

VISUALISASI EMOSI KARAKTER MELALUI PERANCANGAN SINEMATOGRAFI PADA FILM ANIMASI *CHILD STAR* (2024)

Gabriel Amelia Sunjoto, Rista Ihwanny^{*)}

Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara,
Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten

*Penulis korespondensi: Rista Ihwanny, rista.ihwanny@umn.ac.id, Tangerang, Indonesia

Abstrak: Kerusuhan Mei 1998 di Indonesia merupakan salah satu peristiwa paling tragis yang meninggalkan trauma mendalam bagi masyarakat Indonesia, terutama bagi warga keturunan Tionghoa. Trauma yang dialami oleh para orang tua kemudian memengaruhi pola pengasuhan mereka, yang pada akhirnya menimbulkan konflik dalam keluarga. Penelitian ini membahas bagaimana emosi karakter divisualisasikan melalui sinematografi dalam pembuatan *storyboard* film *Child Star*. Penelitian ini menggunakan teori sinematografi, *storyboard*, dan lima tahap kedukaan (*five stages of grief*). Dengan metode kualitatif, peneliti melakukan observasi langsung terhadap sutradara *Child Star* untuk memperoleh data perancangan. Hasil penelitian ini berupa analisis panel *storyboard* dari setiap adegan yang merepresentasikan emosi pada tiap pengambilan gambar. Temuan menunjukkan bahwa elemen sinematografi seperti ritme penyuntingan (*spacing*), sudut pengambilan gambar (*angle*), dan jenis lensa merupakan aspek yang paling signifikan dalam memvisualisasikan emosi karakter, terutama dalam menggambarkan setiap tahap dari lima tahap kedukaan.

Kata Kunci: *Child Star*, Lima Tahap Kedukaan, Sinematografi, *Storyboard*.

Abstract: The May 1998 riots in Indonesia were one of the most tragic events that left deep trauma for the Indonesian people, especially for those of Chinese descent. The trauma experienced by parents then influenced their parenting patterns, which ultimately led to conflict within the family. This study discusses how character emotions are visualized through cinematography in the storyboarding of the film *Child Star*. This study uses the theories of cinematography, storyboarding, and the five stages of grief. Using qualitative methods, the researcher conducted direct observation with the director of *Child Star* to obtain design data. The results of this study are in the form of a storyboard panel analysis of each scene that represents the emotions in each shot. The findings indicate that cinematographic elements such as spacing, shooting angle, and lens type are the most significant aspects in visualizing character emotions, especially in depicting each of the five stages of grief.

Keywords: *Child Star*, Cinematography, Five stages of grief, *Storyboard*.

Pendahuluan

Kerusuhan Mei merupakan sebuah peristiwa kelam yang dialami masyarakat Indonesia pada tahun 1998. Dipicu oleh krisis ekonomi dan politik, Kerusuhan Mei bermula pada aksi unjuk rasa yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Trisakti, mengundang perselisihan dengan petugas keamanan (Nugroho, 2023). Ketidakadilan yang dirasakan oleh masyarakat pribumi kemudian meningkatkan sentimen, hingga akhirnya melakukan tindakan terorisme yang bersifat diskriminatif kepada kaum Tionghoa (Hikmawati, 2017).

Peristiwa Kerusuhan Mei menimbulkan banyak trauma bagi yang mengalaminya, terutama kaum Tionghoa yang paling terancam pada masa itu. Menurut Husada (2023), Peristiwa yang terjadi pada tahun 1998 ini meninggalkan luka yang membekas hingga saat ini bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Hal ini dikarenakan terjadinya berbagai kasus terorisme yang kejam, mulai dari penjarahan toko, pemerkosaan, hingga pembunuhan penduduk dengan etnis Tionghoa oleh massa (Farisa, 2023). Trauma yang terbentuk akibat peristiwa ini pada akhirnya memberikan pengaruh terhadap cara orang tua dalam membesarkan anak-anaknya.

Kerusuhan Mei yang menjadi keresahan masyarakat pada akhirnya mendorong beberapa filmmaker Indonesia untuk mengangkat isu ini dan mengimplementasikannya ke dalam film mereka. Film *Di Balik 98* (2015) karya Lukman Sardi menjadi salah satu film yang dianggap paling lengkap dalam mendeskripsikan peristiwa kerusuhan Mei. Selain itu, representasi dampak yang ditimbulkan dari kerusuhan Mei terhadap masyarakat etnis Tionghoa juga ditampilkan pada film *Merry Riana* (2014). Terkait pengalaman traumatik dan emosi, pada saat ini juga mulai bermunculan film-film Indonesia maupun mancanegara dengan representasi konflik keluarga yang timbul akibat peristiwa traumatik, seperti film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* (2020), *Turning Red* (2022), dan *Encanto* (2021).

Representasi yang ditampilkan dalam film terbentuk melalui berbagai aspek, salah satunya adalah sinematografi yang berperan penting dalam penempatan berbagai elemen visual ke dalam layar. Terdapat 7 elemen penting dalam sinematografi, yaitu pencahayaan, shot size, komposisi, penempatan kamera, depth, pergerakan kamera, dan special effects (Bordwell & Thompson, 2022). Dengan berbagai elemen yang dipertimbangkan dalam setiap shot, maka visualisasi terhadap suatu pesan akan terbentuk dan ditampilkan kepada penonton.

Dalam melakukan perancangan sinematografi, umumnya digunakan storyboard sebagai alat untuk mempermudah visualisasi ide. Menurut Maio (2023), storyboard merupakan rancangan visual dari sebuah adegan film yang merinci seluruh aspek ke dalam panel-panel. Melalui storyboard, filmmaker mendapatkan pemahaman yang menyeluruh terkait informasi dari sebuah adegan, memberikan gambaran akan visualisasi emosi dalam adegan yang sedang berlangsung.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah disampaikan, penelitian ini berfokus untuk memahami cara memvisualisasikan emosi karakter melalui perancangan sinematografi pada film *Child Star* (2024). Dalam penelitian ini, dilakukan pembatasan penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang berfokus pada teknik perancangan sinematografi pada film *Child Star* dalam memvisualisasikan emosi karakter. Pertama, pembatasan dilakukan dengan meneliti karakter Mom secara lebih mendalam, sedangkan karakter Robin akan dianalisis secara garis besar. Kedua, pembatasan dilakukan pada 2 shot untuk meneliti karakter Robin pada scene 2. Sedangkan pada scene 3 sampai 10 akan diteliti karakter Mom setiap stage yang dilalui dalam film *Child Star* untuk memahami lebih lanjut teknik sinematografi yang digunakan dan pengaruhnya dalam memvisualisasikan emosi yang sedang dilalui dalam film.

Konsep Media

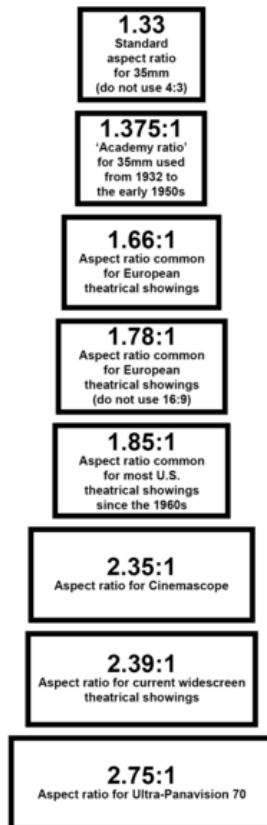
Untuk mencapai tujuan penelitian, dilakukan pendalaman teori untuk digunakan sebagai landasan literatur yang mendukung proses penciptaan. Teori yang digunakan mencakup teori sinematografi, teori *storyboarding*, dan teori lima tahap kedukaan.

Teori Sinematografi

Untuk membentuk sinematografi yang kuat dalam melakukan komunikasi secara visual, diperlukan adanya pemahaman terhadap bahasa visual yang digunakan dan dimengerti oleh penonton. Bowen menyatakan bahwa dalam merancang sebuah film, perlu dibuat pertimbangan terkait apa saja yang perlu ditunjukkan dalam sebuah adegan (2013, hlm. 2). Terdapat beberapa hal yang penting untuk dipertimbangkan dalam membentuk sebuah adegan, mulai dari *framing* hingga *blocking*.

Aspect Ratio

Dalam film, terdapat tiga *aspect ratio* yang umumnya digunakan, mulai dari SD (4:3), HD (1.78:1), *Widescreen* (1.85:1), hingga *Anamorphic* (2.40:1), seperti yang tertera dalam Gambar 1. Pemilihan *aspect ratio* yang semakin lebar membantu memperluas cakupan informasi visual yang diberikan kepada penonton (Bowen, 2013, hlm. 7), sehingga pemilihan yang dilakukan juga perlu mempertimbangkan *setting* dan properti pendukung yang digunakan dalam film maupun adegan.



Gambar 1.

Aspect Ratio

(Sumber: Jleight2, 2022)

Tipe Shot

Dalam menentukan sebuah *shot*, diperlukan berbagai pertimbangan, seperti ukuran *frame* yang digunakan. Untuk menentukan jumlah dan jenis *shot* yang cocok untuk digunakan dalam sebuah adegan, perlu dilakukan *breakdown scene* yang mengeksplorasi lebih lanjut terkait adegan yang sedang dirancang. Menurut Bowen, terdapat beberapa tipe *shot* dasar yang umum digunakan, yaitu *extreme long shot*, *very long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close-up*, *close up*, *big close up*, dan *extreme close up* (Bowen, 2013, hlm. 11). Dengan menggunakan kombinasi dari setiap tipe *shot* ini, cerita yang ditampilkan kepada audiens menjadi lebih menarik dan kompleks secara visual (Bowen, 2013, hlm. 23). Pada Gambar 2 dapat terlihat dengan jelas tipe-tipe *shot* yang disebutkan oleh Bowen.



Gambar 2
Tipe *Shot*
(Sumber: Barrance, 2023)

Komposisi

Setelah menentukan tipe *shot*, diperlukan juga pemahaman dan pertimbangan lain untuk memperkuat cerita yang ditampilkan dalam layar (Bowen, 2013, hlm. 35). Untuk itu, diperlukan pengaturan terhadap setiap elemen komposisi yang muncul pada layar. Seluruh objek kemudian diatur dengan mempertimbangkan *framing*, *headroom*, *nose room*, *rule of thirds*, dan *camera angle* (Bowen, 2013, hlm. 35-45).

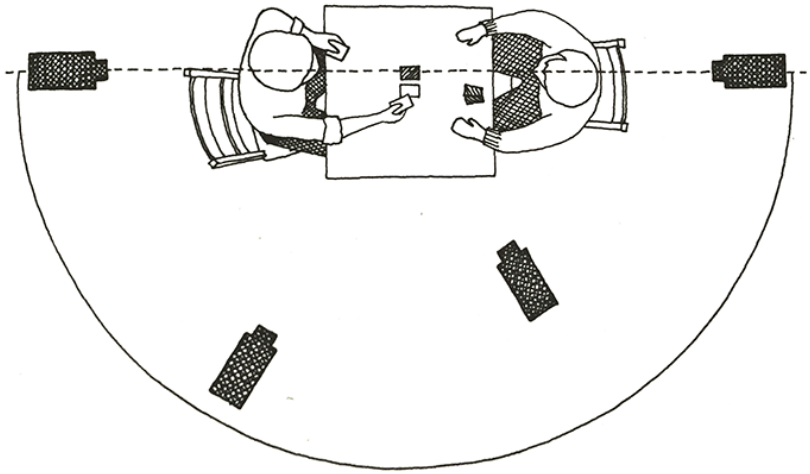
Lighting

Lighting juga berperan penting dalam membentuk dan memperkuat komposisi yang dibentuk (Bowen, 2013, hlm. 109-110). Melalui *lighting*, kita dapat mengarahkan fokus penonton (Bowen, 2013, hlm. 110) dan membentuk emosi melalui temperatur warna (Bowen, 2013, hlm. 113).

