Perancangan *Shot* Untuk Menunjukan Hubungan Antar Tokoh Dalam Film Animasi Pendek *Juna Juno*

[1]Alifia Brillian Fitri, [2**]Ahmad Arief Adiwijaya
Universitas Multimedia Nusantara
E-mail: ahmad.adiwijaya@umn.ac.id
**Corresponding Author

Abstrak

Animasi sebagai medium dapat digunakan untuk menyampaikan cerita dengan emosi dan kedekatan pengalaman dengan penonton. Salah satu cerita yang dapat disampaikan adalah hubungan persaudaran. Perancangan shot dalam storyboard menjadi aspek penting yang dibuat agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik dari tahap pre-produksi. Dalam film Juna Juno, persaudaraan antar kembar Juna dan Juno melalui dinamika hubungan persaudaraan yang berubah-ubah. Hubungan ini dikomunikasikan melalui perancangan shot dalam film untuk menunjukan kedekatan maupun kejauhan dalam persaudaraan mereka. Melalui perancangan shot, penulis memanfaatkan komposisi, tipe shot, dan pergerakan kamera untuk menunjukan hubungan Juna dan Juno. Penulis menunjukan perbedaan dan perkembangan dalam dinamika hubungan Juna dan Juno melalui 2 shot dimana Juna dan Juno dekat dan dimana mereka berjarak. Penggunaan elemen-elemen dalam shot tersebut guna untuk menunjukkan hubungan yang mampu tersampaikan kepada penonton.

Kata Kunci: *perancangan shot, storyboard, hubungan antar tokoh*

Abstract

Animation as a medium can be used to tell stories that are emotional and close to the experience of the audience. One of the stories is sibling relationships. Shot design in storyboard becomes and important aspect that is made so stories are properly conveyed from the pre-production stage. In the short film Juna Juno, the siblinghood between twins Juna and Juno went through a dynamic relationship that changes from time to time. Through its shot design, the author uses composition, shot types, and camera movement to show the siblinghood between Juna and Juno. The author shows the difference and development in Juna and Juno's relationship through the use of 2 shots where they are close and when they are distanced. The use of these elements in shots are meant to show the relationship that is felt by the audience.

Keywords: *shot design, storyboard, relationship between characters*

PENDAHULUAN

Dari banyak cerita yang dapat disampaikan dalam medium animasi, salah satu tema yang dapat diangkat adalah persaudaraan. Hubungan antara saudara adalah hubungan yang juga memiliki pasang surut, dimana dua saudara yang dekat bisa menjadi jauh seiringnya mereka memasuki masa remaja. Hal ini dikarenakan masa remaja adalah masa dimana tiap individu mengalami perkembangan diri dan perubahan, mulai dari hobi, minat, sifat, dan perilaku (Rahayu & Setianingsih, 2022). Pada persaudaraan, dua saudara saling melihat satu sama lain tumbuh berkembang, dimana perkembangan ini juga mengalami dampak pada hubungan persaudaraan mereka. Dampak perubahan dalam hubungan ini juga dirasakan bahkan pada saudara kembar.

Juna Juno menceritakan tentang saudara kembar, Juna dan Juno yang hubungan persaudaraannya renggang di akhir masa SMA mereka. Juno, adik kembar dengan impian ambisius ingin mendapatkan beasiswa sekolah musik alih-alih ikut SBMPTN seperti kakaknya, Juna. Keputusan Juno tidak mendapatkan dukungan secara emosional maupun finansial oleh orang tuanya. Juno, naif terhadap keputusan dan impiannya, mengalami kejadian yang membuat Juno harus membuat keputusan antara persaudaraan atau impiannya.

Dalam pre-production, penulis bertanggung jawab dalam mengerjakan storyboard Juna Juno. Storyboard adalah sebuah perencanaan *shot-shot* film untuk merancang kontinuitas dan flow sebuah film melalui gambar berurut (Cristiano, 2007). Melalui storyboard, kita dapat melihat perancangan *shot* untuk keseluruhan film, termasuk komposisi *shot*, penggunaan angle, tipe *shot*, serta pergerakan kamera.

Dalam merancang *shot* untuk animasi pendek Juna Juno penulis berniat memperlihatkan perkembangan dan perubahan hubungan persaudaraan Juna dan Juno melalui perancangan *shot* menggunakan komposisi, *rule of third*s, tipe *shot* yang berbeda, dan pergerakan kamera.

Dalam penelitian ini, ada beberapa teori yang dipakai, di antaranya, (1) Komposisi. Dalam film, untuk menempatkan kamera untuk menangkap suatu elemen harus memikirkan bagaimana objek tersebut selayaknya disampaikan. Meletakan suatu elemen dalam suatu posisi spesifik, dapat menyampaikan makna, subtext, dan memperkuat gambar yang ingin disampaikan (Bowen, 2018). Beberapa jenis komposisi popular di antaranya; *Rule of third*s, Balance and *Symmetry*, dan *Frame within* a *Frame*. (2) *Shot,* yaitu rekaman

gambar suatu elemen dari suatu perspektif dalam satu waktu. Sebuah *shot* menjadi sebuah pengukur suatu elemen, dari bagaimana elemen tersebut tampil dalam *frame* kamera bisa diketahui seberapa penting suatu elemen (Bowen, 2016). Bowen & Thompson (2016) membagi *shot* menjadi sembilan jenis berdasarkan subjek: *Medium shot, medium close up, close up, long shot, medium long shot, very long shot, extreme long shot, big close up, dan extreme close up.* (3) *Camera movement* atau pergerakan kamera merupakan aspek penting yang membedakan film dengan media seni lainnya. Pergerakan kamera memberi sebuah perspektif subjektif yang mempengaruhi cerita, dimana menentukan apa yang penonton lihat dan tidak lihat. (4) Merupakan *shot* yang memiliki durasi yang *pan*jang, mengandung banyak perubahan *shot* dan pergerakan kamera. (5) Mise-en-*Scene*, berasal dari bahasa perancis yang berarti "Membentuk suatu adegan" (Bordwell & Thompson, 2016). (6) *Dynamic Relationship* dalam *Storytelling.* Proferes (2005) menyatakan bahwa dramatisasi didapatkan dari perubahan dari dinamika hubungan antar dua tokoh dalam cerita, dimana dinamika ditemukan di perspektif tokoh pada saat sekarang. Maksud dari hal ini adalah bahwa hubungan tokoh berubah-ubah, dimana perspektif mereka terhadap hubungan berubah, contohnya seorang adik yang dulu merasa bahwa kakaknya adalah pelindungnya kini merasa bahwa kakaknya hanyalah pengganggu

METODOLOGI PENELITIAN

Shot design dalam Juna Juno dipengaruhi beberapa film, diantaranya Lemantun (2014), Look Back (2024), The Twins (2022), Last Summer (2022), dan Tak Lelo Ledung (2024). Dalam mengeksplorasi *shot* dan bentuk film Juna Juno, penulis juga mengambil inspirasi dari lukisan Baroque yang memiliki penekanan pada cahaya dan bayangan yang kuat.

Namun, Juna dan Juno memiliki masa dimana mereka sangat erat, ini diperlihatkan pada *Scene* 10 *Shot* 81. Pada *shot* ini, Juno yang menyesal dan bersedih atas kehilangan Juna melihat ingatan ketika Juna menenangkan Juno saat mereka kecil.

Kerenggangan persaudaraan Juna dan Juno diperlihatkan pada *Scene* 7 *Shot* 32, dimana Juno masuk kamar setelah dimarahi orang tuanya karena meminta uang untuk memperbaiki bow biola yang putus. Kemudian pada saat Juna memberikan Juno uang, Juna melontarkan candaan yang menyinggung. Akhirnya, Juna dan Juno bertengkar dan

menyakiti hati satu sama lain. Kedua *shot* ini dibuat dalam bentuk storyboard dalam *software* storyboard pro.



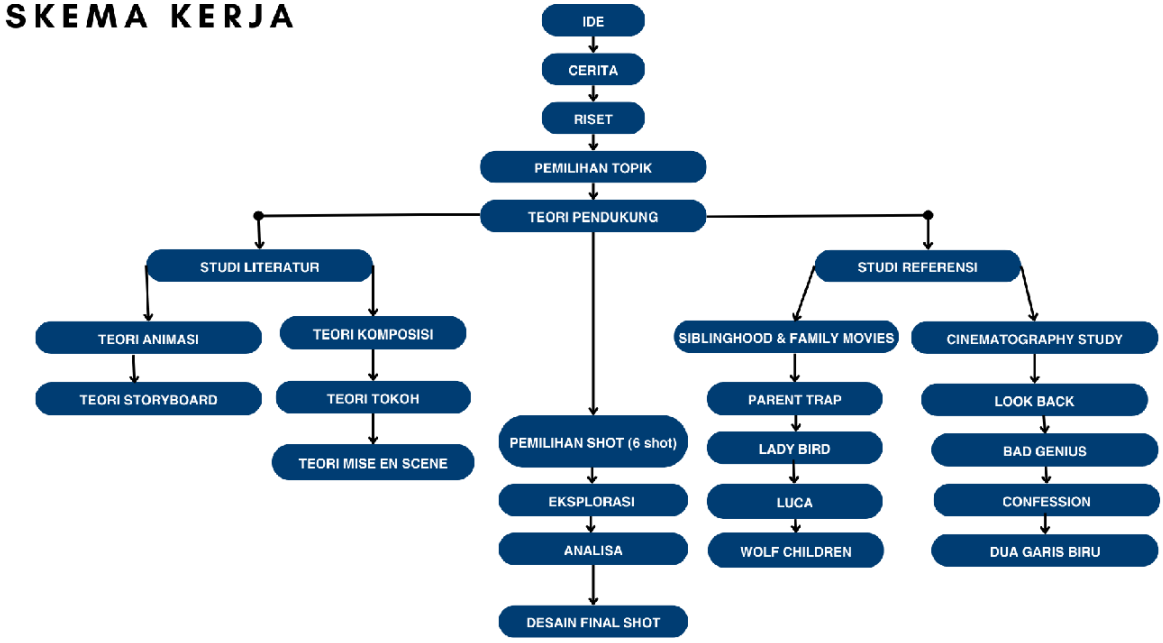
Gambar 3.1. Animasi Look Back (2024)



Gambar 3.2. Referensi Lukisan Caravaggio
(Sumber: The Calling of Saint Matthew by Caravaggio, 1599-1600)



Gambar 3.3. Referensi *Shot* Design dari Tak Lelo Ledung (Gabriella, 2024)



Gambar 3.4. Bagan alur kerja

Dalam proses perancangan *shot*, penulis mengerjakan storyboard pada tahap pre-produksi. Proses pembuatan dimulai dengan perancangan ide, lalu pembuatan cerita dan riset. Kemudian pada tahap observasi, penulis mengambil referensi untuk *shot-shot* yang

akan dibuat, penulis lalu melakukan eksperimen dan analisis. Tahap*an* kerja diakhiri dengan hasil akhir perancangan *shot* 32 dan 81 dalam film animasi Juna Juno.

Hubungan persaudaraan Juna dan Juno yang renggang penulis terjemahkan dalam *shot* Juna dan Juno yang memiliki ruang kosong diantara mereka. Secara konsep, ketika Juna dan Juno renggang mereka berjarak namun saat mereka dekat, keduanya dibuat berdekatan dalam *frame*.



Gambar 3.6. Referensi Refleksi Terlihat dari Kaca Objek
(Sumber: The Twins, 2022)

Penulis mengambil inspirasi *framing within a frame* yang dipakai pada *shot* dari The Twins menggunakan *framing* lemari Juna dan Juno. Penulis juga Pada banner The Twins, pintu mobil menjadi pembatas antara tokoh Luke dan Lucas yang kemudian akan mereka lalui dalam pertengkaran mereka di film. Penulis berusaha memasukkan ini menggunakan lemari Juna dan Juno.



Gambar 3.6. Referensi Komposisi Pembatas pada Anak Kembar
(Sumber: The Twins, dir. Michelle Tang, 2022)

Penulis juga memperhatikan bagaimana *scene* argumentasi terjadi dalam film. Pada film Revolutionary Road (2008) argumen antara Frank dan April di *shot* dengan cut yang minimal, maka dari itu mempertahankan ketegangan yang ada dalam argument sehingga penonton bertahan di dalam *scene* tersebut.



Gambar 3.8. Referensi *Oner* dari Minority Report
(Sumber: Revolutionary Road, dir. Sam Mendes, 2008)

Melalui saran dari member Bullshark, penulis memutuskan untuk memakai teknik *Long take* atau *Oner* yang efektif untuk ketegangan dan sering ditemukan pada film action ataupun film perang, dua genre yang mendapatkan *benefit* dari rasa keterlibatan penonton. Pada film action Minority Report (2002) oleh Stephen Spielberg, *oner* terlihat pada adegan di dalam lift, dimana John (Tom Cruise) dipojokkan oleh Danny (Colin Farrell).



Gambar 3.8. Referensi *Oner* dari Minority Report (2022)

Framing yang menunjukan John dalam mendominasi mempunyai komposisi yang banyak pada sisinya. Hal ini berguna untuk menunjukan perubahan dinamika hubungan,

terutama jika suatu adegan memiliki banyak dialog.

Melalui teori *rule of third*, penulis dapat mengeksplorasi dinamika hubungan menggunakan komposisi dominasi dalam *frame*. Pada Minority Report, *Oner shot* dimulai dengan Danny yang memojokkan John, mengambil dominasi keseluruhan *frame* dengan badan dan tangannya. Namun ketika John mengambil dominasi, komposisi *Rule of third*s memojokan Danny pada sisi kanan layar.



Gambar 3.9. *Shot Oner* dengan Komposisi Berubah.
(Sumber:Minority Report, dir. Steven Spielberg, 2002)

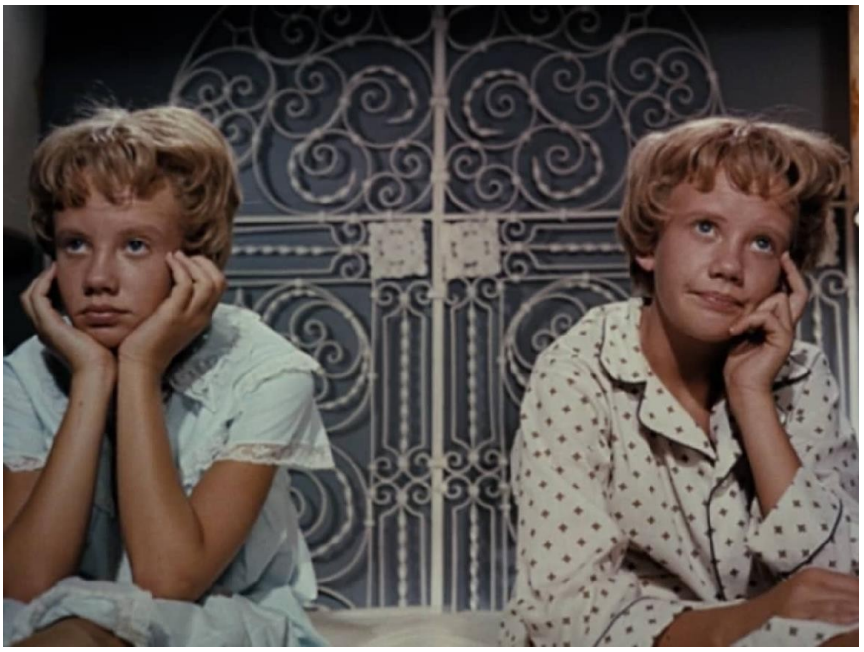
Dalam observasi *shot* ini, penulis juga mengimplementasikan *shot Over the shoulder* untuk menunjukkan dua percaka*pan* yang terjadi antara Juna dan Juno, satu dari refleksinya kemudian berpindah ke Juna dan Juno yang asli. Contoh *over the shoulder shot* yang menjadi referensi adalah No Country For Old Men (2007) oleh Coen Brothers.



Gambar 3.10. Contoh Frame Within a Frame dengan Over The Shoulder Shot (2007)

Untuk *Scene* 10 *shot* 81, penulis melakukan observasi pada adegan yang memiliki

flashback. Pada film animasi Tak Lelo Ledung (2024) dir. Tiara Gabriella, flashback yang dialami tokoh Ayu diperlihatkan melalui Ayu yang berinteraksi langsung dengan kilas masa lalunya di masa sekarang lalu melihat cuplikan memori ibunya.



