

## 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Alzheimer adalah sebuah penyakit yang biasa dikenal sebagai penyakit yang mempengaruhi ingatan seseorang, hingga akhirnya kehidupan sehari-hari penderita terganggu dan terhalangi. Namun, Alzheimer sebenarnya bukan hanya didefinisikan melalui hilangnya ingatan, tetapi melalui perubahan dari dalam otak yang mengubah bagaimana penderita melihat realitas (Petersen et al, 2024). Karena ini, dapat dipahami bahwa realitas yang dialami oleh penderita Alzheimer dapat menjadi tidak stabil sebelum orang-orang di sekitar mereka dapat melihatnya. Akibatnya, realitas yang mereka lihat menjadi subjektif jika dibandingkan dengan orang lain.

Konsep realitas secara tersendiri, sering disalah paham. Walaupun realitas memiliki definisi kenyataan, bukan berarti apa yang nyata itu objektif dan dirasakan oleh semua orang. Sebenarnya realitas itu subjektif dan hampir tidak pernah sama. Terutama pada penderita Alzheimer—Persepsi mereka dengan realitas bersifat subjektif karena perubahan yang terjadi di dalam pikiran mereka tidak dapat diandalkan. Hal ini terkadang membuat sebuah tantangan dalam cerita audiovisual, terutama cerita yang membahas soal tema psikologis dan realitas. Tetapi, jika menggunakan teknik-teknik sinematografi dengan benar, maka realitas dapat divisualisasikan dengan jelas.

Film animasi 『*null*』 adalah film yang bercerita tentang bagaimana penderita Alzheimer melihat dunia di sekitar mereka, sekaligus apa yang mereka rasakan. Tokoh utamanya, Alois adalah penderita Alzheimer yang tinggal bersama keluarganya, namun karena penyakitnya, dia mulai melihat bagaimana realitas berubah perlahan-lahan dari utuh menjadi kosong. Realitas yang ditunjukkan menegaskan bagaimana realitas itu subjektif, karena apa yang Alois alami belum pasti dapat terlihat oleh keluarganya. Jadi, realitas tokoh utama pada film ini divisualisasikan melalui teknik sinematografi, seperti *shot design*.

*Shot Design* adalah sebuah komposisi di mana bermacam-macam elemen visual dari sebuah film digabungkan untuk membentuk suatu perspsi pada penonton (Kocka, 2019). Melalui *framing*, *camera angle*, dan komposisi, sebuah

tema naratif dapat terbentuk, dan salah satu contoh tema tersebut adalah realitas. *Shot design* adalah bahasa yang sinematografi yang dapat memvisualisasikan pengalaman subjektif melalui bentuk visualnya. Yang membuat *shot design* berbeda dari teknik lainnya seperti, *environment*, warna, dan akting untuk memvisualisasikan realitas adalah caranya untuk menentukan mata penonton. *Shot Design* menentukan apa saja yang dapat dilihat, disembunyikan, dan ditegaskan kepada penonton. Dan tidak hanya itu, *shot design* juga dapat mengubah cara realitas di perlihatkan tanpa mengubah elemen visual lain di dalamnya. Dengan mengaburkan garis antara realitas tokoh film dengan realitas pada penonton, *shot design* dapat memvisualisasikan realitas yang subjektif.

## 1.1 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

Bagaimana realitas psikologis subjektif dari seorang tokoh dapat divisualisasikan melalui *Shot Design* dalam film 『*null*』 ?

Karya tulis ini akan dibatasi dengan shot tertentu dalam film animasi 『*null*』 yang menerapkan elemen *framing*, *space*, dan *angle*, seperti Scene 2 Shot 1, Scene 8 Shot 10 dengan alasan karena kedua shot ini menggambarkan realitas tokoh utama, Alois yang berawal masih stabil dan hangat—makan bersama keluarganya, menjadi terdistorsi dan kosong di hadapan keluarganya yang kehilangan bentuk mereka. Scene dan Shot yang disebutkan akan dibandingkan dengan satu sama lain untuk menjelaskan perkembangan dari elemen shot desainnya.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian dari karya tulis ini adalah untuk melihat bagaimana *Shot Design* dapat merepresentasikan tema naratif yang spesifik seperti Realitas dalam film animasi 『*null*』 . Sekaligus menjelaskan bahwa sebuah cerita dapat diberikan dari bahasa visual sebuah komposisi film, dan tidak hanya melalui aksi ataupun verbal.