

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.

Film pendek *The Seemstress* membawa tema kepercayaan diri yang menyebabkan seseorang untuk memproyeksikan perasaan *insecurity* kepada orang lain secara tidak sengaja, yang kemudian menyebabkan siklus ketidakpercayaan diri. Film ini disajikan melalui animasi 3D untuk membawa atmosfer yang lebih realis.

*The Seemstress* berlatar belakang modern namun menggunakan estetika zaman 1950-an yang dimodifikasi untuk menjadi lebih gelap agar membawa kesan janggal. Estetika tahun 1950 seringkali diidealisasikan sebagai sesuatu yang sempurna. Namun fenomena ini sendiri adalah bentuk nostalgia yang menghasilkan versi tahun 1950 yang di kurasi (Hackett, 2020). Dengan membuat dunia yang lebih gelap, ada benturan dari kenyataan dan nostalgia yang menghasilkan perasaan janggal.

Aspek rasio 4:3 digunakan dalam film *The Seemstress* untuk membawa emosi dan kesan yang lebih intim. Secara historis, aspek rasio 4:3 adalah standar film pada masanya, hingga digantikan oleh aspek rasio 16:9. Ketika aspek rasio 16:9 menjadi populer, penonton menganggap aspek rasio tersebut lebih baik karena seakan-akan dapat memuat lebih banyak objek dalam film, dimana sebenarnya hal tersebut ditentukan oleh komposisi yang dibuat oleh pembuat film (Nystro & Fairchild, 1992). Secara teori, tidak ada yang salah dengan aspek rasio 4:3, namun penonton lebih memilih aspek rasio 16:9 karena terkesan lebih besar dan sinematis (Cardwell, 2015).

### **3.2. Konsep Karya**

Konsep Penciptaan: Film pendek animasi yang membawa perasaan *insecure* sebagai sesuatu yang umum dirasakan dan tidak disadari dipelajari sejak kecil.

Konsep Bentuk: *3D Animation*

Konsep Penyajian Karya : *The Seemstress* menceritakan tentang Safiya, seorang anak berumur 8 tahun yang merasa *insecure* untuk pertama kalinya dan kemudian melalui perubahan menyeramkan pada tubuhnya. Walaupun perubahan tidak terjadi secara literal, Safiya tetap merasakan emosi seakan-akan tubuhnya telah rusak

karena ketidakpercayaan dirinya. Penonton ditempatkan melihat apa yang dilihat Safiya untuk membawa sudut pandang subjektif penonton kepada film.

### 3.3. Tahapan Kerja

#### 3.3.1. Pra produksi

a. Ide atau gagasan

Ide untuk *Scene 4 Shot 2* dan *Scene 5 Shot 12* didapatkan oleh penulis skrip dari pengalaman pribadi penulis yang selaras dengan definisi dari kepercayaan diri, yaitu bagaimana pandangan seseorang terhadap dirinya mengenai seberapa mampu, berharga, dan sukses mereka (Onayli & Erdur-Baker, 2013). Selain itu, berhubungan juga dengan pola kepercayaan diri yang dimulai dari masa kecil, dimana seorang anak membandingkan diri dengan apa yang dilihat dan kemudian kepercayaan dirinya terpengaruhi oleh itu (Merino et al., 2024).

Pada *Scene 4* Safiya masuk ke dalam ruang ganti dan duduk di depan cermin dan melihat penampilannya. Kemudian ia mencoba untuk mengubah bentuk mukanya yang menurutnya kurang sesuai dengan wanita di majalah. Namun usahanya untuk mengubah penampilannya gagal, dan justru persepsi diri Safiya yang bersifat subjektif menunjukkan kalau penampilannya menjadi rusak.

4 INT. CHANGING ROOM - DAY

4

Safiya is out of breath. She is now in front of a mirror. She compares herself to one of the models Mariam circled and hesitantly pushes the skin around. Soon her cheeks starts melting, becoming malleable, but not in the way she wants it to. It looks like her skin moved, forming a mask over her face. Once again, the more she tries to fix it, the worse it gets.

Gambar 3.1 *Scene 4 The Seemstress*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Perubahan terakhir Safiya terjadi di *Scene 5*. Safiya sekali lagi melihat dirinya secara subjektif dan pandangan terhadap dirinya semakin buruk. Namun apabila dibandingkan dengan adegan sebelumnya, adegan ini titik

terburuk yang Safiya lalui, dimana persepsi Safiya telah menjadi benar-benar subjektif.

5 INT. CHANGING ROOM - DAY

5

Safiya clutches the magazine as she runs. She finds another hiding spot in a changing room. She opens the magazine and sees a model who has skinny arms and legs. She cries and compares herself to the model and tries to massage her arms and legs to be slender, but it is futile as her body just grows into lanky limbs. Safiya has a hard time controlling her new limbs.

Safiya looks at the magazine again, the models in the pages become uncanny. She rips the magazine senselessly until it is completely ripped. Panting and out of breath, she looks at the destruction and slowly looks up to see herself. Monstrous and deformed.

Gambar 3.2 Scene 5 *The Seemstress*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Dari teori-teori tersebut dan skrip, dapat diambil bahwa karakter yang sedang tidak percaya diri melihat diri secara negatif dan membandingkan dirinya dengan hal yang ada di sekitarnya. Kepercayaan diri banyak bergantung pada refleksi seseorang. Aspek refleksi, pandangan terhadap diri, dan perbandingan menjadi pemulai gagasan dalam *shot design The Seemstress*.

#### b. Observasi

Aspek utama yang menjadi benang merah di antara adegan yang dipilih adalah persepsi diri Safiya yang lama-kelamaan rusak dan menjadi semakin subjektif. Oleh karena itu penulis mengambil referensi dari film-film di mana karakter mengalami banyak introspeksi diri dan terjadi gangguan dalam pikiran mereka.

Referensi yang diambil di antaranya adalah *Perfect Blue*. Dalam film ini banyak digunakan cermin untuk merefleksikan pergulatan batin karakter yang identitasnya menjadi ambigu karena pekerjaannya sebagai seorang *entertainer*. Yang dilihat karakter dan kenyataan jelas-jelas berbeda di beberapa *shot*, menunjukkan persepsi diri karakter yang bersifat subjektif. Jenis *shot* ini termasuk dalam *viewer's perspective* karena

melihat karakter mengalami permasalahan dari luar. Tetapi karena *shot* ini juga mengeksplorasi pikiran karakter, maka dapat dikategorikan juga sebagai *character's perspective*.



Gambar 3.3 *Perfect Blue*

(Sumber: Satoshi Kon, 1997)

Referensi yang juga digunakan adalah film *Contact*. Menggunakan tafsiran dari skrip dan definisi kepercayaan diri yang sudah diperjelas, film ini memiliki *shot* yang menggunakan beberapa gerakan dasar dari teori oleh Dua & Gong (2021), dan menggunakan cermin untuk membuat ilusi. Pertama seorang anak lari dari tangga, kamera bergerak dengan gerakan *pan*. Kemudian *follow the subject* dengan *pull the lens*. Namun *shot* di akhiri dengan cermin pada kabinet kaca, seakan-akan karakter lari saat berada di dalam cermin namun sebenarnya dia lari untuk membuka kabinet tersebut. Dengan menggunakan teknik ini, penonton dapat ditarik ke dalam dunia dalam cerita dan lebih merasakan emosi tanpa kehilangan fokus saat menonton.



Gambar 3.4 *Contact*

(Sumber: Robert Zemeckis, 1997)

*The Substance* juga memainkan peran sebagai referensi penulis karena membahas persepsi diri yang rusak menggunakan cermin yang kemudian *pull out* menjadi *POV shot*. Cermin digunakan sebagai alat bercerita

bagaimana karakter melihat dirinya. Film yang menggunakan *POV shot* dan dijadikan referensi adalah *Lady in the Lake*. *Shot* karakter merangkak di atas tanah dengan kesulitan dan perlahan, membawa emosi dan ketegangan pada apa yang dilihat penonton. Seperti yang telah dijabarkan di studi literatur, penggunaan *POV shot* belum tentu memperjelas apa yang dilihat penonton tetapi membuat penonton lebih tertarik pada cerita dan terlibat secara emosional.



Gambar 3.5 *The Substance*

(Sumber: Coralie Fargeat, 2024)



Gambar 3.6 *Lady in the Lake*

(Sumber: Robert Montgomery, 2024)

### c. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

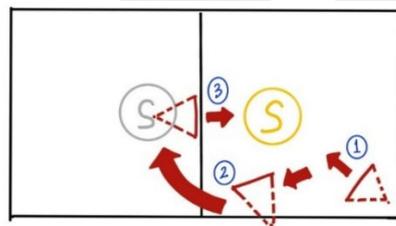
Dari hasil observasi dan studi pustaka, penulis membuat sketsa *mirror shot* untuk visualisasi kasar *breakdown* skrip. Eksperimen masih dilakukan dengan media 2D karena pembuatan karakter 3D belum diselesaikan. Penulis mengambil aspek yang mendasari adegan dalam skrip, yaitu penggunaan cermin dan pandangan Safiya akan dirinya. Oleh karena itu penulis menggunakan gerakan kamera menurut Dua & Gong (2021) untuk mengubah pandangan penonton dan mencampurkannya dengan pandangan Safiya. Selain itu penulis juga menggambarkan sketsa dengan menggunakan teori *POV Shot* menurut Jungbauer (2018) untuk lebih lanjut menghubungkan dengan cara pandang diri dan menarik penonton.



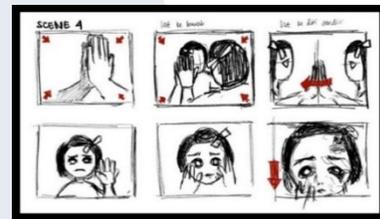
Gambar 3.7 Sketsa *Mirror Shot*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

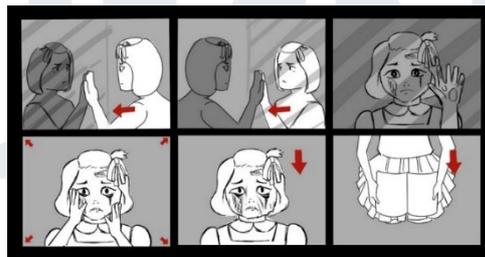
Penulis kemudian mencoba untuk membuat gerakan kamera yang mulus untuk menarik penonton saat adegan ini tampil. Namun gerakan *Pull the Lens* di awal *shot*, diikuti dengan *Push the Lens* terlalu rumit sehingga penulis pangkas menjadi hanya *Push the Lens*. Penulis kemudian menekankan perspektif karakter Safiya dengan menunjukkan Safiya dan bayangan dirinya yang ada di cermin. Penulis memutuskan untuk menunjukkan muka Safiya dari depan agar seluruh transformasinya dapat dilihat oleh penonton seperti efek cermin.



Gambar 3.8 Sketsa Gerakan Kamera  
*Scene 4 Shot 2*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

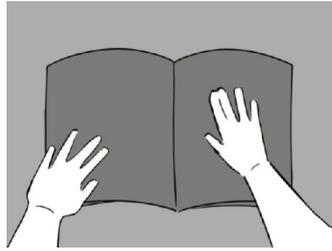


Gambar 3.9 Sketsa *Scene 4 Shot 2*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.10 *Storyboard Scene 4 Shot 2*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Dari eksplorasi, penulis membuat juga *shot* paralel berupa *Pov Shot* karakter Safiya yang menunjukkan progresi persepsi diri subjektif Safiya. Untuk *shot* ini, penonton bukan lagi diundang untuk melihat sudut pandang Safiya tapi ditempatkan sebagai Safiya. Hal ini penulis lakukan untuk menarik penonton untuk lebih terlibat secara emosional dengan *POV shot*.



Gambar 3.11 *Storyboard Scene 5 Shot 12*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Eksplorasi dilanjutkan dengan merekam referensi gerakan kamera dan *acting* untuk *Scene 4 Shot 2* dan *Scene 5 Shot 12* dengan kamera *vlog*. Hal ini dilakukan untuk kepraktisan produksi. Dengan adanya referensi, gerakan kamera yang akan dibuat dalam aplikasi 3D dapat lebih jelas dan divisi lain mendapat referensi *acting* juga. Dari referensi, penulis membuat gerakan kamera 3D yang menyerupai, namun dilakukan lagi eksplorasi dengan *focal length* pada *shot* agar terlihat sebagai kamera sebenarnya.