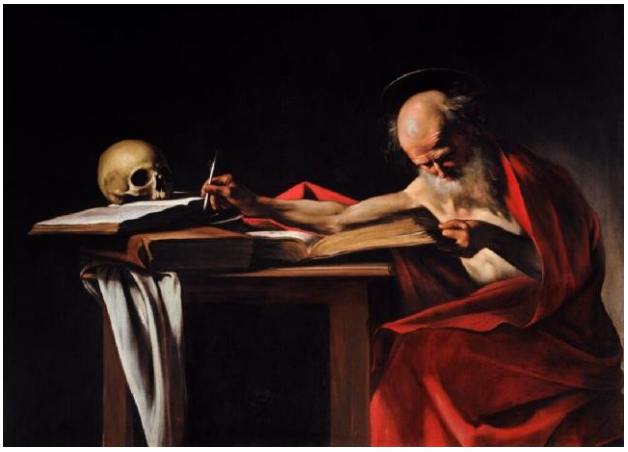
Gambar 3.11. Contoh Two Shot yang Balance
(Sumber:The Parent Trap, dir. David Swift, 1961)

Dalam upaya menekankan masa lalu Juno, penulis mengambil referensi dari lukisan Baroque oleh Caravaggio dalam lukisan *Saint Jerome Writing*. Dimana latar hitam dapat membuat *emphasis* emosi dan tokoh.



Gambar 3.12. Referensi Adegan Flashback (Sumber: Tak Lelo Ledung, 2023)

Terutama pada lukisan Saint Jerome Writing, latar berwarna hitam namun meja dan Saint Jerome tetap berwarna pekat. Hal ini dapat diadaptasi untuk menyerupai memori. Contoh animasi yang mempunyai approach warna latar penuh hitam seperti Lukisan Caravaggio bisa dilihat dari film Tangled (2010), dimana dalam adegan musikal Mother Knows Best, latar hitam dibuat untuk menyerupai gelap-terang *pan*ggung teater.



Gambar 3.13. Referensi Lukisan Saint Jerome Writing
(Sumber: Saint Jerome Writing oleh Caravaggio, 1605-1606)

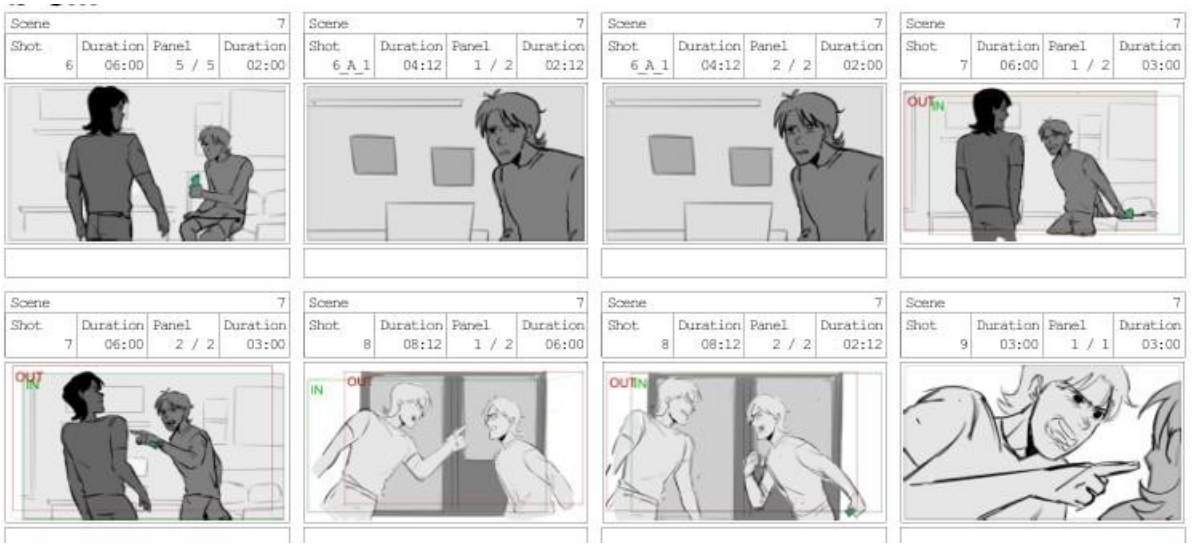


Gambar 3.14. Referensi Tangled (2011)

Untuk *Scene* 7 *shot* 32, adegan argumen Juna dan Juno terdiri dari 4 *shot* yang berbeda. Pada awalnya argumen dan percaka*pan* sebelum argumen memiliki *shot* yang berbeda.

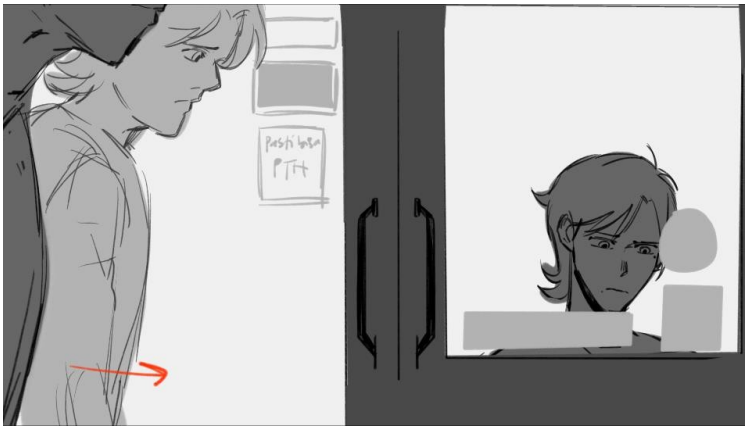
Pada draft awal storyboard *scene* 7, percaka*pan* Juna dan Juno dimulai dari *shot* 31, dimana Juno duduk di kasur lalu dihampiri oleh Juna yang memberi ruang. Adegan

berlanjut dengan close up pada muka Juno yang berubah dari senang kemudian tersinggung ketika Juna membuat candaan yang sensitif, adegan kemudian berlanjut pada *shot* argumen yang menunjukan Juno bangun dari kasur lalu cut lagi ke Juno dan Juna yang berargumen di de*pan* lemari.



Gambar 3.15. Draft 10 Storyboard Juna Juno Shot 31-34

Dalam *shot* 32 *oner* ini terdapat beberapa perubahan komposisi, jenis *shot*, serta pergerakan yang berbeda-beda. Penulis berusaha memasukkan framing *within* a *frame* menggunakan cermin pada lemari.



Gambar 3.16 Draft 11 Shot Oner

Menggunakan lemari sebagai pembatas dalam *frame* mereka, penulis merancang 2

frame within a *frame*, untuk Juno dan Juna.



Gambar 3.17 Draft 11 Shot Oner Juna Masuk Frame

Penulis lalu memasukkan Juna untuk membuat sebuah *Two shot* antara Juna dan Juno dengan pembatas lemari. Referensi dari *two shot* ini bisa ditemukan di film The Parent Trap (1961) yang menunjukan jenis *two shot* yang mirip dengan pembatas di tengah tokoh kembar.

Ketika argumen Juna dan Juno dimulai, penulis memutuskan untuk melakukan pergerakan kamera *pull back* yang meng-adjust *frame* untuk memperlihatkan Juna dan Juno yang berada di de*pan* cermin.



Gambar 3.18 Draft Awal Shot Berantem Juna dan Juno

Pada draft awal, *shot* ini hanya menggunakan camera movement *pan* yang pelan antara Juna dan Juno, kemudian ketika *shot* ini diubah menjadi *oner*, penulis menambah shaky cam dan *pan* yang lebih tidak stabil antara Juna dan Juno, menekankan keterlibatan penonton.

Pada *scene* 10 *shot* 81, penulis menggunakan kamera still dengan memori Juna dan Juno kecil yang bergerak keluar *frame*. Pada draft awal, *shot* ini diikuti oleh *shot* berikutnya

yang memperlihatkan muka Juna dan Juno kecil yang lebih dekat.



Gambar 3.20 Draft Awal Shot 81

Namun pada saat revisi, tim Bullshark memutuskan untuk menambahkan elemen *symmetry* menggunakan kasur dalam kamar Juna dan Juno. Mereka yang dulunya dekat, tidak hanya diperlihatkan dari jarak antar tokoh, namun juga kedekatan kasur mereka dengan satu sama lain. Jarak kasur Juna dan Juno pada saat SMA jauh dan berseberangan namun pada saat SD saat masih dekat kasur mereka berdempetan, yang menunjukan dinamika mereka saat mereka kecil, serta memberikan elemen keseimbangan



Gambar 3.21 Panel-Panel pada Shot 81

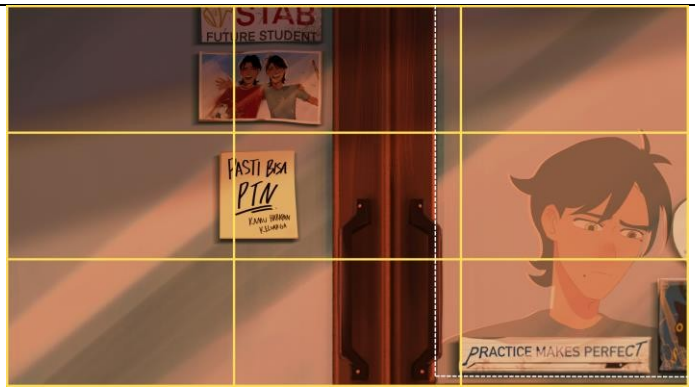
Dengan ini penulis membuat Juno tak hanya sebagai pengamat dari memorinya namun juga sebagai pembatas antara Juna dan Juno kecil. Melalui pemahaman bahwa Juna memang peduli padanya. Juno di sini menyadari bahwa ia berkontribusi dalam membuat persaudaraan mereka renggang.

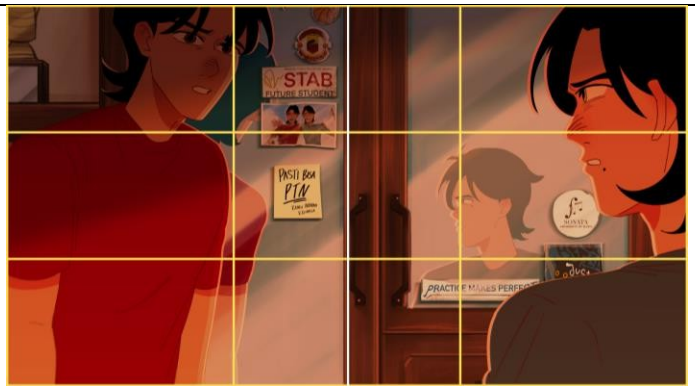
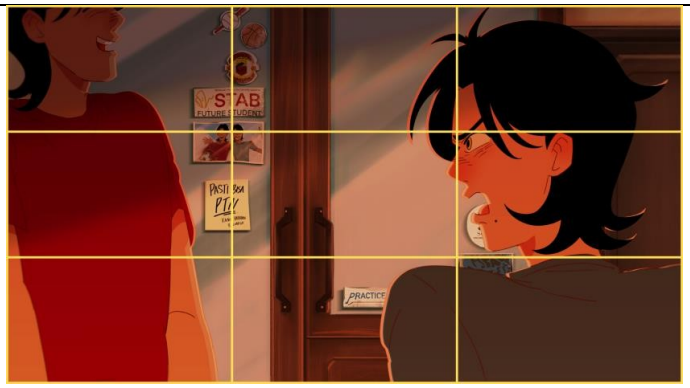


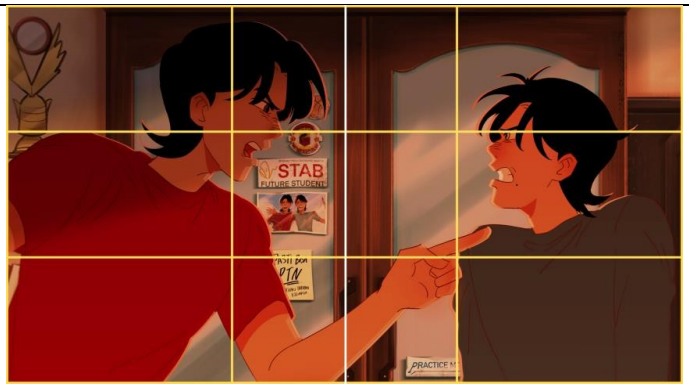
Gambar 3.22 Panel untuk Menunjukkan Balance dalam Shot 81

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. *scene* 7 *shot* 32 dan *scene* 10

No	Gambar *Shot*	Keterangan
1		**Tipe shot:** *Close up* **Komposisi:** *Rule of thirds* *Frame within a frame* **Pergerakan kamera:** *still*
2		**Tipe shot:** *Two Shot* *Close up* *Medium shot* **Komposisi:** *Asymmetry* *Frame within a frame*

		Pergerakan kamera: *still*
3		**Tipe shot:** *Two shot* *Over the shoulder* *Close up* *Medium close up* *Medium shot* **Komposisi:** *Asymmetry* *Rule of Third* *Frame within a frame* **Pergerakan kamera:** *pull back*
4		**Tipe shot:** *Over the shoulder* *Medium shot* *Close up* **Komposisi:** *Rule of third*

		Pergerakan kamera: *Push in*
5		**Tipe shot:** *Two shot* *Medium shot* **Komposisi:** *Asymmetry* *Rule of third* **Pergerakan kamera:** *Push in* *Pan*
6		**Tipe shot:** *Two shot* *Medium shot* **Komposisi:** *Asymmetry* *Rule of third* **Pergerakan kamera:** *Pan* *Pull back*

7		**Tipe shot:** *Two shot* *Medium shot* **Komposisi:** *Asymmetry* *Rule of third* **Pergerakan kamera:** *shaky cam* *push in*

Sumber: Data Penulis

Shot oner dibuka dengan *shot* close up yang memperlihatkan refleksi Juno di dalam cermin lemari. Melalui close up *shot*, kamera memperlihatkan dengan jelas ekspresi Juno yang marah namun juga sedih. Close up *shot* ini memberi lihat perasaan Juno secara dekat, serta memberikan Juno empati serta kedekatan emosional.

Komposisi *shot* ini dibuka dengan *rule of thirds* serta *frame within a frame*. Pada *rule of thirds*, Juno terletak pada bagian ujung kanan *frame*, sementara pada sisi kanan dan tengah kosong. Komposisi *rule of third*s ini diperuntukan untuk mengecilkan Juno.

Komposisi yang juga termasuk pada *shot* ini adalah *frame within* a *frame*. Pada cermin lemari bagian Juno (*frame*), terlihat ekspresi Juno yang bersedih. Pada *frame within* a *frame* in tidak terlihat tubuh Juno yang asli namun dari refleksinya menandakan keaslian yang tidak berusaha disembunyikan Juno.

Pergerakan kamera pada *shot* ini dimulai dengan still cam yang focus pada Junohal ini menekankan kesedihan dan kesepian Juno. Cermin lemari Juno yang kecil menjadi bingkai untuk memperlihatkan perasaan Juno, yang diperkuat ketidakhadiran Juno yang asli, menunjukan keaslian perasaan tersebut.

Pada *shot* 32 *Pan*el 2, Juna datang mengulurkan tangan pada Juno, memberikan uang pada Juno. Juna membuat bagian ini menjadi *Two shot* dimana Juna dan Juno sama-sama berada dalam *frame*. Juna menggunakan Medium *shot* sementara Juno masih dalam close up *shot*.

Pada bagian ini, Juna menunjukan 2 sisi. Sisi pertama dari Juna adalah sisi yang dekat dengan kamera, yaitu tubuh asli Juna dan bayangan Juna di refleksi cerminnya. Pada tubuh asli Juna, ekspresinya tidak terlihat dalam *frame*, hanya tampak leher dan lengannya yang memberikan uang pada Juno yang berada di luar kaca. Sementara pada refleksi Juna, terlihat medium *shot* yang jelas dari kepala hingga perut Juna, memperlihatkan ekspresi Juna yang kasihan dan penuh kasih sayang pada Juno.

