

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

dan membantu segala departemen untuk mencapai visi tersebut saat produksi. Oleh karena itu, isi dari storyboard harus dibuat dengan tujuan yang jelas (Hart, 2008).

Dalam *shot design* film animasi, suatu aspek krusial adalah penempatan kamera. Segala yang dilihat oleh penonton harus melalui lensa kamera. Penyampaian pesan melalui kamera adalah bahasa tersendiri (Du & Gong, 2021). Berikut beberapa kategori dan jenis dari bahasa kamera:

1. *Fixed Lens* adalah *shot* dimana kamera yang tidak berpindah lokasi maupun berubah panjang fokusnya. Jenis *shot* ini digunakan sebagai dasar dari suatu karya. Dengan adanya *shot* yang menunjukkan isinya dengan apa adanya, cerita akan bisa dilengkapi oleh jenis *shot* lainnya.
2. *Motion Shots* adalah kebalikan dari *fixed lens*, yaitu *shot* dengan kamera yang berpindah lokasi atau panjang fokus. Jenis *shot* ini dapat dilakukan melalui beberapa teknik, diantaranya ada beberapa teknik umum:
 - a. *Push the Lens* adalah kamera secara bergerak mendekati subjek atau panjang fokus kamera diubah agar subjek terlihat menjadi semakin dekat. Teknik ini sering digunakan untuk menonjolkan suatu aspek atau menunjukkan emosi. Contohnya, *Midsommar* saat menunjukkan karakter utamanya, Dani, yang dijadikan *May Queen* kemudian menonton pacarnya dijadikan korban untuk ritual dalam film. Tujuan dari *shot* ini adalah membuat penonton fokus kepada hal yang didekati oleh kamera, dalam hal ini, Dani. Penonton dapat lebih fokus ke perasaan dan pikiran karakter yang sudah hancur dengan cara ini.



Gambar 2.1. *Midsommar*

(Sumber: Ari Aster, 2019)

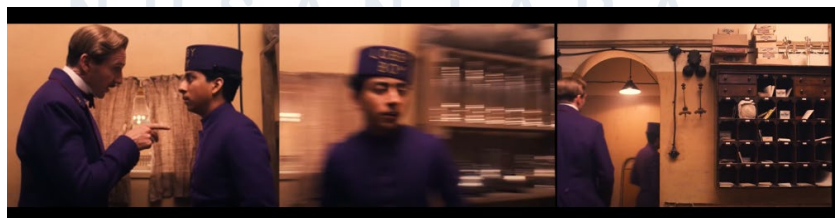
b. *Pull the Lens* adalah kamera menjauhi subjek atau panjang fokus kamera diubah agar subjek terlihat lebih jauh. Teknik ini sering digunakan untuk menunjukkan jarak. Contohnya pada film *Knives Out* saat karakter orang kaya yang sebelumnya mengejar warisan akhirnya memandang rumah mereka saat warisan itu turun kepada Marta, suster dari kakek dan ayah mereka. Penggunaan teknik ini menarik fokus dari penonton kepada situasi yang ada dan menunjukkan jarak yang sekarang ada di antara keluarga kaya yang awalnya melihat Marta dengan rendah, namun sekarang justru merekalah yang menjauh dari apa yang mereka inginkan.



Gambar 2.2 *Knives Out*

(Sumber: Rian Johnson, 2019)

c. *Pan the Lens* adalah teknik ini menggunakan posisi kamera yang tidak bergerak namun arah sorot kamera berputar dari satu titik ke titik lain. Teknik ini digunakan untuk mengarahkan mata penonton akan aksi yang ditunjukkan. Seringkali teknik ini digunakan untuk menunjukkan proses di antara kedua *shot* yang dapat membuat cerita lebih baik apabila ditunjukkan. Dalam *The Grand Budapest Hotel*, banyak digunakan pergerakan kamera untuk menunjukkan informasi dan urgensi. Pergerakan kamera yang difokuskan pada perpindahan karakter dapat melengkapi tujuan karakter dan memberi informasi lebih bagi penonton.



Gambar 2.3 *The Grand Budapest Hotel*

(Sumber: Wes Anderson, 2014)

d. *Remove the Lens* adalah teknik dimana kamera tidak bergerak, tapi justru subjek yang bergerak. Digunakan dalam pembuatan animasi dimana kertas animasi memiliki panjang yang sangat panjang dan justru digerakkan agar gerakannya ditangkap oleh kamera. Contohnya, animasi 2D tradisional Disney menggunakan *Walt Disney's Multiplane Camera*. Kamera berada di satu tempat, tapi dibuat beberapa tingkat gambar yang bisa digerakan untuk memberikan ilusi gerakan.



Gambar 2.4 *Parallax Hutan menggunakan Multiplane Camera*
(Sumber: Disney, 1957)

e. *Follow the Lens* adalah teknik dimana sebuah kamera bergerak mengikuti subjek dari film untuk menunjukkan hubungan dari karakter dan lingkungannya. Teknik ini seringkali digunakan untuk membuat penonton lebih merasakan emosi pada suatu adegan. Pada film *The Shining*, kamera mengikuti anak kecil yang mengeksplorasi lingkungannya. Adegan ini dibuat agar penonton merasakan ketegangan yang sedang naik. Dengan fokus pada karakter dan keberadaan karakter itu, penonton mendapatkan waktu untuk menaikkan ketegangan itu.

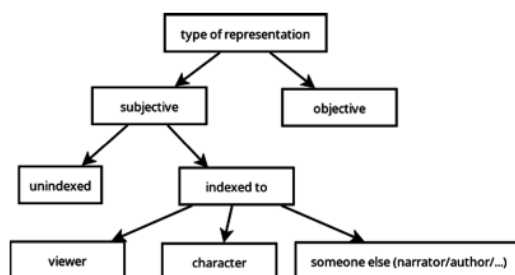


Gambar 2.5 *The Shining*
(Sumber: Stanley Kubrick, 1980)

Selain dari teknik-teknik tersebut, ada teknik menggunakan gerakan lebih dinamik yaitu *POV shot*. *POV shot* adalah pergerakan kamera yang seakan-akan menjadi sudut pandang langsung dari mata karakter. Gerakan yang dihasilkan dari jenis *shot* ini biasanya dinamik dan subjektif. Jenis *shot* ini sering ditemukan dalam *video game* untuk menunjukkan sudut pandang pertama dari karakter yang sedang dimainkan. Penggunaan *POV shot* dalam film ditemukan dapat membuat penonton semakin terlibat secara emosional namun tidak mendorong pengertian penonton akan narasi yang ada dalam film (Jungbauer, 2018).

2.2. SUBJEKTIVITAS DALAM FILM

Dalam film, seorang penonton menonton film dan kemudian menginterpretasikan perspektif dalam film dengan dua cara, secara objektif dan subjektif. Perspektif objektif merupakan bagaimana penonton ditempatkan oleh *filmmaker* dalam konteks film. Perspektif subjektif adalah bagaimana penonton melihat konteks film melalui perspektif mereka sendiri. Perspektif subjektif yang dirasakan oleh penonton dapat kemudian dikategorikan menjadi dua, *indexed perspective* & *unindexed perspective* (Aronowitz & Helton, 2024).



Gambar 2.6 Representasi Perspektif

(Sumber: Aronowitz & Helton, 2024)

1. Indexed Subjectivity

Penonton ditempatkan dengan perspektif yang jelas, dari segi lokasi, konteks, cerita ataupun perasaan. Perspektif ini dapat dibagi menjadi *viewer's perspective*, *character's perspective* dan *other's perspective*.

- a. *Viewer's Perspective* adalah perspektif dimana penonton melihat karakter-karakter berinteraksi dan hidup dalam film. Posisi penonton berada di dalam film, tapi sebagai seorang pengamat. Walaupun secara teknis, penonton selalu merupakan pengamat film, perspektif ini mengacu pada perspektif dimana ada emosi yang dikaitkan. Tidak seperti *establishing shots*, yang menunjukkan lokasi atau adegan secara objektif.
 - b. *Character's Perspective* adalah perspektif penonton yang ditempatkan mengikuti perspektif karakter. Penonton seakan-akan ditempatkan dalam posisi karakter dan didorong untuk merasakan perasaan karakter.
 - c. *Other's Perspective* adalah posisi dimana penonton melihat melalui perspektif pengamat dalam cerita, contohnya perspektif narrator atau penulis. Perspektif ini sering ada di film dokumenter dimana kameraman memiliki sudut pandang pencerita.
2. *Unindexed Subjectivity*
- Perspektif ini adalah perspektif yang tidak ditekankan penempatannya. Contohnya, pada *shot* dimana penonton melihat sudut pandang orang pertama namun secara sengaja tidak diberikan semua informasi untuk membentuk konteks cerita secara jelas. Hal ini memberi penonton perspektif yang unik, dimana penonton tidak melihat hal secara objektif, namun merasakan hal dengan subjektif tanpa melihat dari sudut pandang pasti. Perspektif ini memberi konteks pada cerita tapi tidak terikat dengan pandangan subjek.

2.3. KEPERCAYAAN DIRI

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). Diantaranya, hubungan ibu dan anak, dimana seorang ibu seringkali memiliki peran besar sebagai pengasuh keluarganya. Hubungan antara ibu dan anak perempuan akan membentuk pandangan akan tubuh, dan kesehatan nurani anak tersebut (Goslin & Koons-Beauchamp, 2023).

Ibu yang dekat dengan anaknya dapat membantu seorang anak perempuan merasa lebih aman sehingga anak tersebut dapat merasa percaya diri karena merasa dicintai dan dapat memiliki koneksi yang berarti. Selain itu, anak melihat ibunya sebagai panutan dan akan mengikuti gaya hidup dan cara mengurus diri yang benar dari ibunya. Namun, apabila ibu itu sendiri tidak percaya diri, maka anak dapat mengikuti contoh ibunya. Selain dari cara hidup, komunikasi antar keduanya juga sangat penting. Jika ibu membicarakan tubuh mereka dengan konotasi positif, anak dapat melihat tubuh dirinya dengan lebih positif atau netral (Goslin & Koons-Beauchamp, 2023).

Validasi dari orang tua kemudian dapat diperkuat oleh lingkungan sekitar seorang anak dan lama-kelamaan dapat membentuk persepsi anak tersebut akan seberapa berharga dirinya hingga dewasa nanti. Selain itu, terdapat juga perbandingan sosial, seperti media sosial, yang memiliki peran dalam membentuk kepercayaan diri. Sosial media membawa konten yang tidak realistis yang telah dipoles. Hal ini dapat menyebabkan seseorang untuk membandingkan diri dengan apa yang mereka lihat, dan mengaitkan nilai diri dengan penampilan atau hal-hal yang hanya ada di tingkat permukaan. Contohnya standar kecantikan wanita untuk menjadi kurus. Dengan adanya sosial media, perbandingan dapat dilakukan dengan lebih instan daripada bentuk perbandingan sosial sebelum adanya sosial media. Seorang anak yang mengonsumsi konten sosial media dapat menjadi tidak percaya diri karena persepsi diri telah rusak (Merino et al., 2024)

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

The Seemstress adalah film pendek animasi 3D yang diproduksi oleh Witchface Studio. Film ini memiliki genre drama, durasi 7 menit dan aspek rasio 4:3 atau 1.33:1. Software utama yang digunakan untuk produksi adalah Maya dan Blender.