol. 3. Jakarta : Marketing, 2010.
- Prakosa, G. , Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia, Jakarta: IKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesia, 2010.
- Rivers. W, dkk, Media Massa dan Masyarakat Modern. Yogyakarta: Jalasutra, 2008.
- S, Mohammad, Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005.
- Sugihartono, Ranang A., Basnendar H., & Asmoro N.P, Animasi Kartun dari Analog sampai Digital. Jakarta: PT. Indeks. 2010.

VISUAL STORYTELLING DARI SINOPSIS SAMPAI STORYBOARD DALAM MATA KULIAH INTRODUCTION TO MOVING IMAGE PRODUCTION (IMIP)

Ina Listyani Riyanto¹
Baskoro Adi Wuryanto²
Perdana Kartawiyudha³

Abstrak: *Filmmaker* dituntut untuk bisa mengubah cerita dari bentuk tulisan menjadi gambar bergerak. Kemampuan *visual storytelling* ini menuntut *filmmaker* untuk bisa mentransfer imajinasi cerita (sinopsis-teks) menjadi skenario (visual yang tertulis), serta mentransfer skenario menjadi *storyboard* (gambar-visual). Untuk itu, *filmmaker* seyogyanya memahami penulisan scenario dan kaidah-kaidahnya sehingga bisa menuangkan cerita dengan baik. Selain itu, *filmmaker* juga harus memahami bahasa visual yang ditawarkan oleh sinematografi seperti fungsi *shot type*, komposisi dan *rule of third*. *Filmmaker* seringkali mengalami kendala dalam memvisualkan cerita dari sinopsis sampai *storyboard* (*text to visual*). Oleh sebab itu, penelitian ini dibuat untuk mengetahui masalah dalam proses ini. Penelitian ini terdiri dari dua tahap. Tahap 1: (i) Mencari teori awal: studi pustaka dan identifikasi masalah (ii) penentuan elemen dan standar analisis, (iii) mengumpulkan data dengan mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam proses transfer. Tahap 2: (i) menganalisis sinopsis, skenario dan *storyboard*. (ii) mengkonfirmasi hasil analisis melalui wawancara dengan penulis skenario, sutradara dan sinematografer. (ii) merangkum temuan dan analisis serta menuliskannya dalam jurnal.

Kata kunci: produksi film, *text to visual*, sinopsis, skenario, *storyboard*

¹Ina Listyani Riyanto adalah staf pengajar pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

e-mail : inariyanto@umn.ac.id

²Baskoro Adi Wuryanto adalah praktisi film dan staf pengajar pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

e-mail : baskoro.adi@lecturer.umn.ac.id

³Perdana Kartawiyudha adalah praktisi film dan staf pengajar pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

e-mail : perdana.kartawiyudha@umn.ac.id

Latar Belakang

Skenario yang baik mutlak diperlukan untuk membuat film yang baik. Sebaik apapun skenarionya, bila *filmmaker* tidak mampu memvisualkannya dengan jelas, natural dan estetis, pesan yang dibawa film tersebut tidak bisa dipahami penonton. Dengan kata lain, *filmmaker* dituntut untuk bisa bercerita secara visual, dengan cara mentransfer cerita dari sinopsis ke skenario. Langkah ini berarti *filmmaker* mentransfer sinopsis yang berupa uraian cerita yang sering masih abstrak menjadi skenario yang sudah terbagi dalam *scenes* dan deskripsi set, *property*, *blocking* dan *mood*-nya jelas. Langkah penting berikutnya adalah pemahaman bahasa visual yang berupa *shot type*, komposisi dan *rule of third* dan fungsinya. Ini adalah 'alat untuk bercerita' sehingga *filmmaker* harus bisa memanfaatkannya dengan baik.

Bagi *filmmaker* pemula yang belum punya banyak 'jam terbang', bisa jadi merupakan sebuah tantangan tersendiri. Masalah ini tampak di mata kuliah FF621 *Introduction to Moving Image Production* (IMIP), mata kuliah Semester 2 bagi peminatan Film, Program Studi Film dan Televisi (FTV), Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Di kelas IMIP, mahasiswa untuk pertamakalinya belajar penulisan skenario, prosedur produksi film, dan melakukan produksi film fiksi pendek. Di sinilah mahasiswa sering mengalami kendala pada saat mereka harus (1.) mengembangkan ide cerita yang telah ditulis dalam bentuk sinopsis menjadi skenario dan (2.) saat harus memvisualkan dari skenario menjadi *storyboard*. Kesulitan yang dialami mahasiswa inilah yang menjadi dasar bagi penulis untuk melakukan penelitian ini.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang mendeskripsikan masalah-masalah yang terjadi saat mahasiswa melakukan dua proses transfer di atas. Subyek penelitian ini adalah 30 tim yang berasal dari lima kelas paralel (kelas A-E) mata kuliah FF621 *Introduction to Moving Image Production* (IMIP), Semester Genap 2016-2017. Tugas Akhir mata kuliah ini adalah membuat film pendek 3-5 menit, MOS (tanpa dialog), berkelompok yang terdiri dari 6-7 mahasiswa dan *shooting* dilakukan di kampus UMN.

Masalah yang terkumpul dalam dua tahapan proses ini dikelompokkan berdasarkan jenisnya. Penulis dan tim menganalisis permasalahan yang ada di tiap kelompok dengan membandingkannya apakah esensi dan fungsi tiap elemen proses tersebut sesuai dengan landasan teori yang dituliskan oleh para ahli *film production*. Penulis juga melakukan wawancara untuk lebih dapat memahami mengapa permasalahan-permasalahan tersebut bisa terjadi.

Penelitian Sebelumnya

Dua penelitian yang mendekati topik dalam penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut. Dancu et al (2005, 213-222) melakukan penelitian terhadap film fiksi panjang berjudul *Whisky* yang disutradarai oleh Juan Pablo Rebella dari Uruguay. Dancu (2005, 213-222) menganalisis dialog dalam skenario dan film dan memfokuskannya pada tiga hal yaitu deskripsi, fungsi obyek dan penggunaan kesunyian (*silence*) dalam film untuk bercerita secara visual. Walaupun demikian, penelitian ini sama sekali tidak menyinggung peralihan bentuk *visual storytelling* dari teks menjadi visual.

Penelitian lain yang berkaitan dengan *visual storytelling* dilakukan oleh Tahor (2016), seorang sine-

matografer dari Johannesburg. Dia meneliti tentang peran sinematografer dalam produksi sebuah film fiksi panjang, khususnya dalam desain shot, pengembangan dan penerapan gaya visual untuk mengartikulasikan visi sutradara. Film yang dianalisis adalah film panjang dari Afrika Selatan 'Oil on Water' (Matthews, 2007) dan SMS Sugarman (Kaganof, 2008). Dalam tesisnya, dia mengatakan bahwa sutradara dan sinematografer berkolaborasi sangat dekat. Sutradara fokus pada estetika sedangkan sinematografer fokus pada teknik walaupun ada interseksi di antara tugas keduanya. Inti kolaborasi ini pada visi sutradara dan cara penyampaiannya kepada penonton dengan menggunakan teknik sinematografi seperti *framing*, komposisi, pergerakan kamera, tata cahaya, warna untuk mengekspresikan ide. Dia juga mengatakan bahwa gaya visual merupakan visualisasi skenario dan visi sutradara yang sudah dirancang sejak proses *development* dan diterapkan pada proses produksi. Tanpa visi sutradara, sinematografi sebuah film tidak berarti dan hanya menjadi pameran ketrampilan kreatif yang tidak bermakna dan membingungkan. (McKee, 1997)

Analisis Permasalahan dalam Pengembangan Sinopsis Menjadi Skenario

Setelah penulis skenario membuat *premise* atau *logline*, selanjutnya dia menulis sinopsis. Sinopsis adalah alat jual yang menceritakan adegan dari awal sampai akhir, termasuk *ending* secara singkat. (James, 2009) Senada dengan James, Velikovskiy (Velikovskiy, 2018) menambahkan bahwa sinopsis ditulis dalam bentuk paragraf, biasanya tiga paragraf yaitu bagian *setup*, *confrontation* dan *resolution*. Garfinkel (2007) menjelaskan bahwa sinopsis ditulis berdasarkan struktur cerita dalam skenario

io sehingga pembaca bisa merasakan bagaimana cerita dimulai dan berakhir. Karena sinopsis nantinya dikembangkan menjadi skenario, tentu saja elemen-elemen cerita yang ada di sinopsis tetap ada di skenario. Namun kenyataannya, dalam proses transfer dari sinopsis menjadi skenario dalam Proyek mata kuliah IMIP, aksi dan *scene*-nya sering berubah karena ada penambahan atau pengurangan aksi atau *scene* di skenario.

a. Dari sinopsis yang ada, ketika menjadi skenario mengapa terdapat penambahan atau pengurangan aksi atau *scene*?

Di skenario film *Capsa Royal*, *scene* kompetisi capsa dibagi menjadi tiga *scenes* walau semuanya terjadi di *hall* pertandingan pada waktu yang sama. Bahkan, *scene ending* dimana Jojo (pemenang) tetap ingin berteman dengan Kevin yang baru saja dikalahkannya, tetap ditulis bergabung dengan *scene* sebelumnya. *Filmmaker* mengatakan bahwa *scene* kompetisi capsa adalah *scene* inti yang panjang, dinamis, penuh intrik dan emosional. *Scene* yang kompleks ini akan lebih jelas dalam pengelolaannya bila dibagi menjadi *scene* yang lebih kecil. Dalam kasus *Capsa Royal*, *Filmmaker* paham tentang definisi *scene*, tetapi mereka memutuskan untuk tetap membagi *scene* besar menjadi tiga *scene* yang lebih kecil dengan alasan efektifitas produksi. Sinopsis *Capsa Royal* juga bermasalah karena berisi banyak peraturan pertandingan dan *backstory* yang tidak tervisualkan di skenario. Sebaliknya, *backstory* ditulis terpisah. *Problem* sejenis juga ditemui dalam film *B1 Panjat* dimana terdapat informasi berupa *backstory* yaitu "Ibu sering pulang malam". Di skenario penjelasan ini tidak bisa diakomodir karena *Filmmaker* kesulitan membuat visualnya meng

ingat aturan dari mata kuliah ini tidak diperbolehkan menggunakan dialog.

b. Apakah peristiwa setiap *scene* yang dibuat terjadi dalam satu ruang dan waktu?

Dalam menganalisis *scene*, landasan teori yang dipakai adalah teori yang mengatakan bahwa *scene* merupakan sebuah aksi terhadap suatu konflik dalam suatu dimensi waktu dan ruang. Batasan suatu dimensi waktu dan ruang seringkali membingungkan karena batasan yang dipakai dalam menentukan suatu waktu dan sebuah ruang atau tempat kurang deskripsikan. (McKee, 1997)

Filmmaker masih mengalami kebingungan dalam menentukan batasan *scene*, khususnya untuk lokasi ruangan yang terbuka luas yang berdekatan atau peristiwa yang panjang tapi terjadi di satu tempat dan satu waktu.

Skenario *Roxie* bercerita tentang seorang mahasiswi bernama Roxie yang ingin menyatakan cintanya kepada teman sekelasnya, Darius, dengan cara memberinya coklat walau usaha ini gagal. *Scene* 1 dan 2 mengambil *setting* di kelas saat kuliah hampir selesai. *Scene* 1 memvisualkan Roxie menggambar dirinya berdua dengan Darius. *Scene* 2 menunjukkan tiba-tiba Darius berdiri dan keluar kelas, Roxie turut berdiri dan mengejar tetapi Darius sudah menghilang.