Pada komposisi ini, kedatangan Juna membuat komposisi a*symmetry*. Dengan pintu lemari berada ditengah sebagai pembagi, komposisi *frame* ini menunjukan Selain a*symmetry*, *rule of third*s juga berperan dalam membentuk komposisi ini. Juno yang berada pada bagian kanan *frame* mengambil kotak *rule of third*s lebih kecil dibanding Juna yang mendominasi. Perbedaan dominasi Juna dan Juno dalam *frame* ini beriringan dengan perbedaan ukuran cermin mereka. Namun pada komposisi ini, refleksi Juna tidak menunjukan hostility, malah tangan refleksi Juna menyeberangi pembatas lemari untuk memberikan Juno uang.

Dengan Juna masuk *frame*, terdapat komposisi *frame within* a *frame* baru, dimana dapat terlihat refleksi Juna tampak pada cermin bagiannya. Sama dengan Juno pada komposisi sebelumnya, refleksi pada cermin merupakan perasaan tulus yang tidak berusaha disembunyikan. Pada Juna, bagian tubuh aslinya terlihat, namun hanya sedikit dengan muka yang hampir tidak terlihat. Namun pada refleksi dapat dimengerti bahwa Juna sangat peduli.

Pada komposisi *shot* ini dapat dilihat juga perbedaan Juna dan Juno dalam keluarga mereka. Pada Juno, seperti yang terlihat pada komposisi sebelumnya, sering merasa kesepian dan kurang support dari keluarganya. Juno menjadi anak yang tidak didukung orang tua sebanyak Juna, yang mana terlihat dari cermin lemari mereka dengan Juna mendapat porsi cermin yang lebih besar.

Namun perbedaan dalam keluarga juga terlihat dari stiker Juna dan Juno yang berbeda. Juno yang memiliki stiker memfokuskan diri pada tujuan dan hobi musiknya, sementara Juna memiliki foto Juna dan Juno saat mereka kecil. Dalam *pan*dangan Juna,

Juno tetap ada dalam komposisi cerminnya sehingga dapat dimaknai sebagai Juna tetap memikirkan Juno sebagai adik yang ia sayangi. Juno yang tidak memiliki foto maupun stiker yang mengindikasikan hal yang sama dengan Juna dapat diartikan sebagai Juno memberikan jarak pada hubungan persaudaraan mereka.

Komposisi Juna menunjukan Juna yang asli dan refleksi. Pada Juna yang asli lebih dekat kamera dan lebih dekat dengan Juno yang asli menunjukan bahwa itu adalah versi yang dilihat oleh Juno, versi dengan ekspresi yang tidak terbaca. Namun pada refleksi yang terlihat adalah Juna yang tulus memberi Juno support, versi yang tidak terlihat oleh Juno. Dalam dinamika persaudaraan mereka ini dapat diartikan bahwa Juno melihat Juna sebagai kakak yang tidak dapat dibaca, sehingga jarak adalah hal yang wajar.

Pada *shot* 32 *Pan*el 3, tipe *shot* berubah menjadi menjadi *over the shoulder* dengan kamera yang ditarik menjauh. Pada *shot* ini terlihat Juna kini menjadi medium *shot*. Pertama kalinya Juno asli terlihat diluar refleksi kaca, dengan tipe *shot over the shoulder* dan medium close up yang memperlihatkan ekspresinya. Juno refleksi pun masih terlihat dengan close up *shot*.

Pada *shot* ini, Juna asli berdiri menghadap Juno dengan ekspresi bingung dan khawatir. Pertanyaan Juna yang menyebabkan perubahan pada *shot* ini adalah “lagian kenapa sih bisa putus?”. Refleksi Juna yang sebelumnya menunjukan kasih sayang kini menghadap belakang, sehingga ekspresinya tidak dapat terbaca. Juna yang asli yang sebelumnya tidak dapat dilihat mukanya kini menatap ke Juno asli yang di dekat kamera dengan ekspresi khawatir dan penuh pertanyaan. Perubahan *shot* ini selain menunjukan perubahan emosi Juna juga memberikan jarak antar penonton dengan Juna.

Juno dalam *shot* ini menunjukan *over the shoulder* dan medium close up. Pada *over the shoulder*, kamera lebih dekat dengan Juno, memberikan kesan bahwa penonton juga yang sedang berbicara dengan Juna. Kedekatan ini juga memberikan Juno kedekatan emosional dan relatibilitas dengan penonton. Juno asli serta Juno dalam refleksi sama-sama memberikan ekspresi defensif terhadap pertanyaan tersebut, tegang dan tidak nyaman.

Tipe *shot* ini juga termasuk *Two shot* dengan Juna dan Juno yang sama-sama berada dalam *frame* yang sama, namun dengan tipe *shot* yang berbeda, dominasi dan kedekatan dalam *shot* mempengaruhi keduanya. Pada *Two shot* yang seimbang, atau 50-50, Juna dan Juno dapat berada bersebelahan dengan tipe *shot* yang sama. Namun perbedaan pada *two shot* ini menunjukan bahwa Juna dan Juno tidak sepadan.

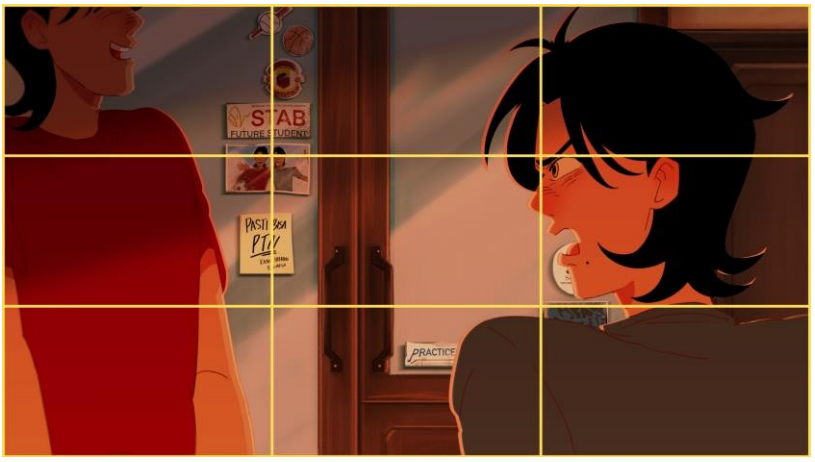
Komposisi pada *shot* ini masih bertajuk pada a*symmetry*, *rule of third*s dan *frame within* a *frame*. Dengan a*symmetry*, dapat dilihat bahwa ketidakseimbangan pada Juna dan Juno diperparah dengan perubahan jarak kamera. Pada *shot* ini Juna mendominasi dalam *frame*. Pada *rule of third*s juga, bagian yang diambil oleh Juna lebih besar dari pada Juno, dengan Juna memenuhi *frame* dari atas hingga bawah. Dominasi Juna pada *shot* ini ditambah dengan pertanyaannya memberikan Juna kesan autoritas dan dominasi dibanding Juno yang mengambil porsi *frame* yang lebih kecil.

Juno pada komposisi ini ditunjukan pada Juno yang berada di luar cermin dan di luar cermin. Juno yang di luar cermin, Juno asli, memperlihatkan ekspresi yang tersinggung dan sedih. Dikarenakan posisinya yang lebih dekat kamera, Juno asli memiliki kedekatan pada penonton walau dominasi *frame*nya lebih kecil pada Juna yang bertujuan membuat empati penonton muncul pada Juno.

Gerakan kamera ini menyebabkan adanya jarak antara Juna dan kamera. Seiring dengan menjauhi Juna, kamera lebih mendekati Juno. Dengan pertanyaan tersebut, kamera yang menjauh memberikan jarak emosional antara Juna dan penonton. Sementara memberikan Juno kedekatan emosional dengan penonton. Pada *shot* ini, gerakan *pull back* memperlihatkan Juno asli, yang berada di de*pan* kaca dan melihat Juna dengan tersinggung.

Dengan komposisi *shot* yang berubah dengan pergerakan kamera, dinamika terhadap hubungan tokoh dalam *shot* pun berubah. Kamera yang menjauh dengan seiring dengan Juna bertanya memberikan Juna jarak emotional dengan penonton. Ini membuat adanya perbedaan dinamika hubungan yang mana sebelumnya Juna yang dekat memberikan kesan yang lebih hangat.

