

namun bermakna, serta membentuk persepsi penonton terhadap perubahan kondisi psikologis tokoh.

2. STUDI LITERATUR

2.1. *Cinematography*

Pada dasarnya, sinematografi merupakan elemen mendasar dalam estetika film yang berperan sebagai representasi visual untuk membangun narasi, suasana, dan kedalaman tematik. Sinematografi mengarahkan interpretasi penonton dengan menerapkan teori semiotika visual dan *mise-en-scène* — yaitu pengaturan menyeluruh sutradara terhadap elemen-elemen visual dalam bingkai film, seperti latar, kostum, tata rias, pencahayaan, dan pementasan (Bordwell & Thompson, 2017). Melalui penataan yang cermat, pembuat film mampu membangkitkan emosi tertentu, menjelaskan motif tematik, serta mengarahkan fokus penonton pada detail naratif yang penting. Komposisi yang disengaja ini sejalan dengan prinsip semiotika visual, di mana tanda dan simbol dalam *mise-en-scène* menyampaikan makna yang melampaui apa yang tampak secara harfiah, sehingga memperkaya kedalaman komunikasi film. Dengan demikian, penerapan strategis *mise-en-scène* menjadi alat penting dalam membentuk narasi visual film, yang secara mendalam memengaruhi cara penonton merasakan dan menafsirkan pengalaman sinematik.

Sebagai contoh, penggunaan pencahayaan kontras yang mengingatkan pada ekspresionisme Jerman tidak hanya membangun suasana, tetapi juga memperkuat ketegangan naratif dan psikologi tokoh (Elsaesser, 2019). Selain itu, pilihan sinematografi sering kali mencerminkan konteks budaya dan sejarah, menjadi jendela bagi para pembuat film untuk mengomentari norma sosial dan pertanyaan filosofis (Cunliffe, 2018). Dalam diskursus akademis, menganalisis strategi visual semacam ini mengungkap bagaimana film membangun makna dan membangkitkan respons emosional yang kuat, menegaskan peran penting sinematografi dalam pengalaman sinematik secara keseluruhan.

2.2. Shot Design

Shot design merupakan elemen fundamental dalam konstruksi narasi visual sebuah film. Tidak hanya berfungsi sebagai penentu komposisi visual, *shot design* juga memiliki peran penting dalam membangun makna, mencerminkan psikologi tokoh, serta mengarahkan emosi penonton (Bordwell dan Thompson, 2017). Menurut Wildfeuer dan Bateman (2016), setiap *frame* dalam film memiliki potensi naratif—komposisi, sudut pengambilan gambar, kedalaman ruang, dan gerakan kamera dapat secara halus tetapi signifikan mempengaruhi cara penonton memahami alur cerita serta pengalaman batin tokoh. *Shot design* tidak hanya berfungsi sebagai alat teknis, melainkan juga sebagai strategi retorik untuk menyampaikan ide dan emosi. Mereka menekankan pentingnya kesadaran sinematik terhadap ruang dan waktu yang direpresentasikan dalam satu *shot*, termasuk pemanfaatan ruang kosong (*negative space*), *framing*, dan pergerakan kamera untuk membentuk narasi yang lebih intuitif dan empatik. Dalam konteks sinema kontemporer, *shot design* kerap dipakai untuk mengekspresikan kondisi mental atau persepsi subjektif tokoh (Elsaesser & Hagener, 2015). Contohnya dapat dilihat dalam karya seperti *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), di mana pergeseran fokus, perubahan cahaya, dan pergerakan kamera yang tidak linier digunakan untuk merepresentasikan labilnya ingatan tokoh utama.

2.3 Visual Narrative

Makna tematik yang beragam tidak hanya muncul dari dialog dan struktur plot, tetapi juga dari *mise-en-scène*, menegaskan potensi unik animasi sebagai media bercerita. Dalam proses bercerita untuk film animasi, *visual element* seperti pencahayaan, palet warna, serta *perspective* bukan hanya merupakan pilihan estetika, namun juga merupakan bagian integral sebagai alat naratif yang membantu membentuk *thematic resonance* dan keterlibatan emosional penonton (Furniss, 2017). Penelitian yang dilaksanakan oleh Jennifer Lee Poland (2015) menyimpulkan bahwa narasi visual beroperasi melalui perpaduan antara struktur dan konten, di mana perubahan dalam pencahayaan dan bayangan dapat

membangkitkan suasana hati yang beragam dan memberi kesan kedalaman psikologis.

Sebagai contoh, dalam animasi, desain untuk pencahayaan sering melampaui pencahayaan dalam film *live action*. Namun, desain tersebut juga memiliki fungsi yang lebih dalam untuk menyampaikan simbolisme serta narasi yang lebih spesifik. Pencahayaan yang lembut dan tersebar sering digunakan untuk menggambarkan adegan bertema nostalgia atau kepolosan, sementara pencahayaan yang mencolok dan kontras dapat digunakan untuk menunjukkan konflik atau ambiguitas moral (Wells, 2016).

2.4. Rasio Layar

Perubahan rasio layar dalam sinema merupakan salah satu evolusi teknis yang memiliki dampak besar terhadap cara cerita disampaikan secara visual. Rasio layar atau *aspect ratio* merujuk pada hubungan antara lebar dan tinggi sebuah gambar di layar, dan merupakan salah satu elemen kunci dalam membentuk pengalaman visual audiens (Thompson & Bordwell, 2017). Pada masa awal sinema, format standar yang digunakan adalah rasio 4:3 (1.33:1), atau lebih dikenal dengan rasio Akademi setelah diresmikan oleh *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* pada tahun 1932. Format ini menjadi standar industri untuk periode yang lama karena kompatibilitasnya dengan teknologi film dan layar proyeksi pada era tersebut.

Memasuki era 1950-an, industri film menghadapi tantangan besar dari berkembangnya televisi. Untuk menarik kembali minat audiens ke bioskop, para sineas mulai bereksperimen dengan format layar yang lebih lebar. Maka lahirlah berbagai inovasi seperti CinemaScope dengan rasio 2.35:1 (kemudian 2.39:1 setelah revisi teknis pada 1970), dan VistaVision dengan rasio 1.85:1, yang hingga kini masih banyak digunakan (Stanke, 2017). Pergeseran ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memperkaya dimensi *storytelling*: layar lebar memungkinkan penyajian ruang yang lebih luas, menciptakan rasa skala epik atau memberikan keleluasaan untuk mengatur dinamika visual antar tokoh.

Dalam konteks *storytelling*, perubahan rasio layar digunakan secara strategis untuk menciptakan efek emosional atau naratif tertentu. Sebagai contoh, rasio 4:3 kerap diasosiasikan dengan masa lampau, nostalgia, atau perasaan terkurung, sehingga penggunaannya dalam film modern seringkali memiliki makna simbolis. Sebaliknya, rasio *widescreen* seperti 2.39:1 digunakan untuk menonjolkan kemegahan lanskap, menciptakan rasa keterbukaan, atau memberikan ruang visual yang luas untuk mengembangkan hubungan antar tokoh dengan latarnya dalam satu *frame* (Cheshire, 2021). Beberapa film kontemporer bahkan memanfaatkan perubahan rasio layar secara dinamis dalam satu film untuk mendukung perkembangan narasi. Misalnya, film *The Grand Budapest Hotel* (2014) oleh Wes Anderson menggunakan tiga rasio berbeda untuk membedakan periode waktu, sementara film seperti *First Reformed* (2017) menggunakan rasio 4:3 untuk menekankan isolasi psikologis tokoh utama. Dengan demikian, rasio layar bukan sekadar keputusan teknis, melainkan menjadi bagian integral dari bahasa visual yang digunakan sineas untuk mengarahkan interpretasi emosional dan persepsi penonton terhadap cerita.

2.5. Distorsi Memori

Distorsi memori merujuk pada perubahan atau penyimpangan ingatan seseorang akibat pengaruh persepsi, emosi, dan konteks yang berbeda dari pengalaman aslinya. Schacter (2022) menjelaskan bahwa memori manusia bersifat konstruktif dan rekonstruktif, sehingga rentan terhadap kesalahan seperti pergeseran konteks atau pembentukan memori palsu. Salah satu penyebab utama distorsi ini adalah penyakit neurodegeneratif seperti Alzheimer, yang merusak fungsi neuron di otak. Menurut *World Health Organization* (2021), sekitar 55 juta orang di dunia hidup dengan demensia, mempengaruhi tidak hanya kemampuan mengingat, tetapi juga persepsi mereka terhadap realitas.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan, pemahaman tentang distorsi memori terus berkembang. Freud memperkenalkan konsep represi memori pada awal abad ke-20, diikuti oleh penelitian Elizabeth Loftus tentang *false memories* pada 1980-an yang menunjukkan bagaimana ingatan dapat terbentuk secara salah

melalui sugesti. Salah satu fenomena menarik dalam studi ini adalah *terminal lucidity*, yaitu kembalinya kejernihan mental secara tiba-tiba pada pasien Alzheimer menjelang kematian, yang menantang pandangan tradisional tentang degenerasi otak (Eldadah, 2019).

Dalam sinema, distorsi memori dan demensia sering diangkat sebagai tema naratif yang kuat. Film seperti *Still Alice* (2014) dan *The Father* (2020) menggambarkan pengalaman subjektif penderita demensia melalui perubahan desain set, penggunaan narasi non-linear, dan montase *disorientation*. Khususnya dalam film *The Father*, teknik sinematografi digunakan untuk menciptakan kebingungan yang imersif, memperlihatkan bagaimana bahasa visual dan desain gambar dapat digunakan untuk mewakili kondisi psikologis tokoh secara sinematik namun tetap empatik.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Death Waits adalah film pendek drama fantasi yang diproduksi oleh Vellichor Pictures sebagai bagian dari persyaratan kelulusan Program Film di Universitas Multimedia Nusantara. Kisah ini menceritakan mengenai personifikasi *Death* (kematian) yang menavigasi delusi dan memori Bintari, seorang nenek dengan Alzheimer, akan mendiang suaminya untuk memberinya ketenangan sebelum akhirat. Dalam produksi *Death Waits*, penulis berperan sebagai penulis skenario dan sutradara, yang mengonsep dan mengatur estetika, narasi, dan eksekusi film. Peran tersebut tidak hanya mencakup penyusunan skenario tetapi juga mengarahkan realisasi visual cerita, memastikan bahwa setiap aspek proses produksi menangkap visi inti layar.

Ciri khas film ini adalah rasio aspek dinamisnya, yang bergeser untuk mencerminkan bentang emosional dan memori sang protagonis. Rasio-rasio yang berbeda digunakan untuk mendukung penggunaan warna hitam-putih dalam film untuk menciptakan kesan film jaman dulu sebagai suatu bentuk perkembangan ingatan Bintari, sebuah visual yang menandai perjalanannya menuju penerimaan dan kedamaian.