

Pertemuan ke 5-6

# STORY LINE & STORY BOARD

# STORYLINE

= Sebuah naskah cerita dalam bentuk teks.

Storyline menetapkan dialog serta urutan elemen – elemen audio visual secara lebih rinci.

Plot Storyline dapat dibagi 3 yaitu

### **1. Awal Cerita**

Dalam awal cerita ini, secara umum berisikan nama tokoh, gender, usia, pekerjaan, kondisi sosial, tempat tinggal dan hal yang menurut penulis penting untuk diketahui oleh pembaca.

## **2. Tengah Cerita**

Bagian ini sering disebut dengan klimaks cerita dan hal ini hal yang paling ditunggu penonton.

## **3. Akhir Cerita**

Pada akhir cerita ini dapat berisikan penyelesaian rangkaian konflik yang terjadi pada tengah cerita.

# Bentuk Storyline

## **Plot Flashback (alur campuran)**

Pada teknik alur campuran ini dimanfaatkan oleh pengarang untuk menampilkan kembali suatu peristiwa di masa lalu.

## **Plot Flashforward (alur maju)**

Pada sebuah cerita, teknik Flashforward dapat lebih mudah untuk dipahami pembaca karena cerita yang ditampilkan terus maju ke arah depan.

NO	TOPIK	NARASI	MUSIK	ADEGAN	DURASI
1.	Opening	Tanpa Narasi	Musik Keras	ANIMASI: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Judul</li> <li>● Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar</li> </ul>	30"
2.	Flash Back	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pemantulan cahaya dapat dicobakan dengan menggunakan cermin datar, sumber cahaya (senter), busur derajat dan kertas putih</li> </ul>	Mengalir lembut	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sekilas alat-alat untuk percobaan pemantulan cahaya</li> </ul>	30"
3	Persiapan bahan dan alat	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Untuk percobaan pemantulan cahaya, alat yang diperlukan adalah cermin datar, sumber cahaya(senter), busur derajat dan kertas putih</li> </ul>	Mengalir lembut	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menunjukkan alat-alat yang akan digunakan</li> <li>● Animasi Teks Daftar Bahan dan Alat (transparan)</li> <li>● Close dengan animasi</li> </ul>	30"
4	Melakukan pemantulan cahaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>●LANGKAH PERTAMA Letakkan busur derajat di atas kertas karton</li> <li>●LANGKAH KEDUA Letakkan cermin datar berhimpitan dengan sumbu datar busur derajat</li> </ul>	Mengalir lembut	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fasilitator meletakkan busur derajat di atas karton</li> <li>● Fasilitator menyalakan senter dan mengarahkan</li> </ul>	3"

# Story Board

Storyboard adalah papan cerita. Namun, dalam arti luas, storyboard adalah rangkaian sketsa gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita serta pengambilan gambar untuk video.

Menurut Jubilee Enterprise (2010),

# Fungsi

Storyboard juga berfungsi untuk merencanakan proses pengambilan gambar agar lebih terstruktur.

# Manfaat

Mengorganisir proses pengambilan gambar, storyboard

Membantu penentuan pengambilan angle gambar dan mengetahui bagan selanjutnya.

Storyboard bermanfaat menyamakan persepsi sehingga pengambilan gambar sesuai dengan ekpetasi.

# Cara Membuat Storyboard

- Penentuan tema

Tema harus ditentukan terlebih dahulu sebelum membuat storyboard. Tema ini berpengaruh pada naskah, sketsa gambar, penggunaan media, dan lain-lain.

- Pembuatan naskah

Setelah tema ditentukan, naskah harus dibuat secara rinci. Misalnya teks dialog, keterangan dan hal lainnya yang berkaitan dengan pembuatan video, film atau animasi.

- Tentukan poin penting

Poin penting ini berkaitan dengan naskah dan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Biasanya poin penting ini berisikan ide atau konsep yang nantinya akan dibuat menjadi storyboard.

- Tentukan gambaran sketsa kasar dalam alur cerita storyboard

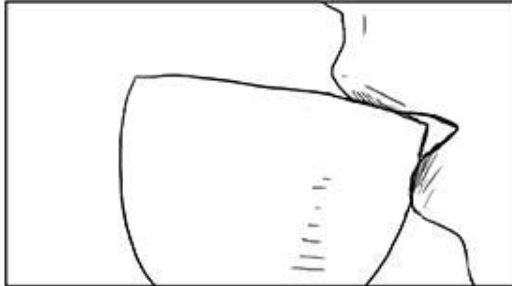
Setelah tiga hal tadi dibuat, gambaran sketsa kasar bisa disusun. Pembuatan ini disertai dengan penjelasan atau keterangan tentang pembuatan audio visual.

- Gambaran direalisasikan dengan nyata

Setelah sketsa kasar selesai dibuat, storyboard dapat dibuat dalam bentuk yang lebih rapi dan jelas. Misalnya dengan menggunakan aplikasi khusus atau lain sebagainya.

## #TotallyCloser Close-Up Digital Commercial

Frame 1



Video: (ECU) Mulut menyeruput kopi.  
Audio:

Frame 2



Video: (MS) Di sebuah kafe laki-laki karakter 1 sedang membuka instastory.  
Audio: V.O: "Dekat itu dimulai dari instastory."

Frame 3



Video: (CU) Layar instastory menunjukkan seorang perempuan sedang berada di kafe yang sama dengannya.  
Audio:

Frame 4



Video: (CU) Karakter 1 lalu menoleh ke arah samping.  
Audio:

Frame 5



Video: (ECU) Hard case gitar dikunci.  
Audio:

Frame 6



Video: (MS) Di sebuah studio musik, laki-laki karakter 2 sedang duduk di atas amplifier hitam. Di belakangnya, ada 3 anggota band lain. Karakter 2 sedang mengetik sesuatu di handphonenya.  
Audio: V.O: "Dekat itu waktu chatting dia jadi penting."

Frame 7



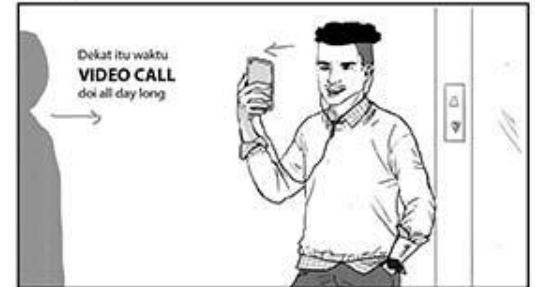
Video: (CU) Layar ponsel menunjukkan tulisan "Jadi ketemuan, kan?". Jempol laki-laki itu hendak menekan tombol send, namun ia ragu.  
Audio:

Frame 8



Video: (CU) Ekspresi wajah karakter 2 tersenyum.  
Audio:

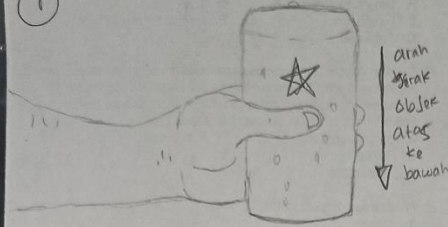
Frame 9



Video: (MS) Di koridor kantor, karakter 3 sedang berjalan sambil video call. Ia lalu berhenti.  
Audio: V.O: "Dekat itu waktu video call doi all day long."

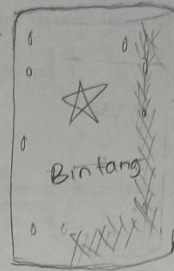
(Medium shot)

1



(Medium shot)

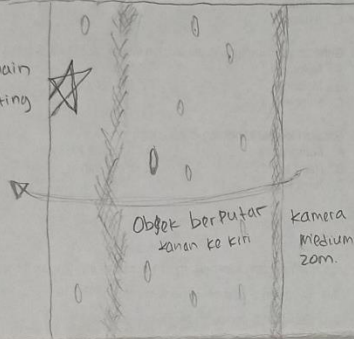
Jelas brand dengan aura dingin



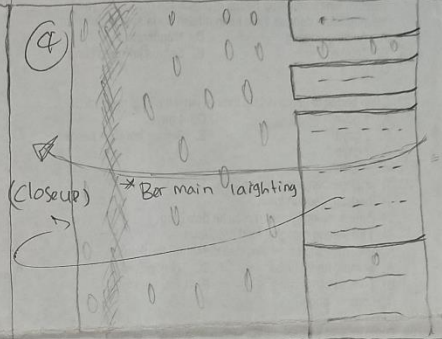
Bermain lighting

\* Bermain lighting

2



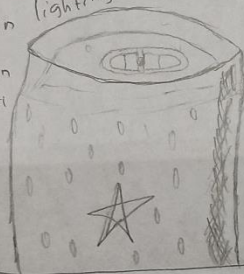
3



(Bird eye)

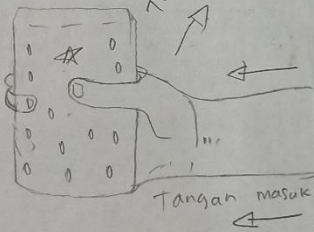
4

\* Bermain lighting menjelaskan objek dari atas



(Medium shot)

5



6



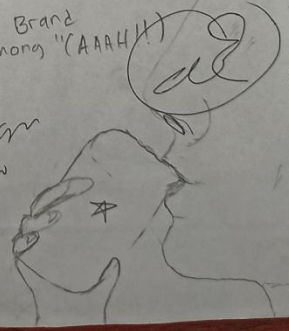
(Bird eye)

membuka tutup

(Close up)

Minum Brand dan Nymong "AAHHH!"

Close up dan 30 der



**Praktikum :**

**Rancangan Storyboard Untuk  
Pengambilan Gambar**