



Gambar 4.5 Scene 5 Shot 12

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

POV shot ini menunjukkan *character's perspective* dengan tujuan membuat penonton merasakan subjektivitas Safiya saat melihat dirinya sendiri. Perspektif yang digunakan dalam *shot design* berhubungan langsung dengan cara pandang Safiya dan tingkat subjektivitas dia pada adegan itu.

5. KESIMPULAN

Shot Design dalam film animasi 3D *The Seemstress* digunakan untuk merancang sudut pandang subjektif yang menunjukkan subjektivitas karakter Safiya saat melihat dirinya sendiri. Hal ini dilakukan dengan dasar teori pergerakan kamera dan jenis *shot*, didukung oleh teori subjektivitas dalam film oleh Aronowitz dan Helton.

Referensi yang diambil didasarkan teori yang telah dijabarkan. Referensi yang diambil adalah *mirror shot* dari film *Perfect Blue* dan *Contact*. Kedua referensi tersebut diambil karena ada aspek karakter yang berefleksi dengan kamera dan cermin sebagai media untuk hal tersebut. Selain dari itu, *shot* dari kedua referensi tersebut juga menunjukkan perspektif subjektif melalui posisi kamera dan gerakan kamera. Referensi lain yang diambil adalah *POV shot* dalam film *The Substance* dan *Lady in the Lake*. *Shot* yang diambil sebagai referensi menempatkan kamera seakan-akan selaras dengan pandangan mata mereka. Jenis *shot* tersebut dapat menempatkan penonton langsung di posisi karakter dengan *character's perspective*.

Dalam *Scene 4 Shot 2*, pergerakan kamera sesuai dengan subjektivitas Safiya saat itu juga. Gerakan kamera yang digunakan adalah *push the lens*, *follow the lens*, dan *pan the lens*. Ketiga gerakan kamera tersebut yang digunakan untuk *shot* yang cukup panjang membantu perubahan perspektif untuk menunjukkan progresi karakter. Dalam *shot* ini, terdapat *viewer's perspective*, *character's perspective* dan perspektif yang ambigu keberadaannya.

Scene 5 Shot 12 menggunakan *POV shot* tanpa ada gerakan lebih. Perspektif pada *shot* ini adalah *character's perspective*. Penonton ditempatkan untuk melihat langsung seberapa subjektif Safiya saat melihat dirinya sendiri. Dengan melakukan hal tersebut, penonton lebih terlibat dengan adegan yang sedang diperlihatkan.

Penulis merancang *shot* untuk menghubungkan subjektivitas Safiya dan perspektif subjektif yang ditempatkan penonton. Sebagai *shot designer*, tujuan dari pilihan *shot design* dilakukan dengan tujuan menarik penonton ke dalam dunia Safiya dan merasakan kepercayaan dirinya yang semakin hilang. Namun, bagaimana subjektivitas Safiya dan penempatan perspektif Safiya itu diterima, penulis kembalikan kepada penonton.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2019). *Film Art: An Introduction* (12th ed.). McGraw-Hill Education.
- Hushain, J., Gupta, V., & Sharma, M. (2023). An Analysis of the Various Kinds of Animation. *International Journal of Advance and Applied Research*, 10, 160–166.
- Hart, J. (2007). *The Art of the Storyboard* (2nd ed.). Elsevier.
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber Limited.
- Du, J., & Gong, Z. (2022). The Application of Lens Language in Animation Film Design. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 637.