Filmmaker B6 Roxie membuat peristiwa ini menjadi 2 *scenes* yaitu *scene* Roxie menggambar dan *scene* Roxie mengejar Darius di kelas. Bila didasarkan pada pendapat McKee (1997) tentang *scene*, kejadian ini terjadi dalam satu *scene* karena ada dua aksi terjadi dalam satu ruang dan waktu. Aksi dimulai dari Roxie menggambar, lalu Darius berdiri dan berjalan keluar. Aksi ini

dilanjutkan dengan Darius melangkah pergi dan Roxie mengejanya. Dalam skenario, *scene* 1 dan *scene* 2 seharusnya menjadi 1 *scene* karena tempat dan waktunya sama yaitu di kelas dan saat pertengahan kuliah sampai kuliah berakhir.

Setelah dikonfirmasi dalam wawancara, *filmmaker* mengatakan bahwa mulanya *filmmaker* mengira ini adalah dua *scenes* karena jarak waktunya panjang dan ada dua aksi yang berbeda, dari Roxie menggambar dan Roxie mengejar Darius. Namun, setelah diingatkan bahwa *scene* seperti itu tidak perlu terlalu panjang, mulai selesai menggambar langsung kuliah selesai, Darius berdiri dan Roxie mengejar. *Filmmaker* mengatakan bahwa memang sebaiknya kejadian itu divisualkan dalam satu *scene* saja. Analisis ini menunjukkan bahwa *filmmaker* belum memahami esensi *scene* dan masih dibingungkan dengan aksi. Kasus serupa juga terjadi pada film *Tebing Cinta* dan *Meler*.

c. Apakah *scene* berfungsi sebagai eksposisi karakter, dunia penceritaan, atau penjelasan detail untuk ditangkap oleh pembaca skenario?

Sebuah *scene* ada untuk membuat alur cerita maju atau memberikan informasi tentang karakter. Jika *scene* tidak memiliki salah satu dari dua tujuan itu, *scene* ini tidak perlu ada dalam cerita. McKee (1997) Pendapat ini diperkuat oleh McKee (1997) yang mengatakan bahwa sebuah *scene* mempunyai kontribusi untuk membuat cerita berjalan maju. Selain itu, *scene* juga dapat menjadi eksposisi bagi karakter, dunia penceritaan, aksi terhadap konflik dan nilai-nilai dan pemikiran. Dengan demikian, semua *scene* mempunyai tujuan (*scene objective*). Bila *scene-scene* ini dirangkai menjadi skenario, tujuan tiap *scene*

ini berkontribusi terhadap terwujudnya tujuan utama skenario. Dalam hal peran *scene* menjadi eksposisi bagi karakter, karakteristik dari karakter akan sedikit demi sedikit ditunjukkan sehingga pada akhir cerita, karakter tiap pemain sudah lengkap terjabarkan. (35-37)

Film *Kalakian* bercerita tentang Tika, seorang sekretaris kantor, melihat foto SMA-nya dan mengenang Abi yang juga ada di foto itu yang pernah jatuh hati pada Tika. Tiba-tiba Abi datang dengan seikat bunga dan melamar Tika di *lobby* kantor Tika, padahal Tika sudah bertunangan. Skenario film ini tidak mendeskripsikan karakter Tika dengan jelas. Di skenario juga tidak disebutkan kantor tempat Tika bekerja dan posisi Tika sebagai sekretaris bagian apa. Dunia penceritaan juga tidak jelas tergambar. *Scene* Abi tiba-tiba datang ke *lobby* kantor Tika dan melamarnya menjadi tidak logis karena tidak ada eksposisi situasi dan dunia penceritaan dengan jelas. Tidak ada penjelasan tentang siapa Abi, apakah dia tahu bahwa Tika sudah bertunangan dengan Satria, mengapa Abi bisa bebas masuk tanpa dihalangi *security*, bebas datang dan memeluk Tika di *lobby* kantor. Kasus serupa terjadi juga dalam film *Stay Awake* dan *Saura*.

Melihat kasus ini kita bisa melihat pemahaman beberapa *filmmaker* tentang fungsi *scene* masih kurang. *Scene* yang tidak mendeskripsikan dengan jelas tentang karakternya, setting dan *background story*-nya adalah *scene* yang kurang berfungsi karena kurang bisa menjelaskan cerita. *Scene objective* yang sudah direncanakan tidak bisa terlaksana. *Scene-scene* seperti ini lemah dan akan membuat cerita keseluruhan menjadi lemah juga.

d. Apakah wawasan atau informasi disusun dengan mempertimbangkan set up dan pay off sehingga tidak terjadi

deus ex machina?

Untuk menyampaikan sebuah visi dalam *scene*, penulis harus dapat menyampaikan sebuah wawasan atau informasi kepada penonton. McKee (1997) menyebutkan bahwa wawasan ini harus dibentuk dalam *setups* dan *pay offs*. *Setups* maksudnya adalah menyembunyikan atau menyiapkan sebuah informasi dalam cerita. *Pay offs* adalah menyampaikan atau memunculkan informasi yang sudah disiapkan dalam *set ups* kepada penonton. Dengan menggunakan *pay offs*, penonton akan kembali teringat pada *scene* sebelumnya dimana *set ups* diciptakan. Saat pertama kali melihat *scene* tersebut, penonton akan mendapatkan sebuah makna. Tetapi dengan *pay offs* penonton akan sadar bahwa ada makna-makna lain yang sengaja disembunyikan tetapi kemudian diberikan kepada penonton. *Set ups* harus ditanamkan dengan kuat sehingga ketika penonton sampai pada titik *pay offs*, penonton akan mengerti dan teringat kembali *scene set up*. *Set ups* harus dibuat dengan tepat, jika dibuat terlalu tidak terduga maka penonton akan bingung, jika dibuat terlalu jelas maka penonton akan mudah menebak alur cerita selanjutnya.

Di skenario *Small Opportunity* terdapat *twist* tetapi tidak ada *set up* dan *pay off*-nya yang jelas. Karakter yang dari awal di *set up* sebagai korban ternyata dia adalah pencopet. Dalam hal ini tidak ada *set up* bahwa dia pencopet sehingga cerita tidak logis. Sedangkan kertas-kertas yang dibawa Meira di *scene* satu tidak ada *pay off*-nya. *Handphone* Meira jatuh, tertendang, dan terinjak Pria Berjenggot dalam lift juga jadi *set up* yang membingungkan ketika *twist*-nya adalah Meira ternyata pencopet.

Contoh di atas menggambarkan bahwa pemahaman tentang penting

nya *set up - pay off* dalam cerita belum didapat oleh *filmmaker*. Pemahaman ini harus diusahakan supaya penonton bisa memahami cerita dengan baik. Dengan menetapkan *set up* yang benar, *filmmaker* menyiapkan informasi yang masih tersembunyi. Pada titik *pay off*, penonton akan mengerti dan teringat kembali *scene set up*. (McKee, 1997). Hal ini kembali terulang pada film *Saura* dan *Kala Kian*.

e. *Choices*: Apakah karakter dibuat berada dalam situasi-situasi dilematis dan dipaksa untuk membuat keputusan?

Choices atau pilihan, dengan tingkat kesulitan yang seimbang perlu ada dalam cerita untuk dihadapi karakter. Ada dua pilihan sulit dalam cerita menurut McKee (1997) pertama, karakter menginginkan dua hal tetapi harus memilih satu. Kedua, karakter tidak ingin kedua pilihan tapi keadaan me-maksanya untuk memilih salah satu. Bagaimana akhirnya karakter memutuskan pilihannya dalam kondisi sulit karena harus mempertaruhkan sesuatu yang berharga (*stake*) adalah pergulatan karakter yang menarik bagi penonton film. Bila pilihan karakter salah pilih maka *stake* atau apa yang dipertaruhkan ini akan terjadi. Pilihan sulit dengan pertarungan yang besar menaikkan intensitas konflik sehingga pembaca skenario makin penasaran untuk mengetahui *ending*-nya.

Beberapa skenario film-film IMIP mempunyai masalah yang berkaitan dengan *choices* atau pilihan yang seimbang.

Analisis karakter yang dibuat berada dalam situasi-situasi dilematis dan dipaksa untuk membuat keputusan adalah sebagai berikut. Skenario film *A1 Stuck* bercerita tentang seorang pria, Jasper, yang *nervous* menunggu acara pernikahan

hannya yang akan segera berlangsung. Untuk menenangkan hati, dia naik ke *rooftop* dan terkunci di sana. Konfliknya adalah bagaimana dia bisa keluar dari *rooftop*. Tiba-tiba ada teman Jasper bernama Kevin datang dan membuka pintu untuknya. Dalam hal ini, Jasper tidak mempunyai pilihan. Terjebak di *rooftop*, dia sudah berusaha menggedor dan mencongkel pintu tetapi tidak berhasil. Dia tidak dapat berbuat banyak selain menunggu seseorang membuka pintu untuknya, dia pasif bukan aktif memilih. Dengan tidak adanya pilihan dalam cerita selain menunggu, karakter utama tidak berkontribusi terhadap *ending* cerita. Kasus dimana karakter utama tidak memiliki pilihan atau tidak berhadapan dengan situasi dilematis juga bisa ditemui dalam film *Small Opportunity* dan *Kala Kian*.

f. Apakah ruang dan waktu (*setting*) terjelaskan secara spesifik dalam *scene*?

Scene dibuat untuk memberitahukan tentang cerita, tentang alur cerita yang maju dan memberi informasi tentang karakter. (Fields, 2005) McKee (1997) menambahkan bahwa Penulis harus menceritakan ceritanya dalam *scene*.

Skenario *Small Opportunity scene* 1, deskripsi tentang kantin sangat minim, hanya ditulis “Kantin sepi. Empat orang duduk memainkan ponsel. Dua orang menulis di meja kantin. Dua puluh orang berkerumun menunggu di depan *lift*. Enam orang menaiki tangga.” Tidak ada deskripsi tentang setting kantin tetapi penulis skenario cukup detail mendeskripsikan orang-orang yang ada di kantin. Deskripsi detail tentang *extras* selain untuk menginformasikan suasana juga untuk memastikan jumlah *extras* yang diperlukan secara detail. Di *scene-scene* se-

lanjutnya tidak ada lagi deskripsi *setting*.

Filmmaker pemula masih fokus pada aksi bukan pada *setting* tempat dan waktu. Ini terbukti dari deskripsi aksi jelas dan terurai, namun deskripsi tempat hanya di *scene* awal dan tidak ada di *scene-scene* selanjutnya. Deskripsi waktu tidak ada. *Small Opportunity scene* 1 cukup deskriptif dalam menjelaskan *extras* yang ada di kantin, mungkin detail ini lebih untuk kepentingan *casting extras*. Sedangkan *set* kantin tidak dideskripsikan.

g. Apakah aksi atau deskripsi di dalam *scene* dijelaskan secara visual (yang terlihat) dalam skenario?

Dalam skenario, aksi dan deskripsi harus dijelaskan secara visual. Artinya penulis skenario menggambarkan situasi atau aksi yang akan ditampilkan di film secara tertulis. Penulis skenario harus menulis dengan jelas dan detail agar mudah dipahami pembaca sehingga pesan yang disampaikan bisa ditangkap pembaca dengan baik. (McKee, 1997)

Bahasa visual membantu menggambarkan situasi yang diinginkan penulis skenario, bagaimana situasi itu dibuat dan seperti apa situasi itu akan dibawakan. Tim kreatif yang membaca skenario akan lebih mudah menangkap konten dan segala elemennya bila bahasa visual yang dipakai deskriptif dan detail. Selain itu, bahasa visual yang jelas akan mengurangi masalah komunikasi antar kru.

Yang dimaksud bahasa visual adalah menuliskan apa yang akan dilihat di layar bukan apa yang dipikirkan karakter. Beberapa sedikit contoh dari beberapa film yang memiliki masalah penggunaan bahasa visual dalam skenario:

a. *Stay Awake scene* 2 Dia “mulai” mencuci muka. Bagaimana visu-

alisasi “mulai mencuci muka”? Yang tampak di layar adalah karakter yang mencuci muka. *Scene* 3: “Supaya rasa ngantuknya menjadi berkurang”. Sulit memvisualkan “...supaya rasa ngantuk berkurang” karena kata ini berasal dari pikiran karakter. *Scene* 5: “Nathan membiarkan rasa ngantuknya menguasainya”. Deskripsi visualisasi “... membiarkan rasa ngantuknya menguasainya” juga tidak visual karena konflik ini ada di dalam diri Nathan.

b. *Roxie scene* 5, kalimat “... tali sepatunya terlepas” karena terlalu tergesa-gesa ...” tidak bisa divisualkan karena alasan seperti itu ada dalam pikiran. .

c. Dalam skenario *Outperformed scene* 3 terdapat kalimat “Tiba-tiba musik Sara mengalun lebih cepat dari yang seharusnya.” Kata “...lebih cepat dari seharusnya” bukankah kalimat visual karena penonton tidak tahu tempo musik Sara seharusnya secepat apa.

Dari analisis di atas terungkap bahwa *filmmaker* masih perlu mempelajari lagi cara menulis bahasa visual supaya tidak mengulang kesalahan yang sama.

Analisis Permasalahan pada Penggunaan Bahasa Visual dalam Storyboard

a. *Shot Type* dalam storyboard

Keberhasilan penyampaian pesan sebuah film seringkali tergantung pada kemampuan *filmmaker* mengomunikasikan cerita atau ide kepada penonton, terutama melalui gambar bergerak, sehingga penonton bisa memahami pesan yang disampaikan. Penyampaian pesan melalui film mempunyai pe-

doman-pedoman dasar untuk mempresentasikan elemen-elemen visual kepada penonton. Salah satu bahasa visual ini adalah *shot type* (jenis *shot*).

Ada *shot-shot* dasar yang masing-masing mempunyai fungsi dan arti. *Shot-shot* dasar tersebut terbagi dalam tiga kategori yaitu *Long Shot* (*shot* jauh) seperti *Extreme Long Shot* (ELS), *Very Long Shot* (VLS) dan *Long Shot* (LS) menunjukkan subyek dan hubungannya dengan lingkungan. Kategori kedua adalah *Medium Shot* (MS) seperti *Medium Long Shot* (MLS), *Medium Shot* (MS) dan *Medium Close Up* (MCU). Jenis *medium shot* ini menggambarkan visual yang tepat untuk berkomunikasi dengan subyek, seperti bila kita berhadapan dengan lawan bicara kita. (hlm. 10). Kategori ketiga adalah *Close Up* (CU) adalah *shot* dekat atau intim. *Shot-shot* ini menggambarkan subyek yang lebih dekat, jelas dan detail. Jenisnya adalah *Close Up* (CU), *Big Close Up* (BCU) dan *Extreme Close Up* (ECU).

Secara keseluruhan, sebagian besar *filmmaker* IMIP sudah paham dalam penerapan *shot type* dalam *storyboard*. Tetapi ada dua kelompok yang tidak teliti dan belum paham pentingnya *storyboard*. Dalam *storyboard* kelompok C3 9 *Nyawa Tian* terdapat banyak ketidaksesuaian antara *shot type* yang tertulis di deskripsi *storyboard* dan gambarnya. Di *storyboard* C3 9 *Nyawa Tian* terdapat gambar yang tidak sesuai dengan *shot type* yang tertulis di deskripsi *storyboard*. Shot 1-4: tertulis MLS padahal gambarnya adalah LS. *Scene* 5-2: tertulis MLS tetapi gambarnya adalah MS. Shot 5-8: tertulis CU padahal gambarnya adalah MS. Shot 5-13, tertulis MLS padahal gambarnya adalah MS. Selain itu gambar tidak sesuai dengan deskripsi *shot*. Shot 5-14 tertulis ELS padahal *shot*-nya LS. Shot 7-1 tertulis MLS-NA (*natural angle*) tapi gambarnya adalah VLS - *high angle*. Shot 7-3 tertulis CU

tapi gambarnya MS. *Scene* 10-1 tertulis ELS tapi gambarnya VLS. Melalui wawancara dengan sutradaranya, terungkap bahwa kesadaran *filmmaker* untuk memakai *storyboard* rendah. Mereka tidak serius membuat *storyboard* dan tidak digunakan sebagai pedoman saat *shooting*. Penyebabnya adalah karena mereka kurang paham tapi tidak mau bertanya dan mengabaikannya. Tentu saja ini adalah pelanggaran dalam proses produksi.

Storyboard B5 Stay Awake juga tidak sesuai standar yang ditetapkan. *Storyboard* mereka tidak ada *shot number* dan *shot type*. Hampir di setiap *scene* ada panel *storyboard* yang gambarnya sama persis padahal dalam skenario tidak ada aksi yang sama. Hal ini bisa jadi karena mereka kurang paham fungsi *shot type*, tidak teliti dan tidak sungguh-sungguh dalam membuat *storyboard* yang benar. Sangat disayangkan bila ini yang menjadi alasan mereka melakukan banyak kesalahan.

Masalah yang terjadi dalam penerapan *Long Shot Type* (ELS, VLS, LS) adalah sebagai berikut. *Storyboard D2 Popsicle* bercerita tentang Bella dan Aldo yang sekelompok dalam mengerjakan tugas matakuliah 3D yaitu membuat kreasi dari *stick ice cream*. Hari itu tugas harus dikumpulkan di kelas yang letaknya di lantai atas. Sedangkan karya itu masih di mobil Bella di tempat parkir. Masalah utamanya adalah miskomunikasi antara Aldo dan Bella yang menyebabkan keduanya harus bolak balik dari mobil di parkir ke kelas yang letaknya di lantai atas sedangkan waktu sangat sempit. *Stake*-nya adalah karya mereka ditolak pengawas dan mereka tidak mendapat nilai. Di sini *filmmaker* dituntut untuk bisa memvisualkan miskomunikasi dan jarak yang jauh dan tinggi yang harus mereka tempuh dengan waktu singkat. Miskomunikasi tervisualkan dengan baik melalui komunikasi dengan *handphone* yang selalu salah dan tidak

tersambung. Tetapi jauhnya jarak dari parkir ke kelas tidak tergambar karena tidak ada *establishing shot* gedung dengan parkir. Walaupun ada angka 4 di indikator *lift* tetapi angka ini secara visual tidak menunjukkan jarak dan ketinggian kelas yang harus dicapai oleh kedua karakter. *Shot* ini krusial karena akan memberi gambaran kepada penonton tentang ruang (*space*) dan jarak (*distance*) yang panjang dan tinggi yang harus Aldo dan Bella tempuh agar tidak terlambat. Penambahan *establishing shot* gedung (*Very Long Shot*) gedung dan parkir akan menambah intensitas masalah yang dihadapi Aldo dan Bella.

Masalah yang terjadi dalam penerapan *Medium Shot Type* (MLS, MS dan MCU) adalah sebagai berikut. *Storyboard E5 Outperformed* bercerita tentang Sara yang akan ikut kompetisi balet. *Scene* awal dalam skenario adalah perkenalan topik tentang balet. *Filmmaker* memberikan beberapa *close up* (CU) yang menunjukkan aksi balet. Tetapi di *scene* 1 shot 1 terdapat *Extreme Close Up* (ECU) mata Sara yang tidak sejalan dengan aktifitas balet. *Scene* 2 shot 17 menunjukkan *shot* yang diambil dari dalam tas Sara setelah Sara meletakkan tasnya di kursi. Kedua *shot* ini tidak jelas fungsinya. Bila *Filmmaker* bermaksud menunjukkan kesiapan dan semangat kompetisi Sara di *shot* pertama, *shot type* CU atau *Medium Close Up* (MCU) akan lebih tepat karena dapat memperlihatkan wajah secara penuh sehingga dapat memancarkan semangat yang ingin divisualkan.

Dari wawancara terungkap bahwa Sutradara dan *Cinematographer* Sutradara ingin memberi ciri khas pada film mereka yaitu *shot* pertama ECU mata Sara membuka dan film diakhiri dengan mata ECU Sara menutup. Selain itu mereka ingin menunjukkan mata Sara yang licik di awal film. Idea ini bagus tetapi *shot type* ECU mata Sara saja

tidak cukup untuk menunjukkan kelicikan Sara. CU akan lebih baik karena CU menunjukkan wajah secara penuh dan intim, detailnya termasuk mata dan hubungannya dengan bagian wajah lain tampak jelas dan bisa menggambarkan emosi. (Thompson & Bow-en, 2009)

Tim kreatif 9 *Nyawa Tian* tidak membuat *storyboard* dengan baik. Kualitas *storyboard* ini terlihat dari *shot type* yang ditulis di tiap panel sering berbeda dengan gambar di panel itu. Lebih parah lagi, dari wawancara terungkap bahwa saat *shooting* mereka tidak memakai *storyboard* sebagai acuan. Mereka mengubah-ubah *shot type* di lokasi. Hal ini sangat disayangkan karena mereka tidak tertib dalam prosedur produksi.

Dalam penerapan *Close Shot Type* (CU, BCU, ECU) tidak ada masalah yang signifikan. Rupanya *filmmaker* sudah cukup paham dalam menerapkannya.

Two-shot digunakan untuk memvisualkan hubungan dan interaksi antar dua karakter dalam *frame*. *Shot type* dasar tetap bisa diterapkan dengan *two-shot*. Yang perlu perhatian adalah bahwa interaksi fisik dua karakter dalam *frame* akan menentukan *framing* yang tepat dan *shot type* yang akan dipakai. (Thompson & Bowen, 2009)

b. Masalah yang terjadi dalam penerapan komposisi *Two-Shot*

Skenario film *Stuck* bercerita tentang Jasper, seorang penulis yang terjebak di *rooftop* beberapa saat sebelum acara pernikahannya. Dia sudah berusaha mencongkel pintu tapi tidak berhasil. Akhirnya temannya, Kevin, membuka pintu dan menyelamatkannya. Jasper sudah sangat frustrasi karena tidak bisa membuka pintu yang terkunci. Di saat-saat terakhir sebelum waktu pernikahan

annya, Kevin membuka pintu untuknya. Peristiwa pintu terbuka dan Kevin yang membukanya menjadi *moment* sangat penting yang menghubungkan Jasper, pintu dan Kevin. Tapi di *storyboard* tidak ada *two shot* yang memperlihatkan Jasper, pintu terbuka dan Kevin atau Jasper dan pintu terbuka. *Filmmaker* memvisualkannya dengan *single shot* masing-masing karakter. Dalam wawancara dengan Sutradara *Stuck* didapatkan informasi bahwa Sutradara ingin menunjukkan ekspresi tiap karakter saat pintu dibuka Kevin. Namun, *scene* ini lebih perlu menunjukkan hubungan dua orang, Jasper dan Kevin saat mereka bertemu. *Filmmaker* *Stuck* masih perlu mempelajari lebih dalam tentang fungsi *two shot* ini agar bisa memanfaatkannya lebih maksimal.

Skenario film *D1 Tanda Cinta* bercerita tentang seorang *Office Boy* (OB) yang jatuh hati kepada Reno, seorang mahasiswa, dan berusaha mengutarakan cintanya melalui barang-barang kecil simbol kasih sayang. Di *scene* terakhir dimana OB tersebut menyiapkan kue ulang tahun untuk Reno, *filmmaker* tidak menggunakan *two-shot*. Bahasa visual *two-shot* untuk menggambarkan hubungan dua karakter tidak diterapkan. Hal ini mungkin karena ketidakpahaman *filmmaker* tentang fungsi *two-shot* ini.

c. Masalah yang terjadi dalam penerapan *Headroom* dan *Rule of third*

Dalam kelompok *Medium Shot*, *Long Shot* dan *Close Up*, terdapat *headroom* yang pada dasarnya adalah jarak dari ujung kepala subyek ke tepi atas *frame*. Ada patokan standar untuk *headroom*, yaitu tidak terlalu besar tapi juga tidak terlalu sempit. *Rule of third* adalah garis-garis imajiner vertikal dan horisontal yang membagi *frame* menjadi sembilan bagian sama besar. Di perpotongan garis-garis inilah, diletakkan visual ter-

penting dari subyek atau obyek supaya tampak indah secara komposisi dan estetika. (Thompson & Bowen, 2009)

Dalam *storyboard* film-film *Introduction to Moving Image Production* (IMIP) ini, banyak penerapan *headroom* yang kurang tepat. Kesalahan bervariasi antara kepala subyek yang terpotong bagian atasnya, pinggir kepala subyek menempel di pinggir atas *frame*, ada pula yang jarak ujung kepala dan tepi *frame* atas terlalu jauh. Selain itu banyak pula film IMIP yang bermasalah dalam penerapan *Rule of third*. Sebagian besar masalah adalah peletakan subyek di tengah *frame* dan bukan pada perpotongan garis *rule of third*. Film-film tersebut adalah *Stuck*, *Clara*, *Bingung*, *Di manakah Makananku?*, *Magic*, *Capsa Royal*, *Panjat*, *Saura*, *Kucing*, *Kalakian*, *Stay Awake*, *Roxie*, *Nyawa Tian*, *The Tourist* dan *Obey*.

Analisis penerapan *Headroom* dan *Rule of third* adalah sebagai berikut. Dengan banyaknya film yang belum menerapkan *headroom* dan *rule of third* dengan benar, kesimpulan menunjukkan bahwa *Filmmaker* kurang menganggap penting penerapan *headroom* dan *rule of third* yang benar. Mereka belum terlalu peduli dengan estetika gambarnya karena fokus mereka masih lebih pada aksi yang terekam dengan benar dan lengkap, belum usaha untuk memperindah *shot*. Kesadaran ini perlu ditingkatkan karena dengan menerapkan *headroom* dan *rule of third* yang benar, gambar-gambar dalam film itu akan lebih indah dan berbicara.

Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu mengenai masalah yang dihadapi *filmmaker* pemula dalam mentransfer sinopsis menjadi skenario non dialog, kemudian

dilanjutkan dengan proses mereka mentransfer skenario menjadi *storyboard*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penambahan aksi dalam skenario terjadi karena *filmmaker* ingin menunjukkan suatu informasi secara lebih mendetail. Sebaliknya, pengurangan informasi di skenario terjadi karena sebenarnya yang dihilangkan adalah *backstory*-nya.

2. Batasan bahwa satu *scene* adalah peristiwa yang terjadi dalam satu ruang dan waktu (McKee, 1997) rupanya tidak selalu aplikatif untuk lokasi yang begitu luas sehingga bisa dibagi menjadi beberapa *setting* di dalamnya. Untuk beberapa kasus, hal ini membingungkan mahasiswa. Sebagai solusi dari masalah ini, beberapa *filmmaker* menyimpulkan selama ada interaksi antar dua *setting* dengan jarak tidak terlalu jauh, itu dihitung sebagai satu *scene*.

3. Deskripsi dalam *scene* harus memberi eksposisi pada karakter, situasi dan membuat *scene* maju. Dari tiga film IMIP yang bermasalah, satupun tidak ada deskripsi karakternya dengan jelas, satu skenario mendeskripsikan situasi tetapi sangat minim. *Filmmaker* perlu berfikir komprehensif untuk memvisualkan cerita, tidak hanya pada visualisasi aksi tetapi elemen lain seperti karakter, *setting*, *effect* dan lain lain perlu dimanfaatkan.

4. Beberapa *filmmaker* belum paham tentang *set ups* dan *pay offs* sehingga mereka tidak diterapkan secara berpasangan. Hal ini mengakibatkan logika cerita seringkali tidak bisa diterima.

5. Cerita yang baik perlu ada dilema yang kuat dan seimbang sehingga karakter dihadapkan pada pilihan sulit. Ini belum terdapat di beberapa film IMIP.

6. Ruang dan waktu (*setting*) yang dijelaskan secara spesifik. Penjelasan

setting belum detail. Sekali lagi, *filmmaker* lebih fokus kepada aksi belum pada elemen pendukung lainnya.

7. Aksi atau deskripsi di dalam *scene* dijelaskan secara visual. Di dalam deskripsi skenario masih ditemukan kata, klausa dan kalimat imajinatif atau kalimat yang tidak visual. Mungkin ini disebabkan karena *filmmaker* belum paham tentang bahasa visual. Pemberian penjelasan dengan latihan akan membantu pemahaman.

8. Untuk bisa menggunakan Bahasa Visual (gambar) dalam *storyboard*, *filmmaker* perlu paham *shot type* fungsi masing-masing *shot*. Pemilihan *shot type* yang tepat akan dapat membuat informasi tersampaikan dengan jelas. Sebagian besar *filmmaker* sudah menerapkan *shot type* dengan benar. Walaupun demikian, ada masih ada beberapa yang kurang paham. Ada juga yang tidak menerapkannya sehingga banyak ketidakcocokan antara gambar, *shot type* yang tertulis di *storyboard* dan deskripsinya sendiri. Beberapa *filmmaker* IMIP belum menerapkannya dengan baik. Mereka membuat *storyboard* hanya untuk penilaian saja tetapi detail tidak diperhatikan. Bahkan ada panel *storyboard* yang diulang beberapa kali dalam *scene*. Ada juga yang gambar di panel tidak sesuai dengan jalan ceritanya. *Filmmaker* seperti ini perlu belajar untuk memahami bahwa *storyboard* berperan penting untuk kelancaran proses produksi. Hal yang sama terjadi pada penerapan *two-shot*, *headroom* dan *rule of third*. Kesadaran untuk menerapkan elemen-elemen ini perlu untuk membuat gambar yang berbicara dan artistik.

Referensi

Dancu, E., Gibson S., Guinart P., de Heredia M., Saramago V. & Winterbottom T., *Whisky: Reading a Film*,

Watching a Screenplay, Nuevo Texto
Criti-co, 26 (49-50), 213-222.

Field. S. (2005). *The foundations of
screenwriting*. New York: Ran-dom
House.

Garfinkel, A. (2007). *Screenplay story
analysis the art and business*. New
York: Worth Press.

James, M. (2009) *How to write treat
screenplay and get them to produc-
tion*. England: Oxford.

McKee. (1997) *Story*. New York: Har-
per Collins.

Sudaryono. (2017) *Metodologi peneli-
tian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Per-
sada.

Tahor E., (2016) *Cinematography and
Visual Style. Understanding the
collaborative roles of the cinema-
tographer in the development and
production of South African fictional
feature films*. Master. University of
the Wit-watersrand. Johannesburg:
South Africa.

Thompson R. & Bowen, C. (2009) *Gram-
mar of the shot*, 2nd ed. London: El-
sevier.

Velikovsky, T., (2018) *Feature
Screen-writer's Workbook*, word-
press, 2018. [Online]. Available:
[https://danielrparente.files.word-
press.com/2012/12/feature_film_
screenwriter_s_workbook.pdf](https://danielrparente.files.wordpress.com/2012/12/feature_film_screenwriter_s_workbook.pdf). [Di-
unduh: 14 Mei 2018].

EROTISISME DALAM FILM HOROR INDONESIA

Clemens Felix Setiyawan

Abstrak: Erotisisme dalam era milenium menjadi sajian khas yang terkandung dalam film horor Indonesia. Berbeda dengan era sebelumnya, terutama pada 1990an, film horor Indonesia lebih bercorak tradisional, dengan karakter (penokohan) yang kuat. Film horor masa kini cenderung urban, dimana aspek struktur teks visual menjadi lebih penting dibanding alur cerita. Erotisisme menjadi kian menonjol dengan bermacam sajian, terutama tubuh perempuan. Penelitian ini memilih lima judul film yang ditayangkan antara tahun 2009 hingga 2014 untuk disoroti sajian erotisismenya. Pembatasan dilakukan dengan memilih judul film yang menggunakan kata “perawan” sebagai reduksi atas objek penelitian. Dalam penelitian ini dibedakan mengenai kedudukan konsumen dan penonton film supaya tidak terjadi generalisasi dan demi menyelami makna-makna, dan juga pengaruh sajian erotisisme dalam film horor Indonesia bagi penikmatnya. Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan teori McGowan seputar film pasca teori Lacan ditambah berbagai literatur pendukung lainnya, yaitu penelitian-penelitian sebelumnya dengan topik film horor. Secara khusus teori tersebut dipakai untuk memahami korelasi antara teks visual pada film horor Indonesia dalam hubungannya dengan konsep teoritik antara hasrat dan fantasi yang dikemukakan McGowan. Penelitian ini tidak melihat aspek gender dan seksualitas dalam pengertian eksploitasi atas tubuh perempuan, tetapi lebih kepada jalinan antara subjek dan objek yang juga berangkat dari pandangan McGowan. Dari penelitian ini lahir berbagai asumsi yang menunjukkan hubungan kontras antara subjek dan objek, model sajian erotisisme dalam kengerian film horor Indonesia yang ternyata cenderung anti-klimaks, dan kualitas makna yang dihasilkan bagi penikmat. Itu semua berangkat dari analisis fragmentatif atas teks visual film. Ditemukan juga fakta bahwa pengalaman penikmat dalam menonton film horor Indonesia lebih sebagai pengalaman individual yang sulit terpecahkan. Meskipun demikian, karena pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif, maka penelitian ini tidak bertujuan mencari data yang valid, dan lebih memaparkan kecenderungan secara umum yang sifatnya dinamis. Erotisisme dalam kengerian film horor Indonesia adalah sebuah fakta yang sangat menarik dan belum pernah diteliti sebelumnya, dimana penelitian sebelumnya lebih banyak membahas seputar eksploitasi, gender, dan masalah hukum atas kaitan etika film dengan Lembaga Sensor.

Kata kunci : erotisisme, kengerian, hasrat, fantasi

Clemens Felix Setiyawan adalah praktisi dan staf
pengajar pada Fakultas Seni & Desain, Universitas
Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

e-mail: clemens.felix@umn.ac.id