Continuity

Setiap *shot* yang telah direkam perlu disatukan menjadi adegan yang utuh dan menarik (Bowen, 2013, hlm. 146). Perpindahan objek dan kamera perlu diperhatikan dalam rangka membentuk kontinuitas dari setiap *shot* yang terbentuk (Bowen, 2013, hlm. 147). *Continuity*

dapat dibentuk menggunakan garis imajiner, seperti melalui arah mata karakter *180 degree rule*, dan *eye-line match*, seperti yang diperlihatkan pada Gambar 3 (Bowen, 2013, hlm. 150-160).



Gambar 3
180 degree rule
(Sumber: Christiansen, 2016)

Camera Movement

Kamera secara tidak langsung mewakili posisi penonton dalam sebuah adegan. Melalui pergerakan kamera, kita dapat membawa penonton untuk masuk ke dalam adegan yang sedang berlangsung (Bowen, 2013, hlm. 168). Salah satu teknik pergerakan kamera adalah *handheld* (Bowen, 2013, hlm. 168) yang bersifat natural dan *shaky*. Selain itu, terdapat pergerakan kamera seperti *pan and tilt*, *dolly*, *crab*, *truck*, *steadicam*, dan *crane* (Bowen, 2013, hlm. 169-181).

Blocking

Selain kamera, posisi dan pergerakan karakter dalam layar juga perlu dipertimbangkan. Melalui *blocking*, dapat terbentuk konsep *three-dimensional-space* untuk menunjukkan kedalaman pada layar sekaligus memperkuat *direction* yang terbentuk (Bowen, 2013, hlm. 166).

Teori Storyboard

Selain penggunaan teori sinematografi, teori storyboard juga digunakan dalam perancangan. *Storyboard* adalah bentuk visualisasi dari hasil akhir film yang akan diproduksi (Bowen, 2013, hlm. 26), melakukan perancangan sinematografi terhadap setiap adegan terkait. Menurut Paez, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam membangun *storyboard* (2013).

Literasi Visual

Elemen visual dirancang ke dalam sebuah *frame*, sehingga perlu diperhatikan pengaturan setiap elemen untuk membentuk komposisi yang utuh (Paez et al., 2013, hlm. 9). Dalam membentuk komposisi dan visual yang menarik, dapat digunakan beberapa elemen, seperti Bentuk, *Rule of Thirds*, *Focal Point*, *Depth*.

Untuk menghindari kesan simetris yang membosankan pada komposisi, kita dapat menggunakan *rule of thirds* sebagai petunjuk dalam penempatan objek (Paez et al., 2013, hlm. 16). Petunjuk ini dapat kita buat dengan membagi *frame* menjadi tiga secara vertikal dan

horizontal (Paez et al., 2013, hlm. 16). Umumnya, sebuah komposisi akan terlihat lebih menarik apabila elemen utama diletakkan pada salah satu garis atau titik temu dari petunjuk *rule of thirds* seperti yang terlihat pada Gambar 4 (Paez et al., 2013, hlm. 17).



Gambar 4
Rule of Thirds
(Sumber: Moore, 2020)

Dalam membentuk *storyboard*, sebuah konsep yang perlu ditanamkan adalah untuk mempertimbangkan aspek kedalaman atau *depth* dalam sebuah bidang datar (Paez et al., 2013, hlm. 21). Untuk membentuk *depth*, dapat digunakan beberapa cara, seperti melalui perspektif, pemberian kontras – yang terbentuk dari perbedaan warna, ukuran, bentuk, dan pencahayaan, juga pemisahan elemen dalam *foreground*, *middle ground*, dan *background*. (Paez et al., 2013, hlm. 22-34)

Elemen Sinematografi

Walaupun berupa gambar, kita tetap perlu memperhatikan elemen kamera dan aspek-aspek sinematografi untuk memperkuat *storytelling* pada adegan (Paez et al., 2013, hlm. 57). Salah satu aspek yang penting dalam memperkuat *storytelling* dan mengarahkan fokus audiens pada adegan adalah melalui jenis lensa kamera yang digunakan (Paez et al., 2013, hlm. 75). Terdapat beberapa jenis lensa yang umumnya digunakan dalam sinematografi dan *storyboarding*, yaitu *long lens*, *short lens*, *fish-eye lens*, dan juga *rack focus* (Paez et al., 2013, hlm. 76-77). Melalui *long lens*, kedalaman yang terbentuk pada layar menjadi lebih padat, sehingga karakter-karakter yang berjauhan cenderung terlihat seakan-akan bersentuhan pada layar (Paez et al., 2013, hlm. 76). *Short lens* memberikan distorsi yang besar, sehingga cocok untuk digunakan dalam menonjolkan adegan aksi maupun kejar-kejaran (Paez et al., 2013, hlm. 76). *Fish-eye lens* memberikan efek distorsi yang lebih lebar lagi, sehingga dapat digunakan untuk menambahkan aspek komedik ataupun *suspense* (Paez et al., 2013, hlm. 76). Terakhir, melalui *rack focus*, perhatian audiens dapat diarahkan melalui fokus kamera yang berpindah dari satu objek kepada objek yang lain (Paez et al., 2013, hlm. 77).

Struktur Cerita

Selain memahami *film language*, seorang *storyboard artist* juga perlu memahami struktur cerita dan cara menuangkannya ke dalam adegan-adegan yang mengalir (Paez et al., 2013, hlm. 87). Dalam memvisualisasikan sebuah cerita, kita dapat membaginya ke dalam beberapa bentuk, yaitu; *act, sequence, scene, shot, beat, action*, dan juga *gesture* (Paez et al., 2013, hlm. 88-90). Dalam menceritakan sebuah adegan, seorang *storyboard artist* dapat mengatur kecepatan dan irama sebuah *scene* dengan cara memberikan pergantian *shot* pada adegan (Paez et al., 2013, hlm. 93). Melalui irama, kita dapat membangun tensi dan emosi pada adegan yang sedang berlangsung (Paez et al., 2013, hlm. 93).

