

**PENERAPAN *SUBJECTIVE SHOT* SEBAGAI FOKALISASI
KARAKTER *SERVICE DOG* DALAM FILM
ANIMASI "PAWS OF SERVICE"**



TUGAS AKHIR

Oleh:

Pelagia Felice Sonata

NIM 2200078034

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**PENERAPAN *SUBJECTIVE SHOT* SEBAGAI FOKALISASI KARAKTER
SERVICE DOG DALAM FILM ANIMASI "*PAWS OF SERVICE*"**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh

Pelagia Felice Sonata

NIM 2200078034

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN *SUBJECTIVE SHOT* SEBAGAI FOKALISASI KARAKTER *SERVICE DOG* DALAM FILM ANIMASI "*PAWS OF SERVICE*" diajukan oleh **Pelagia Felice Sonata**, NIM 2200078034, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 MAY 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I
NUPTK 7455754655230072

Pembimbing II/Anggota



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn
NUPTK 7055766667230243

Cognate/Anggota



Arif Sulistiyono, M.Sn.
NUPTK 7754754655130080

Mengetahui,

Dean Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edral Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Pelagia Felice Sonata**
No. Induk Mahasiswa : **2200078034**
Judul Tugas Akhir : **Penerapan *Subjective Shot* Sebagai Fokalisasi Karakter *Service Dog* Dalam Film Animasi "*Paws Of Service*"**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 19 Juni 2026
Yang menyatakan,



Pelagia Felice Sonata
NIM. 2200078034

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Pelagia Felice Sonata
No. Induk Mahasiswa : 2200078034
Program Studi : D-4 Animasi

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN *SUBJECTIVE SHOT* SEBAGAI FOKALISASI KARAKTER
SERVICE DOG DALAM FILM ANIMASI "*PAWS OF SERVICE*"**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 19 Juni 2026
Yang menyatakan,



Pelagia Felice Sonata
NIM. 2200078034

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan dengan rasa syukur kepada:

1. Tuhan YME atas segala nikmat, rahmat, dan karunianya yang telah diberikan sehingga jalan yang saya lalui selalu terasa lancar.
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan serta rasa sayang yang besar bagi saya selama menyelesaikan karya ini. Doa dan harapan senantiasa menjadi alasan untuk terus bertahan dalam proses pengerjaan karya ini.
3. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I dan Ibu Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing dengan segala bimbingan serta ilmu yang mengarahkan saya dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
4. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang memberikan arahan lebih baik kepada tugas akhir ini.
5. Rekan tim dan teman saya, Darwindha Gading Kirana yang telah membantu serta ikut andil dalam pelaksanaan karya ini.
6. Saudara serta teman-teman saya yang memberikan dukungan serta pesan-pesan menyentuh dari jauh sebagai penyemangat selama proses saya berkarya.
7. Anggota tim Teaching Factory yang telah membantu mencurahkan tenaga dan kemampuannya dalam projek tugas akhir ini.
8. Saya selaku pembuat yang telah bertahan dan menyelesaikan tugas akhir hingga sejauh ini.

Semoga karya ini menjadi karya yang bermanfaat dalam perkembangan ilmu kedepannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan YME atas terselesaikannya Tugas Akhir dengan judul “Penerapan *Subjective Shot* sebagai Fokalisasi Karakter *Service Dog* dalam Film Animasi ‘Paws of Service’” ini yang telah disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi D-4 Animasi pada Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini secara langsung maupun tidak langsung. Dengan hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir dan selama proses perkuliahan berlangsung;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik serta Dosen Penguji Ahli;
7. Oscar Samaratunga, S.E, M.Sn. selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum;
8. Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni;
9. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi;
10. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi serta Dosen Pembimbing II dan Dosen Wali;
11. Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I selaku Dosen Pembimbing I;
12. Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn selaku narasumber penelitian;
13. Bpk. Deva Siahaan dari Unit K9 Polres Cimahi sebagai narasumber penelitian;
14. Tim produksi dan semua pihak yg telah membantu dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini;

Atas bantuan seluruh pihak yang bersangkutan, penulis mengucapkan terima kasih banyak atas dukungannya. Semoga hasil karya maupun tulisan dari Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi sumber pengetahuan bagi pembaca.

Yogyakarta, 19 Juni 2026...



Pelagia Felice Sonata
NIM. 2200078034

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENYATAAN PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang.....	3
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. Ide dan Konsep Karya.....	6
B. Tinjauan Karya.....	8
C. Tinjauan Pustaka.....	10
D. Landasan Teori.....	12
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	17
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	20
A. Perwujudan.....	23
B. Pembahasan.....	36
BAB V PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	56

ABSTRAK

Fokalisasi atau sudut pandang informasi dapat memengaruhi bagaimana pembaca memahami sebuah cerita. Jumlah dan subjektivitas informasi dalam cerita dapat membangun rasa penasaran (*curiosity*) dan ketegangan (*suspense*) penonton. Fokalisasi karakter dibangun dengan menggunakan teknik sinematografi *angle* kamera *subjective shot* untuk memvisualisasikan sudut pandang naratif dalam film animasi 2D “Paws of Service” yang bercerita dari sudut pandang karakter *service dog* dalam membantu seorang pengidap diabetes. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *R&D* model ADDIE dengan pengumpulan data melalui tinjauan pustaka, tinjauan karya, dan wawancara dengan ahli dalam bidang sinematografi dan *handler* K9 dari kepolisian. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa penggunaan *subjective shot* sebagai penggambaran fokalisasi karakter hewan nonverbal dapat menunjukkan hubungan antara *service dog* dan manusia dalam film “Paws of Service” yang diharapkan dapat memperkenalkan konsep *service dog* kepada penonton. *Subjective shot* dalam film diterapkan dengan memerhatikan *camera angle*, *composition*, *close-up*, *continuity*, dan *cutting* juga ditunjang dengan pergerakan kamera di tahap pasca-produksi untuk menggambarkan fokalisasi karakter *service dog*.

Kata kunci : *subjective shot*, fokalisasi, *service dog*, film animasi.

The Artbook of

PAWS OF SERVICE

The Story Progress



Pelagia Felice Sonata



JUDUL TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *SUBJECTIVE SHOT* SEBAGAI
FOKALISASI KARAKTER *SERVICE DOG* DALAM
FILM ANIMASI "*PAWS OF SERVICE*"**

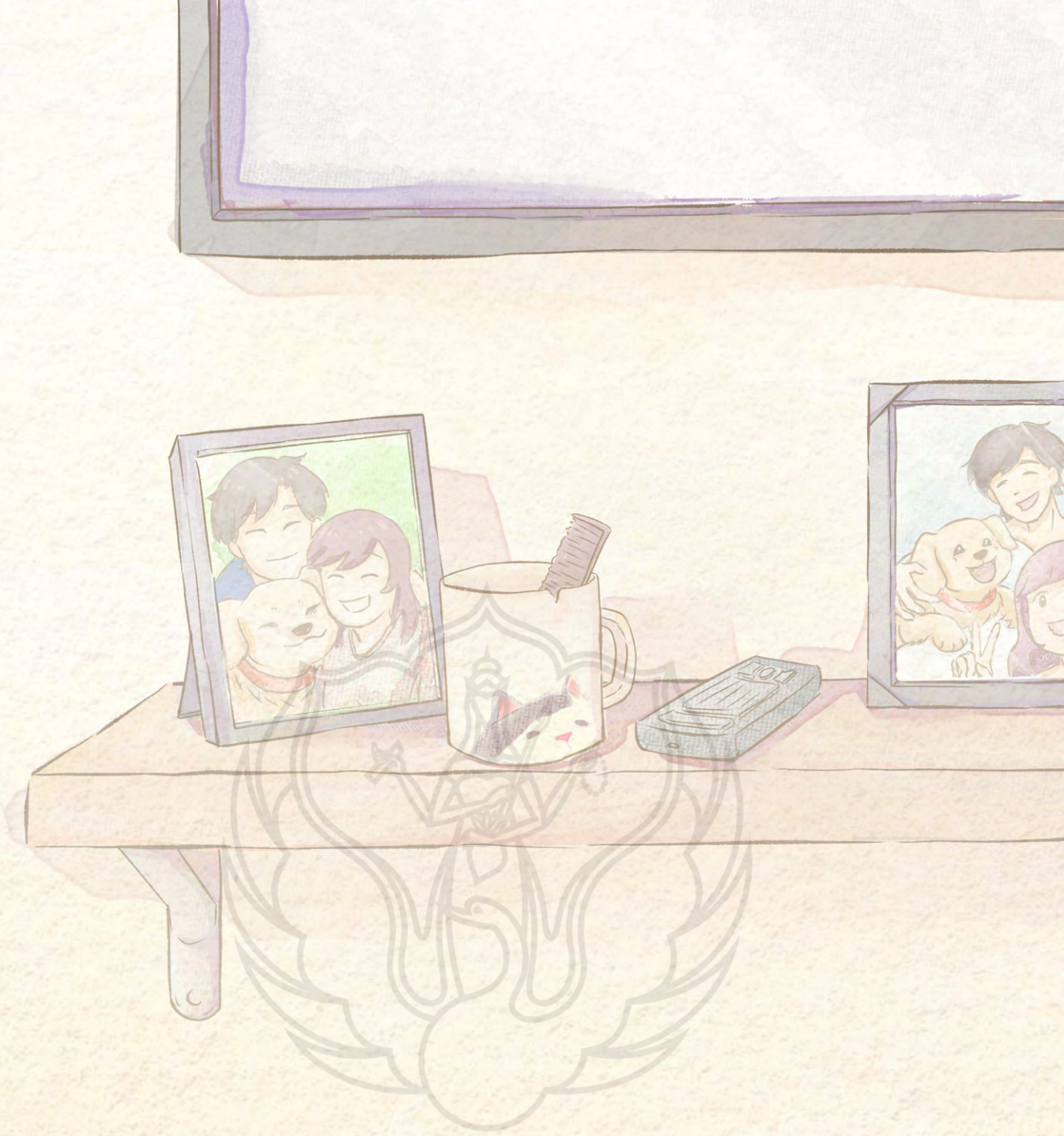
MAHASISWA
PELAGIA FELICE SONATA
2200078034

DOSEN PEMBIMBING 1

Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I
NUPTK. 7455754655230072

DOSEN PEMBIMBING 2

Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK. 7055766667230243



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
ABSTRAK.....	1
BAB 1 PENDAHULUAN.....	2
A. LATAR BELAKANG.....	3
B. RUMUSAN MASALAH.....	4
C. TUJUAN & MANFAAT.....	4
BAB 2 EKSPLORASI.....	5
A. IDE DAN KONSEP KARYA.....	6
C. TINJAUAN KARYA.....	8
D. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
E. LANDASAN TEORI.....	12
BAB 3 METODE PENCIPTAAN.....	17
A. ANALYSIS.....	18
B. DESIGN.....	18
C. DEVELOPMENT.....	19
D. IMPLEMENTATION.....	19
D. EVALUATION.....	19
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	20
A. PERWUJUDAN.....	23
1. PRA PRODUKSI.....	23
2. PRODUKSI.....	33
3. PASCA PRODUKSI.....	35
B. PEMBAHASAN.....	36
BAB V PENUTUP.....	51
A. KESIMPULAN.....	52
B. SARAN.....	53
Daftar Sumber Pustaka dan Karya.....	54
Lampiran.....	56

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Potongan Gambar dari *“The Blair Witch Project”* (1999)
Gambar 2.2 Referensi tampilan *POV* dari *“Brother Bear”* (2003)
Gambar 2.3 *“Flow* (2024)
Gambar 2.4 *“A Dog’s Purpose”* (2017)
Gambar 2.5 Referensi tampilan *POV* dan penceritaan dari *“A Ruff Day”* oleh Ryan Chester (2016)
Gambar 2.6 Contoh *subjective shot* di film *Soul* (2020)
Gambar 2.7 Shot kamera yang terguncang, *The Blair Witch Project* (1990)
Gambar 2.8 *Service Dog*
Gambar 3.1 Diagram Alir Model ADDIE menurut Branch (2009)
Gambar 4.1 *Moodboard Paws of Service*
Gambar 4.2 *Sketch* pertama karakter *Paws of Service*
Gambar 4.3 *Character Profiles*
Gambar 4.4 Desain Karakter Peanut
Gambar 4.5 Desain Karakter Kevin
Gambar 4.6 Desain Karakter Emma
Gambar 4.7 Konsep rompi *service dog* Peanut
Gambar 4.8 Konsep tombol *emergency*, tas, dan gantungan kunci Kevin
Gambar 4.9 Variasi konsep kalung Peanut
Gambar 4.10 Variasi konsep HP Kevin
Gambar 4.11 Konsep Kamar Kevin
Gambar 4.12 Konsep Kamar Kevin versi berantakan
Gambar 4.13 Konsep depan cafe
Gambar 4.14 *3D Render Supermarket View 1*
Gambar 4.15 *3D Render Supermarket View 2*
Gambar 4.16 *3D Render Kamar Kevin*
Gambar 4.17 Kompilasi *script* *Paws of Service*
Gambar 4.18 Kompilasi beberapa halaman *storyboard* *Paws of Service*
Gambar 4.19 Sesi *Recording* ke-1 *voice actor* Kevin, Emma, dan Ibu Kevin
Gambar 4.20 Sesi *Recording* ke-2 *voice actor* Kevin, dan *Extras*
Gambar 4.21 *Screenshot* animatik *Paws of Service*
Gambar 4.22 *Brush* yang dipakai untuk pembuatan *background*
Gambar 4.23 *Screenshot software* pembuatan *background*
Gambar 4.24 *Background SC02_SH04-5*
Gambar 4.25 *Background SC04_SH02*

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.26 Progres SC12_SH08 dari *sketch key* sampai *coloring*
- Gambar 4.27 Komparasi SC08_SH05 *before after compositing*
- Gambar 4.28 *Screenshot Timeline Editing*
- Gambar 4.29 *Hip-level shot*
- Gambar 4.30 Contoh *shot close-up* untuk mengaksentuasi kepentingan objek di SC11_SH05
- Gambar 4.31 *Screenshot wawancara online* bersama Deva Siahaan
- Gambar 4.32 Wawancara bersama Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.
- Gambar 4.33 Segmen naskah *scene 1* film Paws of Service
- Gambar 4.34 *Sequence storyboard scene 01* film Paws of Service
- Gambar 4.35 *Sequence shot scene 01 film Paws of Service*
- Gambar 4.36 Potongan *shot* dengan *hip-level angle* di *Scene 02* Paws of Service
- Gambar 4.37 Segmen naskah *scene 04* Paws of Service
- Gambar 4.38 Segmen naskah *scene 05* film Paws of Service
- Gambar 4.39 Potongan *Shot Scene 05* film Paws of Service
- Gambar 4.40 Segmen naskah *scene 06* Paws of Service
- Gambar 4.41 Potongan *Sequence Shot Scene 06* Paws of Service
- Gambar 4.42 Segmen naskah *scene 07* Paws of Service
- Gambar 4.43 Segmen naskah *scene 08* Paws of Service
- Gambar 4.44 Potongan *shot scene 08* Paws of Service
- Gambar 4.45 Segmen naskah *scene 09* Paws of Service
- Gambar 4.46 Potongan *shot scene 09*
- Gambar 4.47 Potongan *shot SC11_SH04* Paws of Service
- Gambar 4.48 Segmen naskah *scene 11*
- Gambar 4.49 SC11_SH05 Paws of Service
- Gambar 4.50 Segmen naskah *scene 11* Paws of Service
- Gambar 4.51 *Sequence SC11_SH07*
- Gambar 4.52 *Sequence shot* dengan penerapan *restricted narration* melalui *subjective shot* dalam *scene 11* Paws of Service
- Gambar 4.53 Contoh implementasi *blur* untuk kesan pergerakan cepat di SC11_SH10

ABSTRAK

Fokalisasi atau sudut pandang informasi dapat memengaruhi bagaimana pembaca memahami sebuah cerita. Jumlah dan subjektifitas informasi dalam cerita dapat membangun rasa penasaran (*curiosity*) dan ketegangan (*suspense*) penonton. Fokalisasi karakter dibangun dengan menggunakan teknik sinematografi *angle* kamera *subjective shot* untuk memvisualisasikan sudut pandang naratif dalam film animasi 2D "Paws of Service" yang bercerita dari sudut pandang karakter *service dog* dalam membantu seorang pengidap diabetes. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode R&D model ADDIE dengan pengumpulan data melalui tinjauan pustaka, tinjauan karya, dan wawancara dengan ahli dalam bidang sinematografi dan *handler K9* dari kepolisian. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa penggunaan *subjective shot* sebagai penggambaran fokalisasi karakter hewan nonverbal dapat menunjukkan hubungan antara *service dog* dan manusia dalam film "Paws of Service" yang diharapkan dapat memperkenalkan konsep *service dog* kepada penonton. *Subjective shot* dalam film diterapkan dengan memerhatikan *camera angle*, *composition*, *close-up*, *continuity*, dan *cutting* juga ditunjang dengan pergerakan kamera di tahap pascaproduksi untuk menggambarkan fokalisasi karakter *service dog*.

Kata Kunci : *subjective shot*, fokalisasi, *service dog*, film animasi.



BAB 1
PENDAHULUAN

Drink Your
Water, fool

Ctrl+S

A. LATAR BELAKANG

Berdasarkan data International Diabetes Federation (IDF) pada tahun 2021, