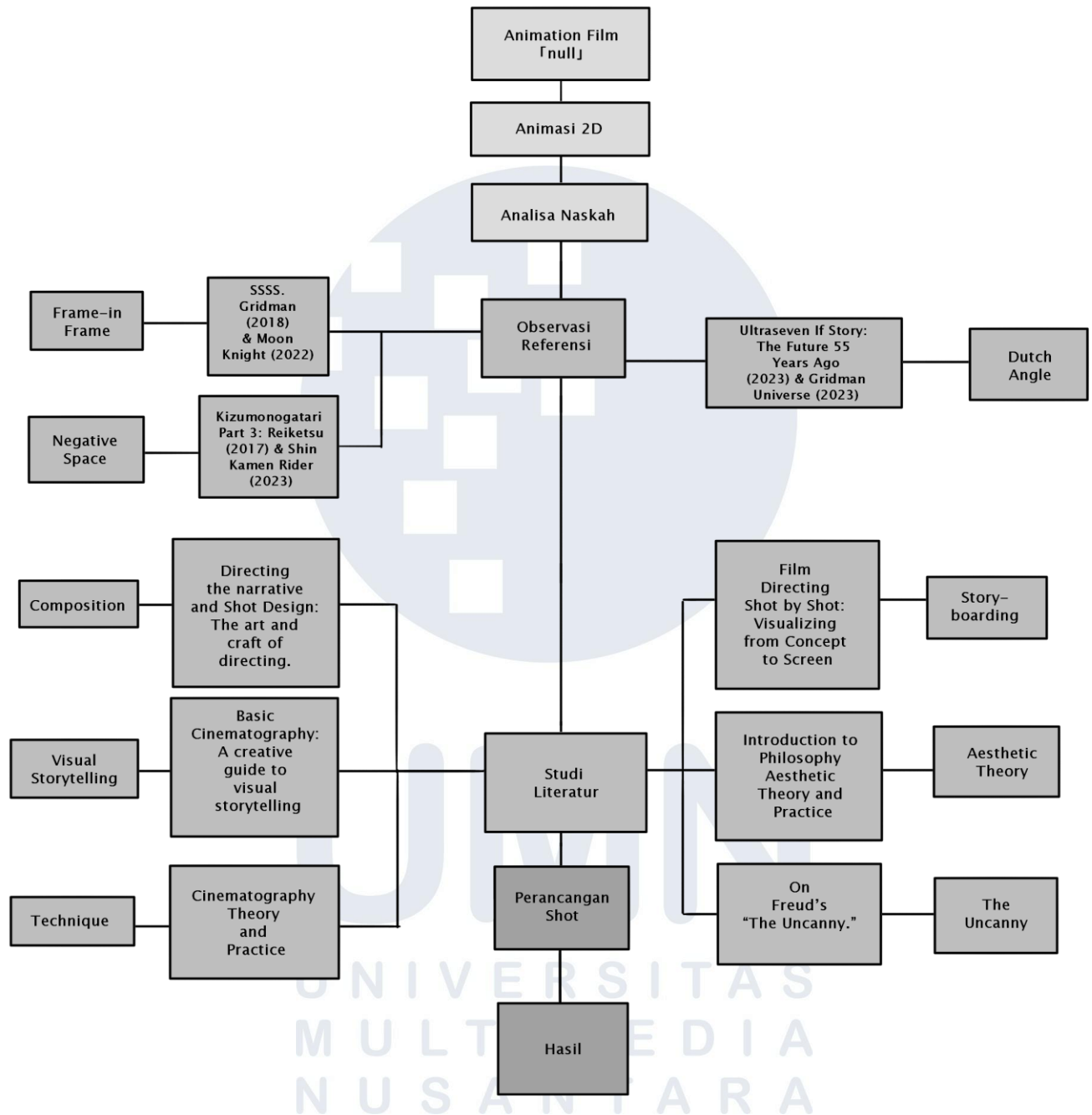


3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Karya penciptaan yang akan dibuat adalah sebuah film animasi pendek dengan format 2D campuran 3D berjudul *『null』*. Berdurasi sekitar 8-9 menit dengan aspek rasio 16:9 dengan campuran 4:3. Film ini menggunakan beberapa teknik animasi seperti *2D Handdrawn animation*, *3D environment*, dan *2D Pixel Animation*. Tema utama yang diangkat adalah realitas dari penderita *Alzheimer*. Dengan mencampurkan teknik-teknik animasi yang disebutkan sebelumnya, film ini dapat memvisualisasikan bagaimana seseorang yang memiliki *Alzheimer* melihat dunia di sekitarnya. Awal dari film ini akan terlihat normal dan stabil, namun perlahan akan berubah menjadi lebih distorsi—warna yang pudar, bentuk-bentuk lingkungan sekitar yang menghilang, dan wajah-wajah yang hilang detailnya.



3.3. SKEMA PERANCANGAN



Gambar 3.1. Skema perancangan Shot Design dalam pra-produksi 『null』 .

(Sumber: Penulis, 2025).

Dalam pembuatan karya film ini, ada tahapan kerja yang perlu dilakukan. Diawali dengan pembuatan konsep utama yang ingin dibuat, lanjut ke tahap pembuatan naskah cerita. Dari naskah tersebut, ada tahapan lainnya untuk menciptakan *storyboard* yang efektif sebagai *Shot Designer*:

a. Analisa Naskah

Naskah cerita yang sudah tersedia kemudian akan di analisa bersama tim produksi untuk mencari keunggulan dan kekurangan yang bisa diperbaiki sebelum lanjut ke tahap berikutnya. Masing-masing anggota produksi memberikan tanggapan dan ide mereka untuk memastikan konsep ceritanya tidak ada lubang ataupun celah yang dapat merusak alur produksi.

2 INT. RUANG MAKAN - MORNING

2

Sederet foto keluarga terlihat tergantung di dinding. Suara piring dan logam terdengar.

Sebuah keluarga kecil, yang terdiri dari ALOIS (44), MARIA (39), ALJI (12), dan RIKA (10), sedang sarapan bersama dengan senyum di wajah mereka. Sarapan mereka cukup sederhana, dengan beberapa variasi sayuran dan lauk pauk.

Suasana hangat ini akan terlihat dari cermin.

Alois menggeleng kepalanya yang sakit. Wajahnya perlahan dipenuhi ketakutan. Ia mencoba menggoyangkan sosok itu dan berteriak ke mereka. Namun tidak ada respons.

TITLE over Black Screen: 「null」

Gambar 3.2. Naskah dari dua shot yang di analisa.

(Sumber: Penulis, 2025).

Beberapa bagian dari naskah diperlukan sebuah interpretasi dari masing-masing anggota produksi, terutama *shot designer*. Melalui kalimat penjelasan aksi dari naskah, perlu diketahui apa yang difokuskan dan digambarkan. Contoh kalimat dari naskahnya, “Suasana hangat ini akan terlihat dari cermin.” Memberikan informasi bahwa adegan ini diperlihatkan melalui refleksi cermin di dalam ruang makan. Sehingga, saat merancang komposisi shot-nya, perlu menggambarkan refleksi cermin tersebut, dan tidak menghilangkan detail-detail lainnya, seperti “Sarapan mereka cukup sederhana, dengan beberapa variasi sayuran dan lauk pauk.” Dari naskah ini, sebuah tema visual terbentuk untuk identitas utama film ini, yaitu cermin. Walaupun cermin merefleksikan realitas,

namun apa yang dilihat oleh mata bukanlah dunia yang asli, menjadikan cermin sebuah kepalsuan yang asli. Dalam penjelasan singkat, cermin adalah sebuah ilusi terhadap mata.

Untuk contoh adegan yang kedua, bertulis, “Ia mencoba menggoyangkan sosok itu dan berteriak ke mereka. Namun tidak ada respons.” Sehingga, perlu menggambarkan ekspresinya dan aksi gerakannya dengan benar. Namun, selain menggambarkan adegannya secara akurat, perlu juga memberikan tambahan detail untuk memperdalam dan memperbagus makna dari komposisinya. Pada adegan ini, ditambahkan juga komposisi refleksi cermin yang digunakan sebelumnya, untuk memperdalam emosi dari tokoh Alois.

b. Observasi Referensi

Beberapa karya film dipilih untuk membentuk visual yang diperlukan yaitu, *Terbuang Dalam Waktu*, *Moon Knight*, *Kizumonogatari III*, *Shin Kamen Rider*, *Gridman Universe*, dan *Ultraseven IF*. Tidak hanya visual mereka yang dapat dijadikan sebagai referensi, namun tema dan cerita mereka juga dapat membantu pembuatan karya film ini. Karya-karya yang sudah disebutkan tidak dipilih secara asal-asalan tanpa alasan yang jelas. Masing-masing dari karya tersebut memiliki unsur yang diperlukan untuk membentuk identitas visual film 『null』. Berikut adalah film dan seri yang digunakan sebagai referensi:



1) *Terbuang Dalam Waktu* (2023) & *Moon Knight* (2022)

Kedua seri ini memiliki scene yang menggunakan aspek *frame-in-frame*, terutama *framing* menggunakan refleksi. Penggunaan *framing* mereka digunakan untuk menggambarkan realitas dan konflik psikologis yang dialami tokoh. Teknik yang digunakan mengisolasi fokus tokoh pada adegan tersebut, untuk menunjukkan konfliknya terhadap dunia di luar mereka.



Gambar 3.3. Screenshot MV *Terbuang Dalam Waktu* (2023).

(Sumber: YouTube.com, 2025).



Gambar 3.4. Screenshot seri *Moon Knight* (2022).

(Sumber: Disneyplus.com, 2025).

Salah satu contohnya adalah satu adegan yang menunjukkan dua tokoh yang terpisahkan dengan refleksi atau *framing* dari refleksi. Dari satu shot mereka, dinamika antara kedua tokoh ini dapat terlihat. Adegan pada *Musik Video Terbuang Dalam Waktu* menunjukkan tokoh yang melihat dirinya lebih tua dibanding badannya di luar cermin, menciptakan konflik dan kontradiksi pada tokohnya. *Moon Knight* menunjukkan refleksi antara dua

tokoh yang sama namun memiliki gerakan yang berbeda, menunjukkan konflik dengan dirinya. Karena kedua tokoh memiliki konflik dengan diri mereka sendiri, mereka diisolasi melalui sebuah *framing* cermin. Hanya melalui *framing* dari kaca, penonton dapat melihat konflik psikologis yang dialami tokoh di dalam refleksinya.

2) *Kizumonogatari Part 3: Reiketsu (2017) & Shin Kamen Rider (2023)*

Selanjutnya ada dua film yang menggambarkan rasa isolasi dan kesendirian melalui penggunaan *space* pada komposisi shot mereka. Isolasi memiliki makna di mana seorang tokoh akan terpencilkan dari tokoh lain maupun dunia mereka. Sehingga, teknik *Negative Space* dapat digunakan untuk menunjukkan aspek tersebut.



Gambar 3.5. Screenshot film *Kizumonogatari Part 3: Reiketsu* (2017).
(Sumber: PrimeVideo.com, 2025).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6. Screenshot film *Shin Kamen Rider* (2023).

(Sumber: PrimeVideo.com, 2025).

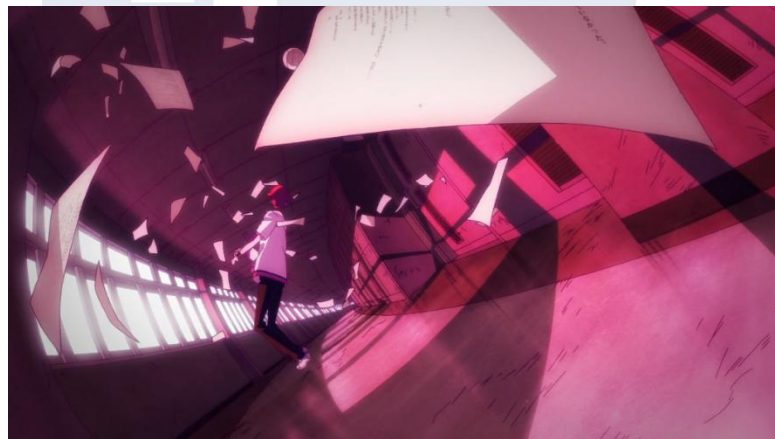
Kedua contoh film yang digunakan, memiliki adegan yang dapat menggambarkan aspek isolasi secara jelas. *Kizumonogatari* menempatkan tokoh utamanya tepat di tengah komposisi shot dengan warna *monochrome* mengelilinginya. Sedangkan *Shin Kamen Rider* menempatkan tokoh utamanya di bagian kanan komposisi, menghadapi langit yang kosong. Satu hal yang paling penting untuk diperhatikan saat menggambarkan *negative space* adalah tujuan dan makna di balik kekosongannya. Kedua film ini tidak mengecilkan tokoh mereka tanpa alasan yang kuat. Mereka bertujuan untuk membuat tokoh mereka terlihat lebih tidak berdaya dan sendirian di dunia mereka masing-masing.