Staging

Staging merupakan alat terpenting dalam penyusunan *storyboard*. Dengan *staging*, adegan yang tampak pada layar dapat lebih terdramatisasi dan menghidupkan cerita yang ditampilkan (Paez et al., 2013, hlm. 98). Salah satu cara dalam membentuk *staging* adalah dengan menggunakan *secondary action* untuk memberikan informasi tambahan terkait karakter dan suasana pada adegan (Paez et al., 2013, hlm. 100). Unsur *depth* juga dapat kita implementasikan untuk mendukung *staging*, melalui dramatisasi pada pencahayaan dan juga penggunaan perspektif untuk membentuk komposisi yang menarik (Paez et al., 2013, hlm. 101). Setelah memahami seluruh fundamental dalam pembuatan *storyboard*, kita dapat melakukan penyesuaian untuk membuat sebuah adegan menjadi lebih menarik (Paez et al., 2013, hlm. 129). Pertama, untuk meraih efisiensi *shot*, dapat dilakukan penggabungan *shot* melalui bantuan *camera movement* dan *staging* (Paez et al., 2013, hlm. 129). Kedua, penggunaan *camera movement* yang kompleks dapat dimanfaatkan untuk membentuk adegan yang lebih dinamis dan efektif dalam memberikan informasi (Paez et al., 2013, hlm. 133). Terakhir, dapat digunakan transisi untuk memperhalus pergantian *scene*, baik melalui visual, audio, dialog, maupun efek visual (Paez et al., 2013, hlm. 136-137).

Teori Lima Tahap Keduakaan

Terdapat beberapa teori dalam memproses kehilangan dan keduakaan dalam psikologi (Kotijah et al., 2021, hlm. 74-76). Engel menyatakan bahwa terdapat tiga fase pada orang yang mengalami keduakaan, yaitu menyangkal, tiba-tiba, dan realitas kehilangan (Kotijah et al., 2021, hlm. 74). Rando mengajukan model respon keduakaan yang terdiri atas tiga fase, yaitu penghindaran, konfrontasi, dan akomodasi (Kotijah et al., 2021, hlm 75). Sedangkan menurut Kübler-Ross, terdapat lima tahapan dalam memproses duka, yaitu *denial, anger, bargaining, depression, hingga acceptance* (Kotijah et al., 2021, hlm. 75).

Model yang dibuat oleh Kübler-Ross seringkali dikenal dengan istilah *five stages of grief*. Dalam tahapan *denial*, manusia cenderung merespon dengan rasa syok, ketidakpercayaan, kegelisahan, menyangkal kenyataan, dan bersikap seolah-olah tidak terjadi apa-apa (Kotijah et al., 2021, hlm. 75). Dalam tahapan *anger*, seseorang akan bersikap melawan rasa kehilangan dengan cara memproyeksikan amarah kepada segala hal (Kotijah et al., 2021, hlm. 76). Pada tahap *bargaining*, individu cenderung mencegah rasa kehilangan dengan cara membuat perjanjian-perjanjian (Kotijah et al., 2021, hlm. 76). Rasa kehilangan baru disadari seseorang dalam tahapan *depression*, yang direspon dengan perasaan kesepian dan mengalami depresi (Kotijah et al., 2021, hlm. 76-77). Terakhir, setelah memproses kehilangan tersebut, individu akan mencapai tahap *acceptance* dengan menerima situasi yang telah terjadi dan melanjutkan kehidupan (Kotijah et al., 2021, hlm. 77).

Konsep Perancangan

Karya yang dibuat penulis berupa film pendek animasi *hybrid* (penggabungan animasi 2D dan 3D) berjudul *Child Star*, yang posternya dapat dilihat pada Gambar 5. Film ini terinspirasi dari trauma keluarga dan fenomena *strict parents* yang terjadi dalam keluarga-keluarga Tionghoa. *Child Star* diproduksi oleh enam anggota dengan perannya masing-masing. Film berdurasi delapan menit ini ditujukan bagi penonton berusia 17 tahun ke atas dan menggunakan *aspect ratio* 16:9. Melalui genre drama, film ini bertujuan membawa harapan bagi keluarga-keluarga dalam mengupayakan komunikasi yang lebih baik.



Gambar 5

Poster Film *Child Star*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

Child Star bercerita tentang usaha *Mom* mencegah Robin, seorang aktor cilik, yang ingin pergi keluar rumah. Konflik yang muncul diakibatkan dari sikap *Mom* yang merawat Robin dengan penuh peraturan ketat. Konfrontasi dilakukan dalam adegan kejar-kejaran yang terjadi sepanjang film, mengimplementasikan berbagai jenis *style* sesuai emosi yang sedang dialami *Mom*. Melalui 5 jenis *style* visual, film ini menggambarkan emosi *Mom* dalam memproses rasa kehilangan yang dikategorikan dalam 5 *stages of grief*.

Isu pada film *Child Star* berangkat dari *generational trauma*, mengenai tradisi dan kebiasaan yang muncul pada keluarga Asia, yaitu komunikasi yang tidak efektif dalam keluarga. Walaupun membawa isu *projecting parents*, film ini tidak memandang karakter orang tua sebagai karakter antagonis, melainkan sejajar dengan karakter anak dengan sudut pandangnya masing-masing.

Gagasan cerita *Child Star* bermula dari keresahan kelompok yang timbul dari pengalaman pribadi sutradara dan anggota kelompok yang berada dalam keluarga '*strict parents*'. Trauma dan kebiasaan yang muncul pada keluarga Tionghoa membentuk banyaknya peraturan dalam mengurus rumah. Bertumbuh dalam keluarga yang ketat dan penuh peraturan, hubungan keluarga antara orang tua dan anak pun menjadi renggang.

Child Star berupaya membongkar stigma yang muncul pada keluarga-keluarga Tionghoa. Penulis menekankan adanya sudut pandang yang berbeda dari kedua belah pihak, dengan pertimbangannya masing-masing. Pada akhir film, resolusi diberikan dengan adanya rekonsiliasi antara karakter *Mom* dan Robin yang akhirnya bisa saling memahami. Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan metode kualitatif untuk memahami lebih lanjut terkait *family trauma* dan pemahaman emosi. Pengambilan data dilakukan melalui *direct observation* yang dilakukan terhadap keluarga sutradara – Roger Noel Austin Lee – dengan cara mengingat kembali pengalaman dalam keluarga Tionghoa yang ketat.

Pada proses pendalaman film, dilakukan penelitian terhadap beberapa film, seperti *Spiderman: Across the Spider Verse* (2023), *Everything Everywhere All at Once* (2022), *The Cord* (2019), dan berbagai film dengan tema serupa. Selain dari segi cerita, penulis juga melakukan penelitian terhadap implementasi *style* dalam film, hingga peran sinematografi dalam memperkuat cerita pada film.

Dari segi penceritaan, *Everything Everywhere All at Once* (2022), yang poster filmnya dapat dilihat pada Gambar 6, menjadi sumber referensi utama dalam menggambarkan keluarga Asia dan tema yang kompleks dalam film. Kemiripan isu yang diangkat pada film ini mendorong sutradara dalam mempelajari film dan caranya dalam mengimplementasikan isu keluarga yang rumit ke dalam film. Selain itu, film ini juga menjadi referensi yang baik dalam perancangan sinematografi untuk memperkuat visualisasi emosi yang dialami seorang ibu.



Gambar 6

Poster Film *Everything Everywhere All at Once*

(Sumber: *Everything Everywhere All at Once*, 2022)

Secara visual, penulis menggunakan *Spiderman: Across the Spider Verse* (2023) sebagai referensi utama. Dengan digunakannya jenis *style* visual yang berbeda-beda dalam menggambarkan karakter dan emosi, film ini berhasil memvisualisasikan emosi ke dalam layar. Cuplikan film yang ditampilkan di Gambar 7 menjadi referensi yang sangat penting bagi penulis.

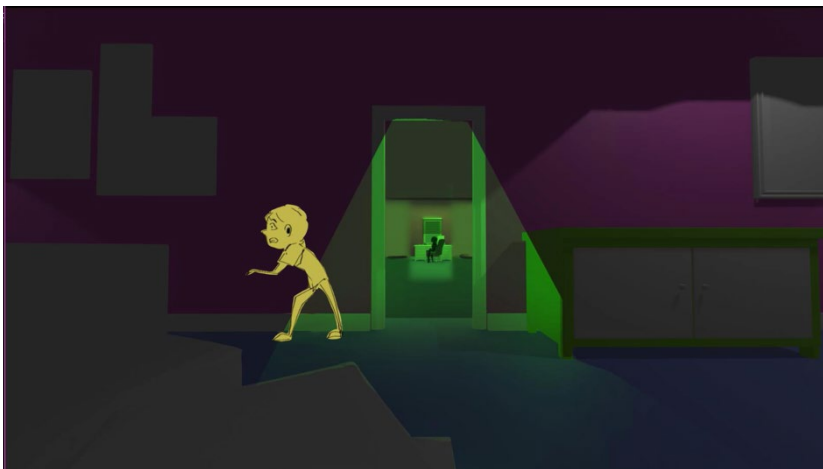


Gambar 7

Cuplikan Film *Spiderman: Across the Spider-Verse*

(Sumber: *Spiderman: Across the Spider-Verse*, 2023)

Penulis melakukan eksperimen dalam teknik pembuatan *storyboard*. Dimulai dari medium, penulis melakukan eksperimen melalui beberapa media, yaitu menggunakan pensil dan kertas, *Adobe Photoshop*, *Toon Boom Storyboard*, dan *Blender*. Dalam membuat *animatic storyboard* seperti yang dapat dilihat pada Gambar 8, penulis melakukan eksperimen menggunakan *Blender*, *Adobe After Effects*, dan juga *Toon Boom Storyboard*.

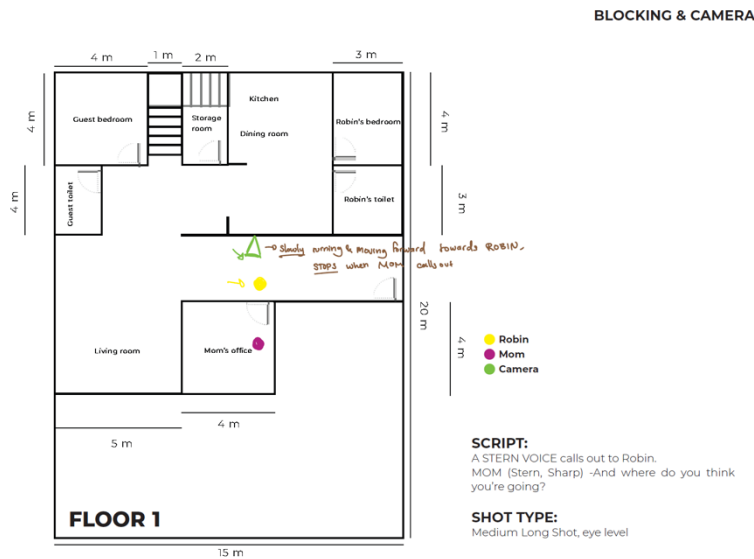


Gambar 8

Animatic Storyboard Scene 3, Blender

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penulis juga melakukan percobaan berupa menyusun *blocking* dalam setiap *scene* dan *shot* untuk mempermudah interpretasi naskah. Penyusunan dilakukan dengan cara mengatur posisi kamera dan karakter ke dalam *floorplan* dalam setiap *scene*. Dengan penyusunan *blocking* seperti yang terlihat pada Gambar 9, proses pembuatan *storyboard* menjadi lebih mudah dengan adanya gambaran akan posisi karakter dan *setting* di sekitarnya.



Gambar 9
Camera & Blocking
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Proses praproduksi dimulai dengan melakukan finalisasi naskah, pembuatan desain karakter dan *environment*, dan juga pembuatan *storyboard*. Proses pembuatan *storyboard* dimulai dengan memahami dan meneliti *shotlist* yang diberikan, membuat sketsa kasar penempatan objek sesuai *shotlist*, lalu menuangkannya ke dalam gambar. Setelah melalui proses asistensi, sketsa kemudian difinalisasi dengan cara membentuk panel gambar yang utuh. Setiap panel kemudian disusun menjadi satu kesatuan film yang utuh.

Setelah membentuk *storyboard*, dilakukan pengaturan *timing* melalui pembentukan *animatic storyboard*. Pada tahap ini, *sound effects* dan dialog dasar yang akan digunakan dalam film sudah ditambahkan. Dalam *Child Star*, *animatic storyboard* digunakan sebagai acuan waktu dan gerakan dalam produksi animasi.

1. Dalam produksi animasi, proses terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu *animation production* dan *environment*. Proses produksi dimulai dengan *layouting* kamera dalam aplikasi *blender*, lalu diberikan kepada *keyframe* artist sebagai acuan dalam membuat animasi. Proses *keyframe*, *inbetween*, dan *clean up* hingga *coloring* berjalan secara berkesinambungan dan sejajar dengan proses *modelling* dan *texturing background 3D* pada film.
2. Proses pascaproduksi dimulai dengan melakukan *compositing*, yaitu penggabungan antara hasil animasi yang diselesaikan oleh *clean up artist* dengan *background* yang diselesaikan oleh *environment artist*. Setelah itu, dilakukan pengeditan terhadap visual dan *sound* pada adegan sesuai dengan *animatic storyboard* yang telah dirancang.

Hasil Perancangan

Dalam proses pembuatan *Child Star*, penulis bertanggung jawab dalam perancangan *storyboard*. Proses perancangan *storyboard* berlangsung hingga tercapai *storyboard* final pada *draft* ke-9. Dalam penciptaan, penulis mengimplementasikan teori sinematografi dalam memperkuat visualisasi emosi karakter *Mom*. Gambaran visual sinematografi yang dimiliki oleh


sutradara diterjemahkan oleh penulis secara visual melalui *storyboard*. Pada *scene 1* yang terlihat dalam Gambar 10, film dibuka dengan masa kecil Robin dan Mom dalam keadaan gembira dan damai. Sebelum ditiadakan, adegan ini dirancang untuk menampilkan situasi akrab antara Mom dengan Robin. Salah satu *shot* menarik pada adegan ini terdapat pada *POV camera* yang berdasarkan pada sudut *handycam* yang digunakan *Mom* untuk merekam Robin. Namun, adegan ini kemudian ditiadakan untuk mengoptimalkan waktu produksi kepada adegan-adegan yang lebih penting dalam menggambarkan perkembangan hubungan Mom dengan Robin.






Gambar 10
Tampilan *Storyboard Scene 1* yang Dihapus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Film dibuka dengan kemunculan karakter Robin pada adegan 2 dan 3, sehingga perancangan *storyboard* didasarkan pada emosi Robin sendiri. Dalam dua adegan ini, penulis berusaha menampilkan rasa bosan, penasaran, ketakutan, hingga membuat ilusi jarak melalui *depth* untuk memberikan penekanan pada kantor *Mom*. Dimulai dari adegan 4, perspektif perancangan sinematografi dirancang berdasarkan karakter *Mom*. Dalam proses perancangan sinematografi, penulis berusaha menggambarkan emosi Ibu melalui perspektif, gerakan kamera, *depth*, *lighting*, hingga *spacing*. Dalam tabel di bawah ini, ditampilkan 1 *shot* dari adegan 2 dan 3 dalam menggambarkan kondisi Robin, dilanjutkan dengan *shot-shot* dari adegan 4 hingga 10 yang memvisualisasikan kondisi emosi karakter *Mom*. Keseluruhan emosi yang dirancang penulis dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Visualisasi Emosi Melalui *Storyboard* dalam *Child Star*

Panel Storyboard	Scene	Emosi
	2	Bosan, Kepanasan

	2	Tertantang, Intimidasi
	3	Ketidakpedulian
	4	<i>Denial</i>
	4	<i>Denial</i>
	4	<i>Denial</i>

	<p>5</p>	<p><i>Anger</i></p>
	<p>5</p>	<p><i>Anger</i></p>
	<p>6</p>	<p><i>Bargaining</i></p>
	<p>7</p>	<p><i>Depression</i></p>
	<p>8</p>	<p><i>Depression</i></p>

	9	Acceptance
	10	Acceptance, Bittersweet

Scene 2 dimulai dengan *shot* Robin yang bosan dan kepanasan di ruang keluarga. Diletakkannya kamera di atas kipas angin berperan sebagai *establishing shot*, menunjukkan kondisi *environment* pada awal film. Dalam *shot* ini, kipas angin dirancang untuk bergerak dengan lambat untuk memperkuat visualisasi rasa bosan dan panas yang dialami Robin. Pada panel berikutnya, Robin melihat ke arah pintu keluar yang terhalang oleh pintu ruang kerja Mom. Pada *shot* terakhir adegan kedua ini, penulis berupaya memperbesar jarak antara Robin dengan pintu keluar, memperlihatkan jarak lorong yang besar dan mengintimidasi Robin. Selain itu, dalam *shot* ini juga diperlihatkan cahaya dari ruang kerja Mom yang terang, menghalangi pandangannya akan pintu keluar. Cahaya pada ruangan ini ditambahkan untuk memperlihatkan tantangan terbesar Robin, yaitu melewati ruang kerja ibunya.

Pada *scene 3*, karakter Mom mulai diperkenalkan dalam layar dan perspektif film perlahan berpindah kepada karakter Mom. Pada panel ketiga, terlihat salah satu *shot* yang menempatkan perspektifnya pada karakter Mom. Dalam *shot* ini, Mom sedang sibuk dengan teleponnya dan tidak memperhatikan Robin. Penulis ingin memperdalam visualisasi pemikiran sudut pandang Mom dalam adegan ini, yang tidak peduli dengan keinginan Robin dan hanya peduli dengan pekerjaannya. Visualisasi pemikiran ini ditunjukkan dengan diletakkannya kamera persis di depan Mom, membentuk *close up shot* dan sekaligus meletakkan Robin ke dalam *frame* pintu yang berada di luar ruangnya. Posisi Robin dalam ruangan ini secara tidak langsung memperlihatkan situasi Robin yang tidak diperhatikan oleh ibunya.

Dalam *scene 4*, Mom berada pada tahapan denial, menolak kenyataan yang berada di hadapannya. Dalam tahapan *denial*, seseorang cenderung menyangkal seluruh kenyataan yang dihadapkan padanya, menggunakan pertahanan yang tidak masuk akal (Kotijah et al., 2021, hlm. 75). Oleh karena itu, dalam adegan ini digunakan tipe *shot* yang komikal. Pada panel pertama *scene 3*, digunakan *low angle shot*, dengan implementasi *short lens* yang memperbesar distorsi pada *shot*. Distorsi yang banyak digunakan pada adegan ini memvisualisasikan kondisi pemikiran Mom yang terdistorsi, yang juga terlihat dari penyangkalan yang ia lakukan.

Selain menggunakan distorsi, pada adegan ini juga digunakan tipe *shot* yang menyerupai panel komik, untuk menekankan tensi dari adegan yang sedang berlangsung. Penggunaan *on-screen text* juga digunakan dalam *shot* ini, memperkuat *impact* yang dialami karakter. Jenis *shot*

ini terinspirasi dari gaya visual film *Spiderman: Across the Spider-Verse* (2022) yang juga menggunakan panel komik untuk memperkuat adegan pertarungan.

Dilanjutkan pada adegan 5 yang diposisikan dalam tahapan *anger*, tampilan visual dalam adegan ini diliputi dengan warna hitam-putih dan pergerakan *fast-paced*. Adegan ini diawali dengan *POV camera* dari sudut pandang Mom, menunjukkan pergerakan kepala Mom yang bergerak cepat meneliti seluruh ruangan. Dengan digunakannya *POV camera*, terlihat perasaan Mom yang sedang penuh amarah dengan banyaknya getaran dan gerakan yang cepat. Dalam adegan ini, pencarian Robin juga divisualisasikan melalui *shot-shot montage* yang berpindah dengan cepat untuk memperkuat visualisasi emosi amarah pada adegan.

Tahapan *bargaining* yang dialami Mom pada adegan 6 digambarkan dengan distorsi perspektif. Dalam adegan ini, Mom berusaha sangat keras untuk mendekati Robin, namun gagal karena pendekatannya yang keliru. Oleh karena itu, jarak di antara mereka menjadi semakin jauh, yang secara visual ditampilkan melalui *depth*. *Scene 7* dan *8* menampilkan emosi Mom yang mulai menyadari kondisi sebenarnya dari hubungannya dengan Robin. Untuk memperkuat visualisasi tahap *depression* yang dialami Mom, digunakan teknik *slow pacing* dan juga gerakan yang dramatis. Efek dramatis yang digunakan terinspirasi dari film-film sinetron nusantara, yang banyak menggunakan gerakan lambat dan hembusan angin untuk memperlambat adegan.

Dalam *scene 9*, Mom sudah menyadari dan menerima kebenaran secara utuh. Oleh karena itu, dalam adegan ini digunakan *setting* putih datar, memvisualisasikan kebenaran yang telah sepenuhnya diterima oleh Mom dan tidak adanya distraksi dari elemen-elemen lain. Adegan ini masih menggunakan *pacing* yang lambat untuk menggambarkan proses penerimaan Mom yang lambat namun sangat penting dalam film ini. Berbeda dengan adegan-adegan lainnya, karakter Mom pada adegan ini cenderung ditampilkan menggunakan *eye-level* yang menandakan pemahamannya yang utuh atas situasi yang sedang terjadi. Seperti yang terlihat pada panel *scene 9*, Mom mematahkan *film rolls* yang selama ini mengikat dirinya dengan Robin, melambungkan dirinya yang sudah membebaskan Robin dari kekangannya.

Terakhir, dalam *scene 10*, diperlihatkan kondisi hubungan Mom dan Robin bertahun-tahun kemudian. Adegan ini sepenuhnya diambil menggunakan *low angle*, untuk memperlihatkan pemahaman dan hubungan Mom dan Robin yang sudah membaik. Walaupun berakhir bahagia, masih terdapat kesan pahit dalam adegan ini untuk menggambarkan perpisahan Mom dan Robin yang tetap harus mereka hadapi.

Simpulan

Trauma merupakan salah satu aspek yang mendasari terjadinya *generational trauma* yang banyak terjadi pada keluarga Tionghoa. Permasalahan kompleks yang banyak terjadi pada keluarga Tionghoa dan Asia ini memunculkan jarak antara orangtua dan anak, membentuk komunikasi yang buruk. Melalui *Child Star*, penulis berharap memberikan pengaruh yang baik dalam berbicara terkait isu ini.

Teori sinematografi digunakan dalam karya ini untuk memvisualisasikan kondisi emosional yang dalam pada film. Implementasi berbagai teknik sinematografi yang berbeda-beda dapat memperjelas perasaan dan kondisi emosional yang dialami tokoh. Dalam *Child Star*, sinematografi berperan dalam menekankan dan menegaskan perkembangan emosi yang dialami oleh Mom sepanjang film. *Pacing*, *angle*, dan *lens type* merupakan unsur penting dalam memperkuat visualisasi emosi dalam film, terutama dalam menggambarkan emosi karakter dalam setiap tahapan dari *five stages of grief*. Pertama, tahapan denial dapat divisualisasikan

melalui penggunaan distorsi shot yang besar, yang diperoleh melalui *short lens* dan *fish-eye lens*. Selain itu, dapat juga digunakan *extreme angle* untuk semakin menekankan distorsi yang ditampilkan pada layar. Munculnya visualisasi distorsi pada layar dapat menunjukkan kepada penonton bahwa terdapat distorsi dalam pemikiran karakter tertentu.

Emosi yang timbul dalam tahapan *anger* dapat divisualisasikan melalui sinematografi dengan menggunakan *pacing* dan pergerakan kamera yang cepat. *Shot montage* dengan *pacing* yang cepat dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang penuh ketegangan. Melalui *camera shake* dan *pacing* cepat ini, situasi tidak tenang akan tercipta dalam layar dan mendorong emosi dan amarah untuk terlihat dalam layar.

Dalam tahapan *bargaining*, jarak yang dimiliki seseorang dengan kebenaran yang terjadi dapat divisualisasikan melalui *depth*. Oleh karena usahanya untuk menawar kebenaran, seseorang akan lebih menyadari betapa jauh persepsi dirinya dengan kebenaran yang sebenarnya terjadi. Jarak ini dapat divisualisasikan melalui pemanfaatan perspektif, seperti digunakannya *1-point-perspective* dan juga *short lens* untuk memperbesar kesan jarak yang timbul antar tokoh.

Kesedihan seringkali digambarkan dengan dunia yang berhenti berputar dan segala sesuatu yang bergerak dengan sangat lambat. Tahap *depression*, yang ditandai dengan kesedihan yang berlebihan, dapat divisualisasikan dengan *pacing* yang sangat lambat. Selain melalui durasi shot yang panjang, *pacing* lambat dapat dicapai melalui *slow motion* dan juga *shutter speed* rendah untuk memberi kesan tokoh yang berhenti bergerak saat dibandingkan dengan dunia di sekitarnya.

Tahapan *acceptance* merupakan tahapan terakhir dan tahapan terpenting yang menandai adanya penerimaan terhadap kebenaran pahit yang terjadi. Salah satu cara untuk menggambarkan penerimaan dapat dilakukan dengan cara meletakkan fokus ke dalam emosi dan perilaku tokoh. Tanpa menggunakan *slow motion*, tahapan ini dapat divisualisasikan melalui shot sederhana yang diletakkan pada *eye-level* untuk memperlihatkan pemahaman dan penerimaan tokoh.

Melalui *style* dan teknik animasi yang digunakan dalam *CHILD STAR*, penulis berharap dapat membangkitkan industri animasi di Indonesia. Melalui terobosan baru ini, diharapkan film animasi di Indonesia dapat meraih standar baru yang bisa menyaingi film animasi internasional. Selain itu, diharapkan juga agar semakin banyak produksi film di Indonesia yang mengangkat isu yang dekat dan penting untuk diangkat di tengah masyarakat Indonesia.

Daftar Pustaka

- Barrance, T. (2021). *Shot size in filmmaking. Learn About Film.*
<https://www.learnaboutfilm.com/film-language/picture/shotsize/>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2020). *Film art: An introduction* (12th Ed.). McGraw-Hill Education.
- Christiansen, M. (2016, 1 Agustus). *When to break the 180-degree rule. Frame.io Insider.*
<https://blog.frame.io/2016/08/01/180-degree-rule-and-when-to-break-it/>
- Farisa, F. C. (2023, 13 Mei). Mei 1998, Saat Jakarta dilanda kerusuhan mencekam dan ditinggal para penghuninya. *KOMPAS.com.*
<https://nasional.kompas.com/read/2023/05/13/14033171/mei-1998-saat-jakarta-dilanda-kerusuhan-mencekam-dan-ditinggal-para?page=all>



- Hikmawati, C. L. (2017). Operasi berlapis perempuan etnis Tionghoa: Pemerkosaan massal terhadap perempuan etnis Tionghoa dalam Tragedi Mei 1998 di Jakarta. *UI Scholars Hub*, 2(2). <https://scholarhub.ui.ac.id/politik/vol2/iss2/4/>
- Husada, T. (2023, 15 Mei). Kerusuhan 1998 dan Gen Z: Sejauh mana generasi yang lahir setelah 1998 tahu tentang peristiwa '98? *BBC News Indonesia*. <https://www.bbc.com/indonesia/articles/cy7ppqepx24o>
- Irwansyah, A. (2017, 20 Januari). 5 Film berlatar tragedi & reformasi 1998, mana yang terbaik? *liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2163728/5-film-berlatar-tragedi-amp-reformasi-1998-mana-yang-terbaik?page=6>
- Jleight2. (2022, 31 Desember). *Film aspect ratios*. *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Film_aspect_ratios.png
- Kotijah, S., Yusuf, A., Sumiatin, T., & Putri, V. S. (2021). *Masalah psikososial*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/356985374_MASALAH_PSIKOSOSIAL
- Moore, S. (2020, 15 Desember). The rule of thirds: How to use it and when to break it. *Rf + wppi*. <https://rangefinderonline.com/news-features/tips-techniques/photography-rule-of-thirds/>
- Nugroho, R. S. (2023, 12 Mei). Kerusuhan 13-15 Mei 1998: Penyebab, kronologi, dan dampaknya Halaman all - Kompas.com. *KOMPAS.com*. <https://www.kompas.com/tren/read/2023/05/13/060000765/kerusuhan-13-15-mei-1998--penyebab-kronologi-dan-dampaknya?page=all>