

## 1. LATAR BELAKANG

*The Seemstress* adalah karya animasi 3D yang ingin membawa tema kepercayaan diri. Tokoh utama dalam *The Seemstress* adalah Safiya, seorang anak berumur 8 tahun yang merasa *insecure* untuk pertama kalinya dan mencoba segalanya untuk menjadi cantik kembali di mata ibunya. Karya ini hendak mengeksplorasi tema kepercayaan diri sendiri dan bagaimana cara seorang anak diasuh dapat mempengaruhi kepercayaan diri mereka. Kepercayaan diri dapat didefinisikan sebagai bagaimana pandangan seseorang terhadap dirinya mengenai seberapa mampu, berharga, dan sukses mereka. Rasa percaya diri adalah sesuatu yang dibentuk dari masa perkembangan anak dan dapat mengikuti anak itu untuk seiring kehidupannya (Onayli & Erdur-Baker, 2013).

Animasi adalah bentuk film yang memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan dengan baik. Walaupun serupa dengan film *live-action* dalam hal penyampaian cerita, animasi dapat menggambarkan hal-hal yang biasa sulit digambarkan oleh film *live-action* karena keterbatasan fisik dan teknis. Film *live-action* belum tentu bisa menunjukkan apa yang dapat dibuat oleh film animasi. Oleh karena itu, film animasi cocok digunakan untuk membuat dunia yang lebih fantastis dan simbolis (Bordwell et al., 2019).

*Shot design* sendiri adalah perancangan *shot* dalam film yang dilakukan pada tahap pra-produksi suatu film, sebuah alat pra-visualisasi (Hart, 2008). Hal ini penting untuk dilakukan karena *shot design* menunjukkan *mise en scène* yang merujuk pada segala hal yang dibawah kendali seorang sutradara. Dalam *mise en scène* terdapat empat aspek utama, yaitu *setting, lighting, costume and makeup*, dan *staging and performance* (Bordwell et al., 2019). Empat aspek ini dapat membawa makna yang dimaksud sutradara kepada suatu film kepada penonton. Oleh karena itu, agar visi sutradara dapat terealisasikan, seorang *shot designer* dapat menggunakan *storyboard* sebagai alat perencanaan.

Saat penonton menonton film, penonton tidak hanya menempatkan diri pada posisi kamera, tapi juga dapat menempatkan diri dalam konteks cerita, dari

perspektif penonton (*viewer's perspective*), perspektif karakter (*character perspective*), perspektif lain (*other's perspective*) dan bahkan tidak mengambil sudut pandang apapun (*unindexed perspective*). *Shot design* dapat memainkan peran penting dalam menempatkan penonton dalam dunia film. (Aronowitz & Helton, 2024).

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalahnya adalah:

Bagaimana perancangan *shot* pada film animasi 3D *The Seemstress* menggunakan teori subjektivitas dalam film?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Agar penelitian lebih terfokus, penulis membahas perancangan perspektif melalui aspek pergerakan kamera dan jenis *shot*.

1. *Scene 4 Shot 2* sebagai *shot* yang menggunakan *viewer's perspective* dan *character's perspective* melalui pergerakan kamera.
2. *Scene 5 Shot 12* sebagai *shot* dengan *character's perspective* melalui jenis *shot*.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Penulis bertujuan membahas bagaimana *shot* dirancang dalam film animasi 3D *The Seemstress* menggunakan teori subjektivitas dalam film.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1.STORYBOARD DAN SHOT DESIGN**

*Storyboard* adalah perancangan *shot* dalam film yang dilakukan pada tahap pra-produksi suatu film sebagai sebuah alat pra-visualisasi. Dalam sebuah *storyboard*, berisi hal-hal yang mengilustrasikan visual yang akan membawa cerita dari film. *Storyboard* yang baik adalah *storyboard* yang dapat merealisasikan visi sutradara