Gambar 3.12 Referensi *Scene 4 Shot 2*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.13 Referensi *Scene 5 Shot 12*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

### 3.3.2. Produksi

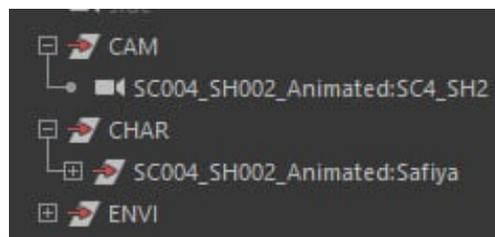
Setelah *storyboard* dan perekaman selesai, penulis melakukan *offline edit* untuk seluruh film *The Seemstress*. Dari hasil tersebut, penulis menghitung jumlah frame yang akan digunakan untuk *Scene 4 Shot 2* dan *Scene 5 Shot 12*. Dari jumlah frame yang ada, penulis membuat *shot* dalam aplikasi 3D Blender sesuai dengan durasi yang telah ditentukan. Lalu penulis meletakkan kamera dengan file layout untuk diberikan kepada animator dalam bentuk *file* Maya.



Gambar 3.14 Layout Maya Scene 4 Shot 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

File Maya berisi kamera, karakter sementara untuk menunjukkan posisi relatif dengan posisi kamera, dan *environment* untuk adegan itu. Masing-masing hal tersebut hanya berupa sementara dan blokingan karena animasi dilakukan di Maya, sedangkan *rendering* dilakukan di Blender. Oleh karena itu, dibuat *folder* dengan sedemikian rupa agar animator mudah mengatur adegan yang sedang mereka animasikan. Semua komponen akan dikunci posisinya, terutama kamera, agar tidak ada kekeliruan antara yang sudah ditentukan *layout artist* dan hasil animasi animator.

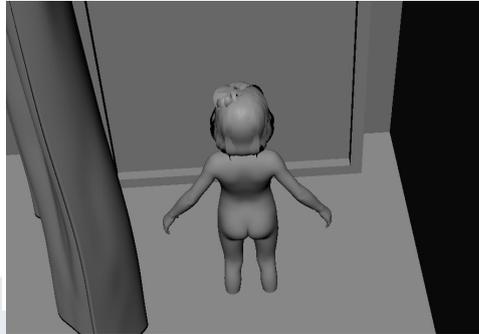


Gambar 3.15 Foldering layout

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada umumnya, *shot* yang akan dianimasi memiliki kamera yang tidak bergerak, namun untuk *shot* yang membutuhkan kamera bergerak, *layout artist* akan memberikan kamera terpisah pada animator sebagai bentuk *alembic* untuk animator *import* ke dalam file animasi mereka. Untuk *shot* yang lebih unik, seperti *Scene 5 Shot 12*, karena kamera diharuskan bergerak dengan gerakan kepala karakter, maka kamera akan dianimasikan bersama karakter oleh animator. *Layout artist* hanya memberi karakter dan *environment* sementara untuk menjadi panduan

posisi bagi animator. Setelah selesai dianimasikan, animator akan memberi kamera dalam bentuk alembic ke *layout artist* untuk digabungkan dengan aplikasi Blender.



Gambar 3.16 Bloking *Scene 5 Shot 12*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

### 3.3.3. Pascaproduksi

Dalam pembuatan *The Seemstress*, penulis juga mengurus pascaproduksi *Scene 4 Shot 2* dan *Scene 5 Shot 12* di tahap *assembly*, *rendering* dan *compositing*. Tahap *assembly* adalah tahap dimana animasi karakter digabungkan dengan *environment* dan tekstur final yang akan nanti akan penulis *render* di aplikasi Blender. Setelah *assembly* selesai, penulis berpindah ke tahap *rendering*. Dengan melakukan *testing* untuk mencari *setting* yang tepat agar *render* bisa dilakukan dengan efisien. Tahap ini adalah bagian dari *pipeline* pengerjaan. Setelah *shot* selesai di tahap *rendering*, penulis melakukan *compositing* di aplikasi Nuke untuk finalisasi *shot* yang telah dirancang dan untuk memastikan *shot* sesuai dengan rancangan.

## 4. ANALISIS

### 4.1. HASIL KARYA

Berikut hasil karya yang berupa pergerakan kamera pada *Scene 4 Shot 2* yang berbentuk *long shot* dalam film *The Seemstress*. Penulis memecah *shot* menjadi empat bagian menurut pergerakan kamera yang dilakukan dalam *long shot* berikut.

Tabel 4.1. Blocking Kamera *Scene 4 Shot 2*