

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.

### 3.2. Konsep Karya

*Death Waits* adalah film pendek bergenre drama-fantasi yang dirancang untuk mengeksplorasi keterhubungan antara kematian, ingatan, dan identitas melalui pendekatan visual yang simbolis dan naratif yang puitis. *Death Waits* memiliki konsep utama yang mengasosiasikan memori seperti film yang muncul di akhir kehidupan ditunjukkan melalui adegan yang mengambil inspirasi dari penampakan film jaman dulu. Konsep visual ini ditunjukkan melalui penggunaan aspek rasio dinamis sebagai metafora untuk kondisi kognitif sang protagonis. Perubahan rasio dari 16:9 (masa kini), ke 1.33:1 (kenangan yang terdistorsi), hingga 2.4:1 (penerimaan dan kejernihan ingatan) dimanfaatkan sebagai bahasa sinematik untuk menggambarkan batin Bintari. Pergeseran rasio ini tidak hanya digunakan sebagai estetika film yang menciptakan kesan film kuno, tetapi juga menjadi perangkat naratif untuk menandai transisi antara realitas dan memori, serta menggambarkan proses rekonstruksi ingatan tersebut melalui fragmen-fragmen kenangan yang perlahan pulih.

Dalam menggarap narasi film, penulis dan tim animasi memilih untuk tidak menggunakan kilas balik (*flashback*) secara eksplisit dalam merepresentasikan memori tokoh utama. Sebagai gantinya, film ini menitikberatkan pada pendekatan visual melalui perancangan *shot* (*shot design*) yang *subtle* namun bermakna menggunakan gambaran film-film jaman dulu, guna memperlihatkan perubahan-perubahan di sekitar Bintari sebagai cerminan dari perubahan memori dalam dirinya. *Shot design* dan *mise-en-scène* ditekankan sebagai sebuah refleksi dari ketidakteraturan ingatan Bintari, sekaligus menciptakan ruang bagi penonton untuk mengalami disorientasi emosional secara imersif.



Gambar 3.1. Contoh referensi film jaman dulu yang digunakan: *The Philadelphia Story* (1940)  
(Sumber: imdb.com)

### 3.3. Tahapan Kerja

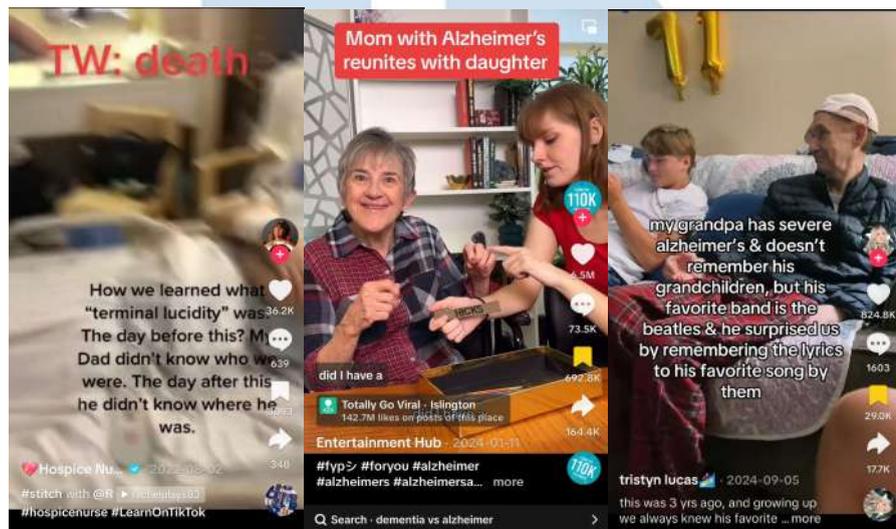
#### 3.3.1. Praproduksi

a. Ide atau gagasan

Gagasan awal pengembangan film animasi *Death Waits* berangkat dari sebuah video pendek di platform TikTok yang menampilkan kisah seorang perempuan lansia pengidap Alzheimer menjelang akhir hayatnya. Video tersebut memantik diskusi yang lebih luas di kalangan komunitas perawat dan praktisi kesehatan, yang kemudian berbagi pengalaman serupa terkait fenomena yang kerap mereka saksikan: sejumlah pasien Alzheimer menunjukkan momen-momen kejernihan mental menjelang kematian. Dalam kondisi tersebut, pasien tiba-tiba dapat mengingat kembali peristiwa atau orang-orang yang sebelumnya telah mereka lupakan, bahkan berbicara seolah-olah mereka sedang berinteraksi kembali dengan orang terkasih yang telah tiada.

Fenomena ini mendorong penulis untuk merenungkan hubungan kompleks antara ingatan, kematian, dan kepercayaan spiritual atau kultural mengenai momen menjelang ajal. Refleksi ini menjadi dasar penciptaan tokoh fiktif bernama Bintari, seorang mantan aktris lansia yang hidup dengan Alzheimer. Melalui tokoh ini, film mencoba menggambarkan perjalanan batin seseorang yang secara bertahap mengalami rekonstruksi

memori sekaligus menjalin interaksi personal dengan kematian (*Death*) sebagai entitas nyata. Proses kreatif ini turut diperkaya dengan eksplorasi narasi pengalaman mendekati kematian (*near-death experiences*) dari kalangan lansia: bagaimana mereka mengaku dijemput oleh pasangan atau keluarga yang telah wafat hingga sosok entitas seperti dewa, malaikat, atau figur mitologis seperti *Grim Reaper*.



Gambar 3.2. Screenshot video-video mengenai pengalaman orang tua dengan Alzheimer dan *terminal lucidity* (Dokumentasi pribadi)

Penulis dan tim kemudian mulai membayangkan ulang representasi kematian, bukan sebagai sosok yang menyeramkan atau dingin sebagaimana sering digambarkan dalam budaya populer, melainkan sebagai figur yang empatik dan membawa ketenangan. Konsep ini mendapatkan penguatan visual dari beberapa karya seni kontemporer dan klasik, seperti *Loving Reaper* oleh Jenny Jinya serta *Death Blowing Bubbles* karya Johann Georg Leinberger—keduanya menampilkan figur kematian dalam wujud yang penuh kasih dan menenangkan. Gagasan ini menjadi titik tolak utama dalam membentuk fondasi naratif dan visual dari *Death Waits*, yang berusaha menghadirkan kematian sebagai bagian dari perjalanan manusia yang tidak selalu tragis, melainkan juga dapat bersifat lembut dan penuh makna.



Gambar 3.3. *Death Blowing Bubbles* karya Johann Georg Leinberger (kiri) & *Loving Ripper* karya Jenny Jinya (kanan)  
(Dokumentasi pribadi)

b. Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap film dan animasi yang menampilkan penggunaan komposisi visual, jenis camera *shot* atau *angle*, serta penerapan teknik visual yang sesuai dengan *shot* yang direncanakan. Hasil observasi tersebut dijadikan sebagai sumber referensi dalam perancangan visual untuk animasi yang akan dikembangkan kedepannya. Secara khusus, pembahasan dalam skripsi ini akan berfokus pada referensi *shot* yang relevan dan sesuai dengan batasan masalah yang telah ditetapkan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

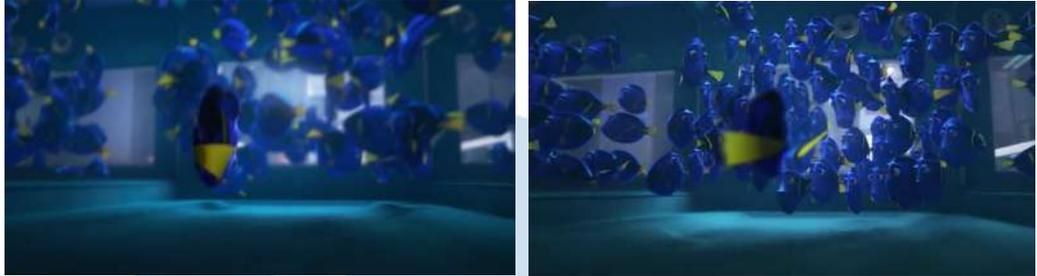
## 1. Komposisi



Gambar 3.4. Anastasia (1997)  
(Sumber: Youtube)

Cuplikan dari *scene 1 shot 4* mengambil referensi visual dari beberapa film, dengan salah satu contoh utama berasal dari film *Anastasia* (1997). Dalam cuplikan ini, penggunaan teknik *frame within a frame* membingkai pantulan Anya di dalam cermin berbingkai ukiran rumit. Komposisi ini berfungsi sebagai metafora visual atas identitasnya yang terpecah dan ingatan masa lalu yang terpendam. Bingkai cermin menciptakan batas fisik yang memisahkan figur Anya dari ruang di sekitarnya, mempertegas keterkungkungan psikologisnya seolah-olah ia terjebak dalam batas-batas memori yang terlupakan. Alih-alih hadir secara utuh di dalam ruang sinematik, Anya dibingkai secara sempit dan simbolik, menandakan bahwa identitas aslinya masih tersembunyi. Refleksi dalam cermin ini juga menciptakan lapisan realitas alternatif: ia mencerminkan keberadaan Anya, namun tidak sepenuhnya mengungkap kebenarannya. Teknik komposisi *frame within a frame* tidak hanya memperindah komposisi visual, tetapi juga berperan penting dalam memperdalam narasi, menggambarkan konflik batin tokoh utama dengan memori serta identitasnya.

## 2. Teknik Kamera



Gambar 3.5. *Finding Dory* (2016)  
(Sumber: Youtube.com)

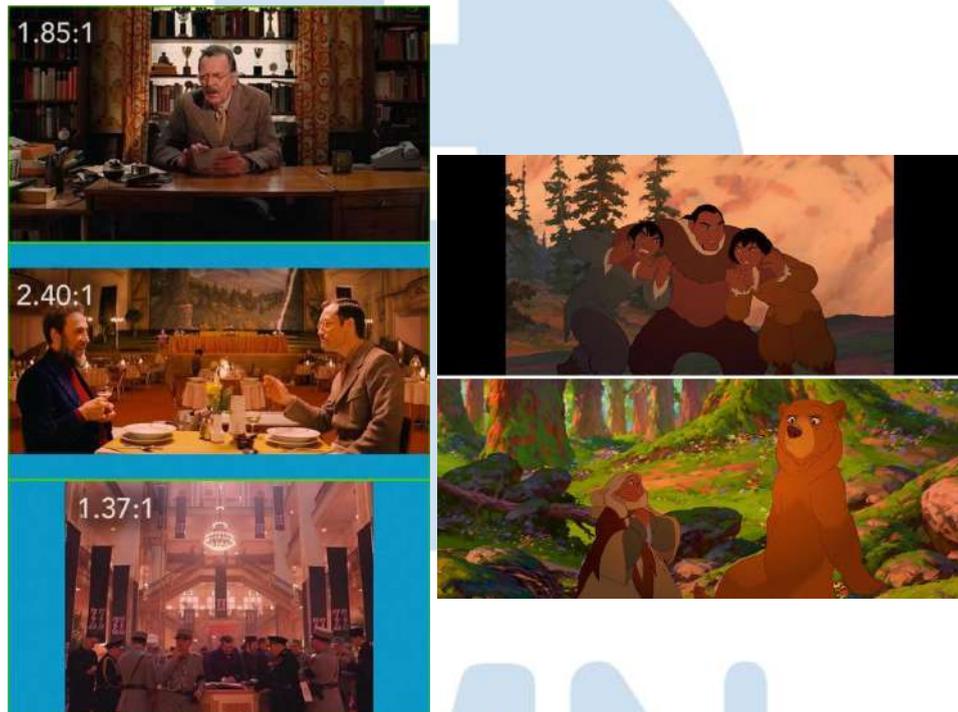


Gambar 3.6. *Coco* (2017)  
(Sumber: Youtube.com)

*Scene 9 shot 15* dalam film *Death Waits* mengambil inspirasi visual dan naratif dari dua film ikonik: *Finding Dory* (2016) dan *Coco* (2017). Melalui observasi film *Finding Dory*, penulis mengadaptasikan teknik *rack focus* seperti adegan di mana Dory pertama kali bertemu dengan ikan-ikan lain yang satu spesies dengannya dalam rangka mencari orang tuanya. Awalnya figur tokoh Dory nampak tajam sebelum fokus kamera bergeser untuk menyorot kelompok ikan di hadapannya, sehingga sosok Dory terlihat kabur dalam *foreground*. Peralihan fokus ini berfungsi sebagai alat penceritaan untuk mengarahkan perhatian penonton pada objek yang disebut, tanpa mengubah komposisi keseluruhan *shot*. Sementara itu, dari film *Coco* penulis mengambil inspirasi dari gerakan kamera *pedestal up* yang menyusuri meja altar ofrenda yang menampilkan foto keluarga almarhum dari generasi terbaru di bawah hingga leluhur tertua di atas. Pergerakan vertikal ini, dipadu struktur foto yang menaik,

membimbing penonton mengikuti perjalanan kronologis akan waktu kematian dan kedudukan setiap anggota keluarga Coco yang menegaskan tema warisan, penghormatan, serta berlalunya waktu melalui bahasa visual.

### 3. Rasio Layar



Gambar 3.7 & Gambar 3.8. Contoh perubahan rasio layar dalam film *The Grand Budapest Hotel* (2014) (kiri) & *Brother Bear* (2003) (kanan)  
(Sumber: nofilmschool.com & reactormag.com)

Untuk *scene 2 shot 1*, inspirasi visual *shot* tersebut diambil dari pendekatan sinematik yang digunakan dalam film *The Grand Budapest Hotel* (2014) karya Wes Anderson. Film tersebut dikenal karena penggunaan tiga aspek rasio berbeda: 1.37:1, 1.85:1, dan 2.40:1. Rasio-rasio tersebut digunakan untuk merepresentasikan periode waktu yang berbeda dalam narasinya. Rasio 1.37:1, atau *Academy ratio*, digunakan untuk adegan yang berlatar tahun 1932, menghadirkan kesan historis yang sesuai dengan era awal sinema. Adegan berlatar tahun 1968 difilmkan dengan rasio 2.40:1 menggunakan lensa Technovision anamorphic, menciptakan tampilan sinematik khas era *widescreen*.

Sementara itu, adegan di masa modern menggunakan rasio 1.85:1, yakni rasio yang umum ditemukan dalam film kontemporer.

Pendekatan multi-rasio ini tidak hanya menjadi ciri khas estetika, tetapi juga berfungsi sebagai perangkat naratif visual untuk menandai perpindahan antar lini waktu dalam cerita. Dengan menyesuaikan rasio gambar sesuai dengan era yang digambarkan, film ini membentuk kerangka visual yang tidak hanya memperjelas transisi temporal, tetapi juga memperkuat imersi penonton terhadap suasana masing-masing periode.

#### 4. Distorsi Memori



Gambar 3.9. *Memento* (2000)  
(Dokumentasi Pribadi)

*Memento* (2000) karya Christopher Nolan merupakan salah satu film penting dalam observasi penulis yang mengeksplorasi isu memori melalui struktur dan bahasa visual yang tidak konvensional. Dengan menyusun narasi dalam dua jalur waktu: satu berwarna yang diputar mundur dan satu hitam-putih yang berjalan maju secara kronologis. Film ini berhasil menciptakan pengalaman menonton yang mencerminkan kondisi gangguan memori yang dialami oleh

tokohnya, Leonard. Desain *shot* dalam film ini turut memperkuat disorientasi tersebut: gerakan kamera handheld yang tidak stabil, *close-up* mendalam pada objek seperti tato dan foto *Polaroid*, serta minimnya *establishing shot*, semua menyiratkan bahwa Leonard selalu berada dalam keadaan tidak pasti. Pendekatan *Memento* menjadi inspirasi penting dalam memikirkan bagaimana visual dapat mencerminkan persepsi subjektif dan keretakan kognitif.

c. Studi Pustaka

Dalam penulisan ini, teori utama yang digunakan adalah sinematografi, perancangan *storyboard*, komposisi, serta rasio layar,. Berikut merupakan daftar dari referensi utama yang digunakan dalam penciptaan:

Tabel 3.1. Studi Pustaka

Teori	Penulis	Penggunaan Teori
<i>Mise-en-scène</i> dan komposisi	Bordwell & Thompson (2017)	Digunakan untuk memahami bagaimana elemen-elemen visual (pencahayaan, <i>blocking</i> , properti) dalam frame dapat menyampaikan perubahan kondisi internal tokoh.
Rasio layar	Stanke (2017)	Digunakan sebagai landasan teori yang membahas evolusi format <i>widescreen</i> dan dampaknya terhadap narasi film, serta bagaimana inovasi teknologi dalam <i>aspect ratio</i> telah digunakan oleh pembuat film untuk meningkatkan

		komunikasi visual dan emosi dalam cerita.
Sinematografi	Lamarre (2018)	Digunakan sebagai referensi teori dalam perspektif subjektif dan bagaimana komposisi kamera, sudut pandang ekstrem, serta pergerakan kamera memperlihatkan psikologi tokoh.
<i>Shot design</i>	Katz (2019)	Digunakan sebagai referensi dan manual dalam memvisualisasikan rancangan <i>shot</i> secara baik secara teknis maupun kreatif.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Sejak tahap awal perancangan *shot*, penulis telah merancang pendekatan visual yang menitikberatkan pada momen-momen kecil di mana realitas terasa terdistorsi—misalnya melalui elemen-elemen seperti foto yang buram atau tertutup oleh bayangan, serta ketidaksesuaian usia tokoh dalam *scene-scene* tersebut. Unsur-unsur ini dimaksudkan untuk merepresentasikan gangguan dalam ingatan tokoh utama, Bintari. Namun demikian, tim produksi Vellichor Pictures sepakat untuk mengarahkan estetika film ke arah yang lebih romantis dan kontemplatif, terinspirasi oleh pacing lambat dan nuansa film hitam-putih klasik. Pendekatan ini dipilih sebagai simbolisme dan representasi dari fragmen-fragmen memori Bintari yang rapuh, buram, dan lama.

Konsep tersebut secara tidak langsung membatasi eksplorasi visual yang terlalu *surreal* atau ekspresif, seperti penggunaan *flashback* secara

eksplisit maupun representasi visual yang abstrak, baik dalam penggambaran memori Bintari ataupun kematian, baik secara tokoh maupun konsep. Sebagai gantinya, *Death Waits* mengintegrasikan metode-metode subtil untuk merepresentasikan perkembangan memori Bintari melalui pendekatan visual yang lebih *grounded*. Salah satu metode tersebut adalah penggunaan perubahan rasio layar (*screen ratio*) yang tidak hanya berfungsi sebagai penanda waktu atau nuansa film masa lampau, tetapi juga sebagai alat naratif untuk menggambarkan keadaan ingatan tokoh utama.

Film-film lama yang dijadikan referensi oleh penulis umumnya menampilkan tata letak panggung yang kaku, dengan pergerakan kamera yang minimal dan durasi *shot* yang lebih panjang. Pendekatan ini sengaja diadopsi sebagai bagian dari eksplorasi bentuk, di mana dinamika kamera dan komposisi yang terlalu kompleks sengaja dihindari demi menciptakan kesan keterbatasan teknis khas sinema klasik.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Pada tahap awal penyusunan visual, penulis sempat merancang sejumlah adegan dengan pendekatan sinematografi yang dinamis, termasuk penggunaan pergerakan kamera non-statis untuk membangun intensitas visual dan dramatis. Namun, dalam proses pengkajian lebih lanjut bersama anggota tim Vellichor Pictures yang hanya terdiri dari dua orang, penulis menyadari bahwa pendekatan tersebut kurang memungkinkan untuk direalisasikan secara optimal dalam batasan sumber daya yang tersedia.

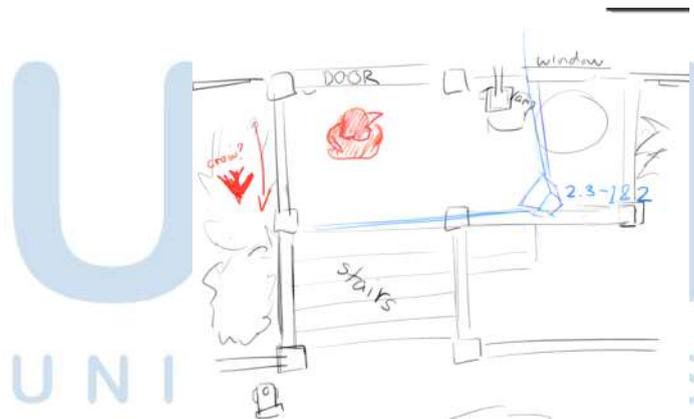
Keterbatasan tim produksi mendorong penulis untuk mengevaluasi ulang strategi *shot design*, sekaligus membuka ruang untuk eksplorasi gaya visual yang lebih sesuai secara kontekstual maupun teknis. Penulis dan anggota Vellichor Pictures kemudian menelusuri estetika film klasik dari era 1920 hingga 1960-an. Dari studi tersebut, ditemukan bahwa banyak film pada masa tersebut menampilkan *framing* yang cenderung statis, menyerupai tata panggung pertunjukan teater, dengan kamera yang

ditempatkan secara tetap dan minim pergerakan.

Temuan ini memberikan inspirasi dan justifikasi artistik untuk mengadaptasi gaya pengambilan gambar yang lebih statis. Perubahan pendekatan ini memungkinkan tim untuk lebih menekankan fokus kepada komposisi dalam frame, memperkaya *mise-en-scène*, serta memberi ruang bagi elemen-elemen visual simbolik untuk tampil dengan lebih kuat dan bermakna. Dengan minimnya pergerakan kamera, perhatian penonton diarahkan sepenuhnya pada gestur tokoh, ekspresi wajah, serta detail-detail subtil dalam lingkungan sekitar yang berfungsi mendukung atmosfer serta memperdalam tema naratif. Setelah penulis menyusun sketsa *shot design* yang kasar, tim Vellichor Pictures memutuskan untuk tetap mempertahankan pendekatan estetika yang sederhana dan berfokus pada dialog dalam bagian-bagian film yang menggambarkan suasana antik (*vintage*).

### 3.3.2. Produksi

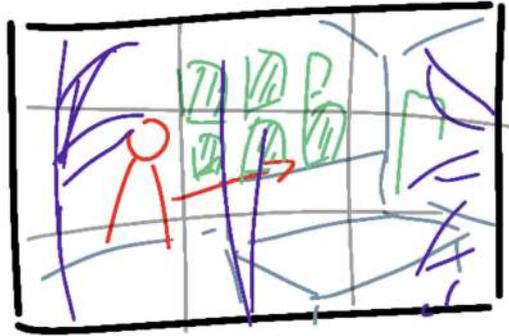
#### a. Sketsa



Gambar 3.10. Salah satu hasil diskusi posisi kamera dan layout latar (Dokumentasi pribadi)

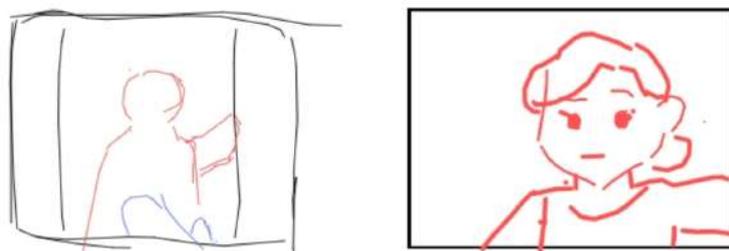
Sebelum penulis menggambarkan desain *shot*, penulis terlebih dahulu melakukan diskusi bersama anggota *Vellichor Pictures* mengenai *breakdown* naskah melalui platform komunikasi *Discord*. Dalam sesi

tersebut, fitur *Whiteboard* dimanfaatkan untuk menggambarkan sketsa kasar konsep *shot* menggunakan ilustrasi sederhana berupa *stickman*.



Gambar 3.11. Sketsa kasar untuk *scene 1 shot 4*  
(Dokumentasi pribadi)

Pada *scene 1*, sebagian besar adegan dirancang untuk memberikan *foreshadowing* terhadap alur cerita film. *Environment* yang ditampilkan secara visual mewakili ingatan Bintari, terutama melalui elemen dinding yang dipenuhi bingkai foto. Untuk menggambarkan adegan ini (*scene 1 shot 4*), penulis memilih *eye-level shot* dari sudut pandang yang sedikit lebih rendah untuk menyesuaikannya dengan tinggi meja altar Thian Kok sebagai simbol visual yang mendukung dialog cerita. *Shot* tersebut menggunakan ukuran *long shot* untuk mencakup keseluruhan elemen bingkai foto dalam lingkungan, sekaligus mengaburkan bagian lingkungan lain yang tidak relevan melalui teknik *framing*.

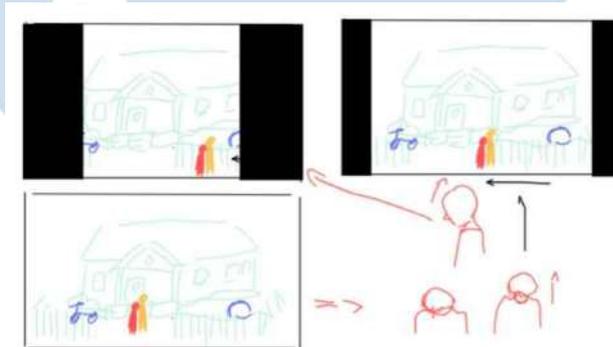


Gambar 3.12. Sketsa kasar untuk *scene 2 shot 1*  
(Dokumentasi pribadi)

*Scene 2 shot 1* dirancang sedemikian rupa untuk mengarahkan fokus visual penonton sepenuhnya pada sosok Bintari, yang ditempatkan secara sentral dalam komposisi adegan yang menggunakan *medium shot*.

Sebagai momen pertama kemunculan tokoh Bintari versi muda, *framing* dalam adegan ini memanfaatkan bingkai pintu sebagai elemen visual utama yang membimbing perhatian penonton. Pendekatan ini juga berfungsi untuk mempertahankan konsentrasi visual terhadap tokoh Bintari, bahkan ketika terjadi perubahan rasio layar, sehingga transisi visual tidak mengganggu fokus penonton.

Sementara itu, untuk *scene 6 shot 4*, penulis memilih *long shot* guna menampilkan rumah Bintari secara utuh dan menyeluruh. Adegan ini dipadukan dengan konsep perubahan rasio layar untuk mengungkap elemen-elemen lingkungan yang mengandung makna simbolis, seperti sepeda roda tiga dan ayunan tua, yang menandakan jejak kehidupan masa lalu serta menjadi petunjuk visual terkait perjalanan ingatan sang tokoh.



Gambar 3.13. Sketsa kasar untuk *scene 6 shot 4*  
(Dokumentasi pribadi)

b. Eksplorasi *final shot*

Pada tahap finalisasi *storyboard Death Waits*, dilakukan sejumlah penyempurnaan guna mengoptimalkan penyampaian narasi visual, terutama dalam perihal simbolisme yang menggambarkan memori tokoh Bintari. Salah satu penyempurnaan tersebut diterapkan pada *scene 6 shot 4*, di mana penulis bersama anggota Vellichor Pictures menambahkan efek *zoom-out* ringan. Penyesuaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa pada awal adegan, elemen-elemen latar yang merepresentasikan kehadiran anak-anak, seperti sepeda dan ayunan, tidak langsung tampak dalam bingkai rasio 4:3. Dengan demikian, proses *zoom-out* memaksimalkan

proses kemunculan elemen-elemen tersebut ke dalam komposisi visual seiring mengembangnya rasio.

### 3.3.3. Pascaproduksi

Setelah tahap perancangan *shot design* dan *storyboard* diselesaikan, proses produksi berlanjut ke tahap animasi yang kemudian diikuti oleh pascaproduksi. Dalam proyek *Death Waits*, proses pascaproduksi dilakukan melalui diskusi intensif antara anggota tim Vellichor Pictures untuk merinci langkah-langkah *compositing* dan penyuntingan akhir. Pada tahap ini, berbagai elemen teknis seperti pergerakan kamera, perubahan rasio bingkai (*frame ratio*), penyesuaian warna minor (*color correcting*), serta penyempurnaan komposisi turut disesuaikan guna memastikan hasil akhir dari setiap *shot* tetap konsisten dan setia dengan rancangan visual yang telah ditetapkan dalam *storyboard* awal.

## 4. ANALISIS

### 4.1. Hasil Karya



Gambar 4.1. *Final look scene 1 shot 4*  
(Dokumentasi pribadi)

*Scene 1 shot 4* merupakan pengenalan visual pertama akan tokoh utama dalam film *Death Waits*, yaitu Bintari de Haag yang berwujud sebagai perempuan tua. Pada adegan ini, Bintari digambarkan berjalan melintasi layar dari satu sisi ke sisi lainnya untuk membuka pintu rumahnya, melewati deretan foto buram dan piala-piala yang memudar di latar belakang. *Shot* ini menggunakan ukuran *long*