

**PERANCANGAN *SHOT* PADA FILM ANIMASI 3D
THE SEEMSTRESS MENGGUNAKAN TEORI
SUBJEKTIVITAS DALAM FILM**



SKRIPSI PENCIPTAAN

**Laeticia Eve Danica
00000056081**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERANCANGAN *SHOT* PADA FILM ANIMASI 3D
***THE SEEMSTRESS* MENGGUNAKAN TEORI**
SUBJEKTIVITAS DALAM FILM



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Laeticia Eve Danica

00000056081

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Laeticia Eve Danica

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056081

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *SHOT* PADA FILM ANIMASI 3D *THE SEEMSTRESS*
MENGUNAKAN TEORI SUBJEKTIVITAS DALAM FILM

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Laeticia Eve Danica)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERANCANGAN *SHOT* PADA FILM ANIMASI 3D *THE SEEMSTRESS*
MENGUNAKAN TEORI SUBJEKTIVITAS DALAM FILM

Oleh

Nama : Laeticia Eve Danica

NIM : 00000056081

Program Studi : Film

Fakultas : Seni & Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 4 Juni 2025

Pukul 15.30 s.d 17.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.

100007

Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.

031273

Pembimbing

Levinthius Herlyanto, M.Sn.

083678

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laeticia Eve Danica
NIM : 00000056081
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *SHOT* PADA FILM ANIMASI
3D *THE SEEMSTRESS* MENGGUNAKAN TEORI SUBJEKTIVITAS DALAM
FILM

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 4 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Laeticia Eve Danica)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “PERANCANGAN SHOT PADA FILM ANIMASI 3D *THE SEEMSTRESS* MENGGUNAKAN TEORI SUBJEKTIVITAS DALAM FILM” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S. Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Rekan Kerja dalam kelompok Witchface Studio yang telah bekerja sama dengan baik selama durasi periode tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 23 Mei 2025



(Laetitia Eve Danica)

PERANCANGAN *SHOT* PADA FILM ANIMASI 3D *THE SEEMSTRESS* MENGGUNAKAN TEORI SUBJEKTIVITAS DALAM FILM

(Laeticia Eve Danica)

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan *shot* pada film animasi 3D *The Seemstress* dengan menggunakan teori subjektivitas dalam film. Fokus pembahasan berada pada pergerakan kamera dan jenis *shot* yang digunakan untuk merepresentasikan subjektivitas karakter saat melihat dirinya sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *shot* yang mencerminkan hal tersebut melalui perspektif subjektif dalam *shot design*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan teori subjektivitas dalam film dan kepercayaan diri. Proses penulisan melibatkan analisis skrip dan observasi referensi, serta eksperimentasi dalam bentuk sketsa 2D, pengambilan video referensi, dan penggunaan aplikasi 3D untuk blocking. Penelitian menemukan bahwa pergerakan kamera dan jenis *shot* dapat mengubah perspektif yang sedang ditonton oleh penonton. Dengan menggunakan perspektif, karya dapat mencerminkan kepercayaan diri karakter dan pandangan subjektif karakter. Studi ini akan memaparkan pentingnya penggunaan pergerakan kamera dan jenis *shot* dalam *shot design* untuk membentuk perspektif subjektif dalam cerita dan menekankan kondisi emosional karakter kepada penonton sehingga dapat lebih terlibat secara emosional dengan cerita karya.

Kata kunci: *The Seemstress*, *Shot Design*, Subjektivitas, Pergerakan Kamera



SHOT DESIGN IN THE 3D ANIMATED FILM THE SEEMSTRESS USING FILM SUBJECTIVITY THEORY

(Laeticia Eve Danica)

ABSTRACT (English)

This study discusses the shot design in the 3D animated film The Seemstress using the theory of subjectivity in film. The focus lies on camera movement and shot types used to represent the character's subjectivity when viewing herself. The aim of this research is to design shots that reflect this perspective through the use of subjective viewpoints in shot design. This study employs a qualitative method with an approach based on film subjectivity theory and the concept of self-confidence. The research process includes script analysis and reference observation, as well as experimentation through 2D sketches, reference video recordings, and the use of 3D applications for blocking. The findings show that camera movement and shot types can shift the viewer's perspective. By using perspective, the work can reflect the character's self-confidence and subjective view. This study highlights the importance of camera movement and shot types in shot design to build a subjective perspective within the narrative and emphasize the character's emotional state, thereby fostering a deeper emotional connection between the audience and the story.

Keywords: *The Seemstress, Shot Design, Subjectivity, Camera Movement*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR.....	2
2.1. <i>STORYBOARD</i> DAN <i>SHOT DESIGN</i>	2
2.2. SUBJEKTIVITAS DALAM FILM.....	6
2.3. KEPERCAYAAN DIRI	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1. Deskripsi Karya	8
3.2. Konsep Karya	9
3.3. Tahapan Kerja.....	10
3.3.1. Pra produksi	10
3.3.2. Produksi	15
3.3.3. Pascaproduksi.....	17
4. ANALISIS.....	17
4.1. HASIL KARYA	17
4.2. ANALISIS KARYA	19
5. KESIMPULAN.....	21
6. DAFTAR PUSTAKA	22

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Blocking Kamera <i>Scene 4 Shot 2</i>	17
--	----



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

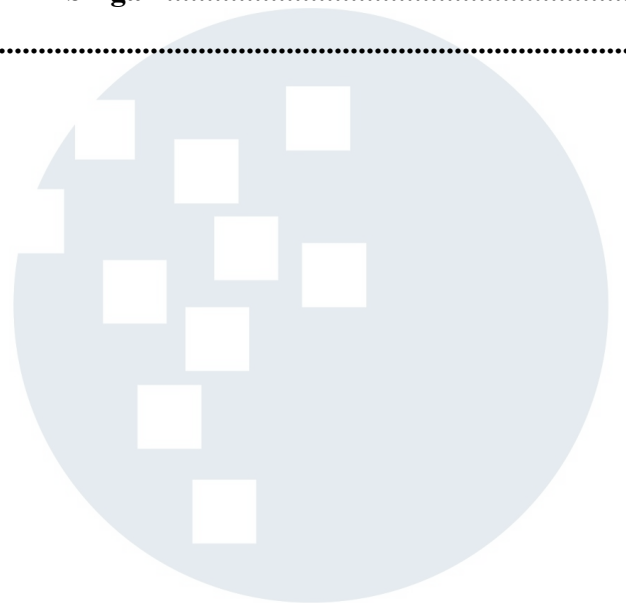
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Midsommar</i>	3
Gambar 2.2 <i>Knives Out</i>	4
Gambar 2.3 <i>The Grand Budapest Hotel</i>	4
Gambar 2.4 <i>Parallax</i> Hutan menggunakan <i>Multiplane Camera</i>	5
Gambar 2.5 <i>The Shining</i>	5
Gambar 2.6 Representasi Perspektif	6
Gambar 3.1 <i>Scene 4 The Seemstress</i>	10
Gambar 3.2 <i>Scene 5 The Seemstress</i>	11
Gambar 3.3 <i>Perfect Blue</i>	12
Gambar 3.4 <i>Contact</i>	12
Gambar 3.5 <i>The Substamce</i>	13
Gambar 3.6 <i>Lady in the Lake</i>	13
Gambar 3.7 Sketsa <i>Mirror Shot</i>	13
Gambar 3.8 Sketsa Gerakan Kamera	14
Gambar 3.9 Sketsa <i>Scene 4 Shot 2</i>	14
Gambar 3.10 <i>Storyboard Scene 4 Shot 2</i>	14
Gambar 3.11 <i>Storyboard Scene 5 Shot 12</i>	15
Gambar 3.12 Referensi <i>Scene 4 Shot 2</i>	15
Gambar 3.13 Referensi <i>Scene 5 Shot 12</i>	15
Gambar 3.14 Layout Maya <i>Scene 4 Shot 2</i>	16
Gambar 3.15 <i>Folding layout</i>	16
Gambar 3.16 <i>Bloking Scene 5 Shot 12</i>	17
Gambar 4.1 <i>Scene 4 Shot 2A</i>	19
Gambar 4.2 <i>Scene 4 Shot 2B</i>	20
Gambar 4.3 <i>Scene 4 Shot 2C</i>	20
Gambar 4.4 <i>Scene 4 Shot 2D</i>	20
Gambar 4.5 <i>Scene 5 Shot 12</i>	21

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

KS 1: Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan	24
KS 2: Formulir Perjanjian	25
KS 3: Formulir Bimbingan	26
KS 4: Turnitin	27



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA