

elemen visual yang relatif stabil, sementara ruang di sekitarnya kehilangan kejelasan dan struktur. Isolasi visual ini merepresentasikan kondisi mental tokoh yang semakin terperangkap dalam pikirannya sendiri serta terpisah dari realitas eksternal. Pilihan ini bertujuan untuk merepresentasikan kondisi tokoh yang semakin terpisah dari realitas sekitarnya sejalan dengan teori dari Block (2021), di mana penerapan *DoF* yang *shallow* akan memberikan fokus hanya pada tokoh dan menekankan kondisi kekosongan tokoh (Alois).

Selain itu, penulis menambahkan efek *hand drawn* pada lapisan latar belakang untuk menekankan kekacauan mental yang dialami Alois. Efek ini menciptakan ketidakkonsistenan garis dan bentuk dari *frame* ke *frame*, sehingga latar tampak tidak stabil dan kehilangan kepastian visual. Pendekatan ini berfungsi sebagai representasi subjektif dari pikiran tokoh yang semakin kacau dan tidak terkontrol. Pada tahap akhir, penulis kembali menerapkan *solid layer* berwarna biru gelap dengan *blending mode overlay*, serupa dengan teknik yang digunakan pada *scene 7 shot 1*. Pengaturan *opacity* dilakukan secara hati-hati agar keseluruhan elemen visual tetap berada dalam satu atmosfer emosional yang konsisten, sekaligus menegaskan suasana kekosongan dan kehancuran realitas yang menyelimuti adegan (Brinkmann, 2008).

5. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana perancangan digital *compositing* untuk mendukung suasana kekosongan pada animasi *hybrid* pendek NULL (2025), khususnya pada *scene 7 shot 1* dan *scene 9 shot 4*. Berdasarkan hasil analisis, suasana pada kedua *shot* tersebut dapat digambarkan menggunakan berbagai cara dalam tahap digital *compositing*. Menggunakan teori *depth of field* untuk mengisolasi tokoh dari lingkungan realitanya, dan menggunakan teori *color grading* yang dibuat warna cenderung biru dan monokromatik. Dua hal tersebut membantu memberikan visual kepada penonton mengenai hal yang dirasakan oleh tokoh utama, yaitu suasana

kekosongan. Selain penggunaan kedua teori tersebut, penulis juga memberikan beberapa efek pada tiap *shot*.

Dalam *scene 7 shot 1* Alois sedang berada di depan tv bermain gim, keluarganya terus berusaha untuk memanggilnya namun diabaikan oleh Alois. Adegan ini merupakan awal mula tokoh utama mulai terasingkan dari realitanya untuk menggambarkan ini penulis memberikan efek *VR digital glitch* untuk memberikan kesan bahwa keluarganya mulai terlupakan seperti dalam televisi dulu terkadang gambar dapat terlihat statis sebelum menghilang, selain itu penulis juga memberikan efek *hand drawn* agar dapat lebih terlihat lagi perbedaan kualitas antara keluarga tokoh utama dengan tokoh utama sendiri. Kemudian untuk memperlihatkan keadaan tokoh utama yang semakin melupakan banyak hal, penulis memberikan efek *shatter* berbentuk *puzzle* pada bagian kepala tokoh. Dalam adegan ini sudah digunakan prinsip *DoF* namun menggunakan *deep DoF* karena dalam adegan ini keadaan tokoh belum mencapai puncaknya.

Scene 9 shot 4 adalah adegan dimana kondisi psikis tokoh utama pada puncaknya, tokoh berada di ruangan televisi sendirian, keluarganya telah berubah menjadi patung dan ruang sekitarnya sudah terdistorsi. Penulis menggunakan *shallow DoF* pada *background* untuk lebih memisahkan tokoh dari lingkungannya, hal ini dapat lebih menggambarkan suasana kekosongan yang dirasakan oleh tokoh. Penulis juga memberikan efek *hand drawn* pada bagian latar, hal ini baru dapat dilihat dalam bentuk video, efek ini membuat *background* bergerak gerak dengan tidak stabil.

Dengan demikian penulis dapat mengajukan metode digital *compositing* dan penggunaan efek *shatter*, *VR digital glitch*, dan *hand drawn* sebagai salah satu cara untuk mengangkat tema kekosongan pada tokoh. Namun jika diberikan waktu yang lebih penulis dapat mengeksplorasi metode lain dalam mengangkat tema ini.