Secara dinamika hubungan persaudaraan, Juna yang perhatian pada Juno menjadi mengintimidasi ketika ia mulai mempertanyakan hal-hal pada Juno dengan nada autoritas dan khawatir. Melalui *shot* yang ada, baik komposisi ini dan sebelumnya, Juna yang perhatian dengan Juno masih melihat Juno sebagai adik kecil yang masih anak-anak. *Pan*dangan Juna dalam dinamika persaudaraan mereka ini yang membuat Juna dapat bertanya pada Juno dengan autoritas walau pada dasarnya umur Juna dan Juno sama.



Gambar 4.4. *Shot* 32 *pan*el 4

Pada *pan*el keempat ini, kamera kembali mengubah tipe dan fokus *shot*. Juna berada pada medium *shot* yang melingkup kepala sampai perutnya, menekankan pada gestur dan ekspresinya yang bercanda. Juno masih pada *over the shoulder shot*, dengan kamera yang mendekat membuat Juno menjadi close up.

Perubahan terjadi ketika Juno menjawab bahwa bow biolanya rusak gara-gara Juno salah memutar arah bownya, Juna kemudian menjawab dengan gurauan “Salah arah kayak hidup kamu”. Ini membuat Juno tersinggung dan berubah ekspresi menjadi marah dan masam.

Pada *shot* ini, pendekatan pada tipe *shot* Juno memberikan penonton empati dan rasa tersinggung seperti yang dirasakan Juno. Sementara tipe *shot* Juna memberikannya kesan bahwa ia pada dasarnya bercanda, dengan *shot* menekankan pada gestur dan ekspresi Juna.

Komposisi berubah bersamaan dengan pergerakan kamera. Komposisi *rule of third*s menjadi poin penting dalam komposisi ini, dengan fokus di bagian yang kosong antara Juna dan Juno. Pada komposisi ini, Juna dan Juno berada pada bagian layar yang berseberangan, kini dengan jarak diantara mereka semakin lebar. Juna hanya mendapatkan sedikit porsi dari layar dan mendorong Juna hampir keluar *frame*, menjauhkannya dari fokus utama. Pilihan penempatan Juna ini membuat Juna tidak terbaca sebagai bercanda namun memang berniat menyakiti. Hal ini diperkuat dengan Juna yang tidak menjadi fokus utama namun Juno.

Juno pada komposisi ini menjadi poin utama. Juno kini mendominasi *frame* dengan porsi *rule of third*s lebih banyak daripada sebelumnya. Dominasi Juno dalam *frame* menekankan rasa marah dan tersinggungnya terhadap Juna.

Gerakan kamera yang mengubah *shot* kali ini adalah gerakan push in. Dengan gerakan ini, kamera kembali memberi jarak dengan Juna dan mendekat kepada Juno. Kamera yang melakukan push ini pada Juno memberikan Juno tak hanya kedekatan emosional seperti sebelumnya, namun juga menambah perasaan berada pada posisi Juno.

Pada Juna, walau penempatan Juna dalam komposisi menunjukan adanya niat buruk, namun candaan Juna tidak terjemahkan secara baik ketika berbicara dengan Juno, sehingga melalui komposisi dan pergerakan kamera Juna tampil dengan *hostility*. Juna yang berniat menghapus ketegangan malah memperparah keadaan dengan candaan yang insensitif.



Gambar 4.5. *Shot* 32 *pane*l 5

Kamera kemudian bergerak lagi, kini membuat Juna dan Juno berada dalam *two shot* dan keduanya di *shot* dalam medium *shot*. Untuk pertama kalinya dalam *shot oner*, Juna dan Juno berada pada *two shot* yang sepadan (50:50). Pemilihan tipe *shot* ini dimotivasi oleh Juno yang berdiri dan balik memarahi Juna. Juno menyeimbangkan posisinya dengan Juna dalam *two shot*. Pada bagian ini Juna dan Juno sama-sama medium *shot*, *shot* yang dapat memfokuskan pada ekspresi tokoh dan tetap memperlihatkan gestur mereka.

Pada komposisi *shot* ini, Juna dan Juno berada dalam komposisi *rule of third*s yang mulai didominasi Juno. Juno yang sebelumnya hanya mengambil sisi *rule of third*s kanan

kini mendorong ke tengah, membuat Juna menjadi terpojok pada sisi kiri *rule of third*s, hanya dilindungi oleh tangannya.

Juna yang sebelumnya menjadi dominator kini dipojokan oleh Juno, kini mereka berdua berada dalam komposisi yang seimbang. Pada komposisi ini, Juno yang berdiri menghadap dan memarahi Juna melewati pembatas tersebut.

Pada komposisi ini, bagian tengah *frame* kosong, didorong dengan Juno yang marah dan tangan Juna yang berusaha menenangkannya. Juno yang tersinggung menghadapi kayak kembarnya menuduhnya ikut tidak mendukung sama seperti orang tua mereka.

Pergerakan kamera mengikuti pergerakan Juno, memberikan penonton perasaan ketegangan dan aksi yang sama dengan Juno. Dengan *pan* kamera mengikuti amarah Juno, kamera pun ikut memojokkan Juna dan memberinya ruang yang lebih sedikit dibanding Juno, ini guna untuk memberikan perasaan melawan Juna. Pada bagian ini kerenggangan dan ketegangan Juna dan Juno meledak menjadi argumen.

Dalam *pan*dangan dinamika hubungan mereka, Juno seringkali merasa dirinya tidak didukung dalam keluarga, termasuk Juno. Dengan Juna memberikannya uang, Juno mengartikannya sebagai Juna memberikan dukungan padanya. Namun ketika Juna bercanda yang insensitif, Juno menarik kembali perasaan yang tadi dan menandai bahwa Juna sebenarnya tidak mendukungnya, bahkan merendahkannya.

Dari perspektif Juna, Juna selalu memandang Juno sebagai adik kecilnya dan berusaha untuk mendukung Juno bahkan ketika orang tua mereka tidak memberikan dukungan padanya. Namun ketika lelucon insensitif Juna membuat Juno marah, Juna kaget Juno mampu melawannya berhadapan sebagai sepadan.



Gambar 4.6. *Shot* 32 *pan*el 6

Pada *Shot* 32 *pan*el 6, Kamera kembali bergerak dengan tipe *shot* yang masih *two shot* dan medium *shot*. Dengan ini, argumen antara Juna dan Juno dapat dilihat secara nyata dengan masing-masing bereaksi langsung pada apa yang mereka katakan.

Komposisi ini tetap memakai *rule of third*s. Pada komposisi ini Juna balik memarahi Juno, menjadi defensif dan agresif setelah tuduhan Juno. Dalam komposisi ini, Juna memarahi Juno balik dengan mengatakan bahwa Juno harusnya berterima kasih dan patuh pada orangtua mereka. Tangan kiri Juna melewati garis pembatas serta kotak kosong diantara mereka, beda dengan sebelumnya, kini Juna mengulurkan tangannya dalam sikap yang agresif. Ini membuat Juno mundur ke sisi kanan layar.

Pergerakan kamera yang mengubah komposisi kali ini adalah gerakan *pan* dan *pull back*. Gerakan *pan* dilakukan berbarengan dengan Juna yang balik memarahi Juno lagi. Gerakan *pan* dalam komposisi ini diperuntukan agar saat Juna maupun Juno berargumen. Gerakan *pull back* ini untuk menekankan kerenggangan mereka yang selama argumen makin menjauh.

Secara dinamika hubungan persaudaraan mereka, pada komposisi ini dapat dibaca kerenggangan mereka dan penyebab kerenggangan pada Juna dan Juno. Pada dialog komposisi ini, Juna menggurui Juno dengan mengatakan bahwa ia harusnya berterima kasih dan nurut pada orang tua. Hal ini tidak dapat diterima dengan baik oleh Juno, terlihat dari murkanya. Upaya menggurui ini memperlihatkan bahwa Juna yang lebih penurut dan patuh tidak mampu memahami Juno dalam jalan pemikirannya. Dalam *pan*dangan Juno sendiri pada dinamika ini, Juno melihat Juna sebagai orang yang pemaksa dan anak sok baik, dan tak paham posisinya.



Gambar 4.7. *Shot* 32 *pan*el 7

Kamera bergerak sekali lagi, kini tipe *shot* mereka berdua tetap sama dengan sebelumnya. Keduanya dalam *two shot* dan medium *shot* dari kepala hingga perut mereka. Pada *shot* ini ekspresi keduanya menjadi poin utama. Kedua Juna dan Juno memperlihatkan marah dan sikap agresif. Juna dan Juno sama-sama tidak menyerang dan mengulurkan tangan selayaknya komposisi sebelumnya, siap menyerang. Dalam dialog, Juna mengatakan "Anak kesayangan gak usah sok tahu, tau apa emangnya soal Juno?". Agresi dan perkataan Juno memperburuk suasana terlihat dari ekspresi Juna.

Pada komposisi *shot* ini, jarak antara Juna dan Juno adalah paling jelas. Dalam *rule of third* komposisi, Juna dan Juno mengambil porsi mereka masing-masing pada sisi kanan dan kiri *frame*, meninggalkan bagian tengah kosong. Pada bagian yang kosong terdapat pintu lemari yang menjadi pembatas dan indikasi komposisi *symmetry* dan a*symmetry*.

Pada komposisi ini, ketidak seimbangan antar keduanya juga lebih terlihat. Juna dan Juno pada komposisi ini adalah renggang dan saling agresif. Dibanding sebelumnya, tidak ada tangan salah satu dari mereka yang berusaha menjembatani, kini keduanya menyembunyikan tangan, menciptakan ketegangan.

Pada komposisi *symmetry*, terlihat juga bagaimana keduanya sepadan, namun tidak seimbang. Juna sebagai kakak lebih tinggi dibanding Juno, ini membuat Juno dalam komposisi harus mengangkat kepalanya ke atas untuk memarahi Juna. Sebaliknya, Juno yang lebih kecil membuat Juna selalu melihat dia dibawah. Ketidak seimbangan antara Juna dan Juno didalam komposisi ini juga dapat dilihat dari perbedaan besar cermin Juna dan Juno.

Dalam *rule of third*s komposisi ini, kotak bagian tengah tidak diisi oleh salah satu dari mereka, namun diisi oleh foto Juna dan Juno saat masih kecil. Foto ini dipajang oleh Juna di lemarinya, mengindikasikan bahwa Juna tetap selalu peduli pada Juno. Namun dalam komposisi *rule of third*s, keberadaan foto tersebut menjadi ironi ketika mereka yang saat ini bertengkar.

Pergerakan kamera pada *shot* ini adalah shaky cam yang cam dipakai untuk menekankan ketidakstabilan dalam ruangan tersebut. Pemakaian kamera yang tidak stabil menambah ketegangan dan antisipasi terhadap gerakan berikutnya.

Dalam *shot* ini kamera bergerak secara pelan mendekati jarak antara Juna dan Juno dengan ke bagian pembatas mereka. Gerakan ini mengindikasikan ketegangan mereka berdua dalam argumen ini. Seiring mereka berargumen, semakin personal dan mendekat juga kamera.

Komposisi ini menjadi komposisi terakhir dari *shot* 32. Pada *shot* ini Juna dan Juno berada di puncak ketegangan dan argumen mereka. Komposisi pada *shot* terakhir menunjukan jarak dan agresi mereka. Ketegangan berada di puncak ketika Juno menyebutkan Juna sebagai anak kesayangan dan bahwa Juna tak tahu apa-apa soal Juno.

Ketim*pang*an ukuran antar Juna dan Juno mempengaruhi dinamika dalam hubungan persaudaraan mereka. Juna yang menjadi "Anak kesayangan" membuat adanya jarak antara Juna dan Juno yang tidak diberi dukungan orangtua. Dalam dinamika mereka, Juno seringkali merasa lebih kecil daripada Juna, tak hanya dari cermin namun dari komposisi dari awal *shot* 32 sampai akhir *shot* tersebut. Juno baru berhasil mengambil dominasi terhadap *frame* ketika ia balik memarahi Juna dengan agresif.

Pada bagian tengah Juna dan Juno terdapat foto masa kecil Juna dan Juno. Sebagai indikasi bahwa itulah cara *pan*dang Juna terhadap Juno, foto tersebut berfungsi sebagai ironi dalam argumen mereka. Juna dan Juno yang kini berargumen mengalami banyak perubahan dalam dinamika persaudaraan mereka hingga keduanya sudah tidak lagi seperti kedua anak kecil dalam foto tersebut.



Gambar 4.8. *Shot* 81 *pan*el 1

Shot 81 dibuka dengan kamera yang bergerak dengan *pull back* dari mata Juno perlahan terus menjauhi Juno untuk mengungkap tokoh lain yang ada di dekat kamera. Bagian pembuka pada *shot* 32 menunjukan Juno yang sedang bersedih kaget mendengar suaranya dan Juno saat masih kecil. Juno yang menyesali bagaimana Juna terkena musibah demi melindungi Juno. Juno yang sebelum kejadian merasa dinamika persaudaraannya dengan Juna berada dalam titik yang sangat rendah, merasa bahwa Juna tidak mempedulikannya dan melihatnya sebagaimana orangtua mereka melihat Juno. Setelah kejadian, Juno mengalami flashback yang mengingatkannya pada masa-masa dimana mereka berdua dekat.



Gambar 4.9. *Shot* 81 *pan*el 2

Pada *Shot* 81 dan *pan*el 2, *Shot* kemudian berubah menjadi medium close *shot*, mengungkapkan muka Juna dan Juno kecil saat mereka SD, dengan Juno yang sudah besar dalam medium *shot*.

Fokus pada medium *shot* menjadikan penonton lebih dekat dengan Juno dan Juna kecil, memberikan gambaran jelas dinamika persaudaraan mereka pada saat SD. Disini Juna menenangkan dan merawat Juno yang terlihat terluka dan menangis.

Penempatan Juno besar di belakang dalam medium *shot* memberikan fokus pada gestur tubuh Juno. Dalam bagian *shot* ini tampak Juno besar kaget dan terharu pada memori ini.

Pada komposisi bagian ini, *rule of third*s membagi tiga tokoh pada tiga bagian sisi kotak yang berbeda. Juna kecil mengambil *frame* sebelah kiri, Juno kecil mengambil *frame* sebelah kanan, sementara Juno besar mengambil komposisi *frame* tengah.

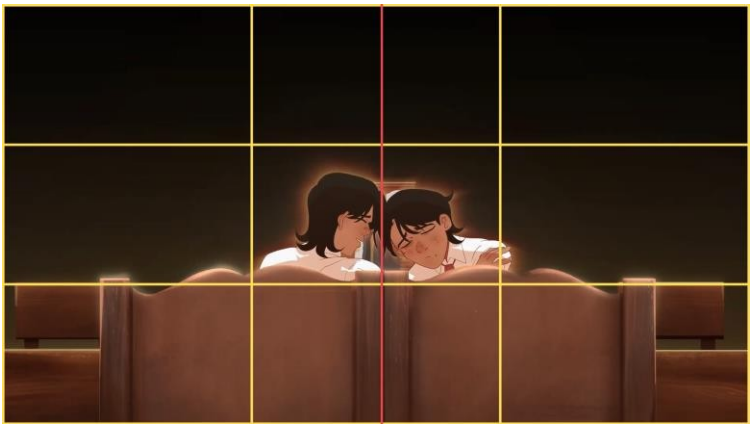
Komposisi pada bagian ini memiliki pembagian *rule of third*s yang mirip dengan *shot* 32. Pembagian yang mirip menempatkan Juna di kiri *frame*, Juno di kanan *frame*, dan lemari sebagai pembatas mereka di tengah. Pada *shot* 81, pembagian *frame* yang sama terjadi dengan perbedaan tengah diisi oleh Juno besar.

Penempatan Juna dan Juno kecil yang mirip dengan *shot* 32 membuat dinamika mereka tampak bedanya. Komposisi *rule of third* membuat adanya agresi antara Juna dan Juno. Pada *shot* 81, komposisi yang sama menekankan kepedulian Juna kepada Juno dan Juno yang mengandalkan Juna tanpa adanya agresi.

Penambahan informasi melalui pergerakan *pull back* mengungkapkan bagaimana Juna dan Juno saat masih dekat. *Pull back* bergerak dari menampilkan muka kaget Juno hingga menampilkan Juna dan Juno kecil.

Shot ini berfungsi sebagai perbandingan antara Juna dan Juno kala renggang di *shot* 32. Juna dan Juno kala kecil menunjukan kedekatan yang tidak memiliki ketegangan dan kerenggangan. Juna kecil merawat Juno dan menenangkan Juno, menjadi pendukung Juno bahkan ketika ia gagal dan tersakiti. Juno kecil, lebih lembut dan terbuka dari pada Juno besar, Juno kecil memiliki rasa percaya pada Juna dan mengandalkan Juna.

Persamaan dan perbedaan antara *shot* 32 dan 81 juga ditunjukan melalui komposisi tengahnya. Pada 32, komposisi tengah diisi dengan lemari sebagai pembatas. Pada 81, lemari tersebut masih ada, namun pembatasnya adalah Juno besar. Seiring mereka bertambah usia mereka saling menjauh, baik karena perbedaan hobi, maupun perkembangan masa remaja. Pada *shot* ini Juno menyadari kontribusinya terhadap kerenggangan tersebut.



Gambar 4.10. *Shot* 81 *pan*el 3

Shot 81 berakhir pada *longshot* yang menunjukan Juna dan Juno kecil di kasur mereka saat masih kecil, dengan Juno dan lemari di tengah mereka.

Fokus utama *shot* adalah *longshot* antara Juna dan Juno kecil. Pemilihan *shot* ini menunjukan gestur tubuh mereka yang dekat, ekspresi mereka yang terbuka pada satu sama lain mengindikasikan kenyamanan dan rasa percaya Juna dan Juno kecil.

Longshot juga memberikan tampilan kamar mereka dengan kasur dan meja belajar mereka. Keberadaan furniture tersebut dalam *longshot* mengindikasikan latar waktu.

Komposisi pada *shot* 81 bagian akhir menunjukan kedekatan Juna dan Juno kecil. Melalui komposisi *rule of third*s yang menempatkan keduanya ditengah, menunjukan kedekatan, kepercayaan dan rasa kasih saying, yang juga tertera dari komposisi pada kasur dan meja Juna dan Juno yang menunjukan balance dan *symmetry*. Pada flashback ini lemari yang sebelumnya menjadi pembatas di *shot* 32 masih ada, namun kini dengan Juno yang menjadi pembatas.

Pergerakan kamera yang sebelumnya *pull back*, berakhir diam dengan still cam pada bagian ini. Pemilihan still cam digunakan agar penonton dapat melihat secara jelas komposisi secara keseluruhan. Kamera berhenti di *longshot*, memberikan gambaran luas kepada Juna dan Juno kecil serta Juno besar pada *shot* ini.

Shot 81 menunjukan Juna dan Juno pada masa kecilnya sangat dekat dimana keduanya memiliki keharmonisan dan keseimbangan, terlihat dari komposisi *shot* yang

symmteric. Pada keseimbangan ini, Juna dan Juno sepadan dengan mereka saling mempercayai dan terbuka pada satu sama lain.

Shot 81 ini berfungsi sebagai pengingat pada Juno bahwa dia dan kakak kembarnya dulu sangatlah dekat. Pada awal film, Juna dan Juno yang pada masa kecil dekat menjadi berjarak pada masa SMA mereka, ketika mereka berkonflik dan Juna mengalami musibah, Juno mengingat kembali kedekatan mereka. Kedekatan tersebut berupa memori yang ada di *shot* 81. Perubahan ini menunjukan dinamika yang dinamis, dimulai dengan mereka yang dulunya erat lalu renggang di masa remaja, namun kembali mengingat kedekatan mereka dan berusaha mendekatkan lagi.

SIMPULAN

Juna Juno sebagai film animasi pendek 2D membawakan cerita persaudaraan kakak-adik kembar, Juna dan Juno. Dalam dinamika hubungan Juna dan Juno terdapat banyak perubahan dimana mereka sangat dekat, renggang, lalu dekat lagi. Melalui perancangan *shot*, penulis menghasilkan *shot* design pada film Juna Juno yang memperlihatkan perkembangan dinamika Juna dan Juno melalui penggunaan tipe *shot*, komposisi, dan pergerakan kamera.

Dalam hasil rancangan *scene* 7 *shot* 32, penulis menunjukkan perubahan dinamika antara Juna dan Juno melalui satu *shot long take* atau *oner*. Dalam *shot* 32 Juno yang sedih diberi dukungan uang oleh Juna sebagai rasa kasih sayang dan upaya menjembatani kerenggangan mereka, namun ketika Juna bergurau yang menyinggung, jarak keduanya kembali terbentuk, dan mereka berdua berakhir berargumen. *Shot* 32 menunjukan upaya mengembalikan dinamika tersebut menjadi dekat, namun malah berakhir membentuk jarak yang lebih lebar.

Namun pada *scene* 10 *shot* 81, melalui perancangan adegan flashback, dapat dilihat dinamika Juna dan Juno sebelum mereka berdua menjadi remaja dan saling menjauh satu sama lain. Pada *shot* 81 terlihat bagaimana jadinya ketika mereka memiliki dinamika yang seimbang dan harmonis, dimana keduanya saling percaya dan mengandalkan satu sama lain.

Melalui penggunaan tipe-tipe *shot* yang berbeda, komposisi, serta pergerakan kamera yang beragam, penulis merancang *shot* untuk memperlihatkan perkembangan hubungan persaudaraan Juna dan Juno. Penggunaan elemen-elemen tersebut dalam perancangan *shot*

dapat menunjukkan dinamika hubungan antar tokoh, sebagaimana penulis terapkan dalam *shot* 32 dan *shot* 81 dalam film Juna Juno.

Terlepas dari ketidak sempurnaan dalam proses perancangan, penulis penelitian ini akan membawa pemahaman lebih terkait perancangan *shot* yang diutilisasi untuk mengangkat emosi dan dinamika hubungan antar tokoh, khususnya saudara. Adapun penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian yang mengangkat topik dan tema serupa.

REFERENSI

Bernardi, N., Stefano, A. D., & Lewandowska, G. (Directors). (2022). Last Summer [Drama; Short Animation]. https://www.imdb.com/title/tt22883712/

Bhanuteja, W. (Director). (2014). Lemantun [Drama; Short]. https://www.imdb.com/title/tt4914472/

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). Film Art: An Introduction (Eleventh Edition). McGraw-Hill Education.

Bowen, C. J. (2018). Grammar of The Shot (Fourth). Routledge.

Brown, B. (2016). Cinematography: Theory and practice (third edition). Routledge.

Cristiano, G. (2007). Storyboard Design Course: Principles, Practice, and Techniques: The Ultimate Guide for Artists, Directors, Producers, and Scriptwriters. Barron's.

Glebas, F. (2008). Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation (1st ed.). Focal Press; https://archive.org/details/DirectingTheStory.

Greno, N., & Howard, B. (Directors). (2010). Tangled [Adventure; Feature Length Animation]. Walt Disney Studios Motion Picture. https://www.imdb.com/title/tt0398286/?ref_=nv_sr_srsg_0_tt_8_nm_0_in _0_q_tangled

Hart, J. (2008). The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction, Second Edition (2nd ed.). Elsevier/Focal Press; https://archive.org/details/artofstoryboardf0000hart.

Meyers, N. (Director). (1998). The Parent Trap [Comedy; Feature Length]. Buena Vista Pictures. https://www.imdb.com/title/tt0120783/

Oshiyama, K. (Director). (2024). Look Back [Coming of Age; Feature Length Animation]. Avex Pictures. https://www.imdb.com/title/tt31711040/

Paez, S., & Jew, A. (n.d.). Professional Storyboarding: Rules of Thumb (1st ed.). Focal Press; https://archive.org/details/professionalstor0000paez/page/n3/mode/1up.

Rahayu, Y. D., & Satianingsih. (2022). DAMPAK SIBLING RIVALRY PADA REMAJA KEMBAR. Character : Jurnal Penelitian Psikologi, 9(6).

Swift, D. (Director). (1961). The parent Trap [Comedy]. http://imdb.com/title/tt0055277/