3) *Ultraseven IF Story: The Future 55 Years Ago* (2023) & *Gridman Universe* (2023)

Contoh film selanjutnya dijadikan contoh untuk aspek komposisi *angle* dari kamera sebuah shot. Kedua film ini memiliki kemiripan dalam tema yang digunakan, yaitu realitas yang hancur dan terdistorsi. Cara mereka menggambarkan hal tersebut adalah menggunakan kamera mereka yang miring, atau menggunakan *dutch angle* untuk menunjukkan ketidakstabilan.



Gambar 3.7. Screenshot film pendek *Ultraseven IF Story: The Future 55 Years Ago* (2023).
(Sumber: YouTube.com, 2025).



Gambar 3.8. Screenshot film *Gridman Universe* (2023).
(Sumber: Crunchyroll.com, 2025).

Kedua contoh ini menunjukkan dunia mereka yang masih stabil dan normal pada awal cerita mereka, namun perlahan-lahan dunia mereka mulai berubah. Realitas mereka menjadi terdistorsi dan hancur ketika dihadapi kebenaran. Dunia mereka yang stabil, berubah menjadi dunia yang miring dan penuh distorsi. Komposisi Shot yang simetris berubah menjadi asimetris. Visual mereka merefleksikan kehancuran tersebut menggunakan *dutch angle* supaya, penonton yang melihatnya merasa tidak nyaman. Rasa tidak nyaman tersebut disebabkan karena perubahan konvensional yang diperkenalkan di awal film mereka.

c. Studi Literatur

Ketika referensi dan ide teknik telah didapatkan maka perlu dilakukan sebuah studi literatur. Berfungsi untuk melakukan sebuah riset mengenai eksekusi teknik yang diperlukan dalam filmnya. Menggunakan buku-buku seperti *Introduction to Philosophy Aesthetic Theory and Practice*, *Basic cinematography: A creative guide to visual storytelling*, dan *Cinematography Theory and Practice*, teori dan teknik yang cocok dapat dipilih untuk dijadikan identitas film. Pembuatan visual tidak bisa dilakukan tanpa basis ataupun pemahaman dasar mengenai *shot design*.

d. Perancangan Shot

Setelah referensi dan teknik dipelajari, tahap selanjutnya adalah perancangan. Namun, sebelum shot dapat dirancang, perlu dipahami dulu makna dari adegan yang ingin di visualisasikan

Teks	Konteks	Aspek Shot
Alois sedang makan bersama di ruang makan.	Duniannya masih stabil dan normal, belum ada distorsi.	Simetri, <i>frame-in-frame</i> , camera pull back.
Alois berusaha untuk berbicara kepada patung, keluarganya.	Duniannya sudah terdistorsi, kosong, dan tidak stabil, Kecuali Alois yang masih utuh.	<i>Dutch Angle</i> , <i>frame-in-frame</i> , <i>negative space</i> .

Tabel 3.1. Teks dan Konteks. Dokumentasi pribadi.

Dengan menjabarkan adegan dan konteks di belakangnya, dapat diketahui makna dan subteks yang perlu divisualisasikan pada perancangan shotnya. Adegan yang sudah dipahami, lalu mulai dirancang visualnya berdasarkan naskah yang sudah ada.



Gambar 3.9. Scene 2 Shot 1 kasar.

(Sumber: Penulis, 2025).

Perancangan awal Scene 2 Shot 1 adalah untuk menentukan posisi awal pada adegannya, yaitu keluarga Alois yang makan bersama. Shot ini adalah pengenalan dunia filmnya kepada penonton, untuk itu perlu digambarkan tokoh-tokoh utamanya, suasana cerita, dan dinamika antara tokoh. Namun, shot ini belum digambarkan melalui cermin seperti yang ditulis pada naskah film. Dan karena perlu menggunakan teknik *frame-in-frame*, maka perlu memperhatikan posisi tokoh supaya mereka tidak terlalu terpotong saat dimasukkan ke dalam *frame* tambahan.



Gambar 3.10. Scene 2 Shot 1 cermin.

(Sumber: Penulis, 2025).

Setelah gambaran kasar dan posisi tokoh telah divisualisasikan, maka selanjutnya adalah membuat *frame* cermin. Untuk memuatkan posisi semua anggota keluarga, ukuran mereka diatur lebih kecil, supaya mereka dapat terlihat pada refleksi cermin. Detail-detail kecil juga diperbaiki, seperti suasana pencahayaannya. Cermin digambarkan dengan ukiran-ukiran untuk menambahkan detail pada shot ini, supaya terlihat lebih nyata dan menguatkan realitas yang didirikan. Komposisi pada shot ini diusahakan untuk terlihat seimbang dan simetris, supaya nuansa kestabilan terlihat jelas pada penonton.

Tetapi berdasarkan analisa naskah, cermin ini berfungsi untuk memberi tahu penonton bahwa apa yang mereka lihat terdapat sebuah kebenaran yang tersembunyi. Untuk memperkuat sub teks yang digambarkan, sebuah pergerakan kamera juga diberikan. Berawal dari shot yang menunjukkan suasana makan dari keluarganya secara penuh dan jelas, kamera kemudian ditarik ke belakang untuk menunjukkan bahwa suasana tersebut digambarkan melalui refleksi cermin. Dunia yang tampak normal ternyata hanya sebuah refleksi cermin, menunjukkan bahwa realitas yang terlihat adalah realitas yang terperangkap. Hal ini akan ditegaskan pada Scene 8 Shot

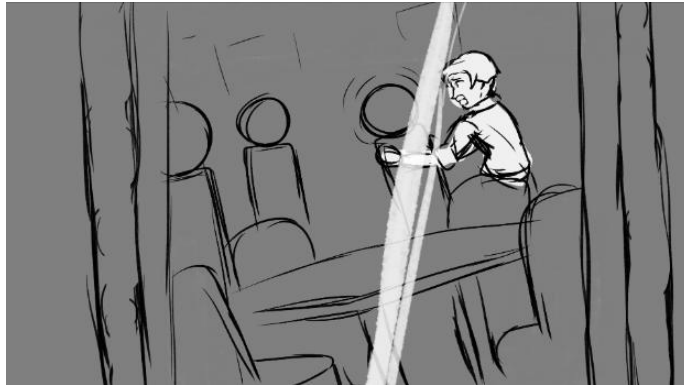


Gambar 3.11. Scene 8 shot 10 kasar.

(Sumber: Penulis, 2025).

Untuk Scene 8 Shot 10, apa yang sudah didirikan dari awal film kemudian akan diputarbalikkan dan didistorsi. Awalnya, Alois digambarkan lebih kecil dibanding patung-patungnya, supaya dia terlihat terperangkap. *Angle* kamera juga dimiringkan untuk menunjukkan bahwa realitasnya sudah tidak stabil. Perancangan kasar ini divisualisasikan untuk menunjukkan bahwa Alois tidak berdaya di hadapan realitasnya yang mulai terdistorsi dan berubah. Namun,

penggunaan *negative space* belum terlihat pada gambaran ini. Ruang yang digambarkan terlihat sempit dan dekat, dan tidak dapat menggambarkan Alois yang merasa sendirian dan terisolasi, karena hanya dia yang masih memiliki bentuk utuh.



Gambar 3.12. Scene 8 shot 10 cermin.

(Sumber: Penulis, 2025).

Shot ini dirancang ulang supaya mirip dengan *shot* pada Scene 2, dengan tujuan untuk melihat perbandingan realitas Alois yang stabil dan tidak stabil. Menggambarkan cermin yang sama, namun sekarang semua detail-detailnya sudah menghilang. Refleksi di dalam cermin diterapkan *dutch angle* untuk menambahkan kontras dan kontradiksi pada dunia di luar cermin. Alois digambarkan lebih detail jika dibandingkan dengan dunia di sekitarnya. *Negative space* juga diusahakan untuk terlihat pada *shot* ini. Alois sekarang terlihat lebih kecil dan sendirian karena dunianya sudah kehilangan detail-detail.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA