

4.2.4. Tabel Analisis Karya

Tabel 4.1. Analisis Karya

Nomor Cuplikan	<i>Komposisi</i>	Rasio Layar	Teknik Kamera Utama
<i>Scene 1 shot 4</i>	<i>Frame within a frame</i>	16:9	<i>Still shot</i>
<i>Scene 2 shot 1</i>	<i>Frame within a frame</i>	16:9 ke 4:3	<i>Still shot</i>
<i>Scene 6 shot 4</i>	<i>Rule of Thirds</i>	4:3 ke 2.39:1	<i>Zoom out</i>
<i>Scene 9 shot 15</i>	<i>Rule of Thirds</i>	16:9	<i>Rack focus & Pan</i>

Tabel 4.1. menunjukkan bagaimana perkembangan memori Bintari divisualisasikan melalui komposisi gambar, perubahan rasio layar, dan teknik kamera. Pada bagian awal, komposisi *frame within a frame* dan teknik *still shot* digunakan bersamaan dengan rasio 16:9 yang kemudian berubah menjadi 4:3. Hal ini menggambarkan kondisi ingatan Bintari yang masih terbatas dan belum utuh. Seiring cerita berjalan, komposisi berubah menjadi *rule of thirds* dengan rasio layar yang semakin lebar, serta penggunaan teknik seperti *zoom out*, *rack focus*, dan *pan*. Perubahan ini merepresentasikan proses Bintari mulai mengingat kembali memorinya yang awalnya samar dan terbatas hingga menjadi lebih luas dan tajam. Pada akhirnya, teknik kamera yang mengalihkan fokus penonton kepada foto-foto memori Bintari di dinding pada *scene 9 shot 15* menandai kembalinya memori tokoh secara utuh. Dengan demikian, tabel ini menunjukkan keterkaitan antara perkembangan visual dan proses distorsi ingatan yang perlahan membaik dalam diri tokoh utama.

5. KESIMPULAN

Dalam proses perancangan *shot design* untuk film animasi 2D *Death Waits*, penulis memanfaatkan teori narasi visual dengan mengintegrasikan elemen-elemen *mise-en-scène*, komposisi, *camera depth*, posisi kamera, rasio, serta jenis *shot* untuk menciptakan visual yang hanya merepresentasikan fluktuasi

kondisi memori tokoh utama, Bintari. Pendekatan ini dirancang agar penonton dapat merasakan ketidakstabilan ingatan Bintari yang terus berubah, sekaligus turut mengalami perjalanan kisah hidup Bintari yang perlahan terungkap melalui satu malam kencan yang ia habiskan bersama sosok Death.

Representasi memori Bintari divisualisasikan melalui dinding foto dan poster film yang pada awalnya tampak buram dan tidak jelas. Dalam adegan tersebut, penonton hanya dapat melihat sekilas gambar-gambar tersebut dari kejauhan, tersamar oleh siluet dedaunan dan barang-barang di sekitar altar Thian Kok. *Framing* dalam komposisi ini secara sengaja membatasi sudut pandang penonton, mencerminkan keterbatasan Bintari dalam mengakses kenangan masa lalunya. Hal ini kemudian dikontraskan dengan adegan pada *scene 9 shot 15*, di mana Bintari telah mengingat kembali masa lalunya. Dalam *shot* tersebut, kamera menunjukkan pergeseran *depth of field*, dari fokus kamera pada Bintari yang berpindah ke dinding foto di belakangnya. Gerakan pan kamera ke kanan menunjukkan alur waktu dalam ingatannya, dengan gambar-gambar di dinding yang kini tampak lebih terang dan jelas, menggambarkan kembalinya keutuhan memorinya.

Perubahan rasio layar dalam film *Death Waits* tidak hanya berfungsi sebagai elemen teknis, tetapi juga memainkan peran penting dalam mendukung penyampaian naratif, khususnya dalam merepresentasikan kondisi memori tokoh utama, Bintari. Transisi dari rasio 16:9 ke 4:3 saat penonton diperlihatkan ingatan pertama Bintari menandai perubahan waktu dan kondisi ingatan sang tokoh. Rasio 4:3 yang lebih sempit menciptakan kesan terbatas dan terkurung, mencerminkan bagaimana memori Bintari yang juga terbatas serta terhalang. Sebaliknya, di *scene 6 shot 4*, yakni ketika memori tokoh mulai pulih, rasio adegan berubah menjadi 2.39:1. Perluasan ruang visual ini memberikan simbolisme tentang meluasnya keadaan memori Bintari. Dengan demikian, perubahan rasio menjadi bagian integral dari *shot design* yang mendukung *storytelling*, sekaligus memperlihatkan bagaimana aspek visual sinematik dapat digunakan untuk mengungkap dinamika internal tokoh secara halus namun signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa

perancangan *shot design* memiliki peran penting dalam mendukung penyampaian naratif yang mengekspresikan perubahan kondisi psikologis dan ingatan tokoh utama. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman mengenai fungsi sinematografi dan *shot design* dalam membentuk makna naratif dalam film animasi, serta menjadi referensi bermanfaat bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam ranah *visual storytelling*.

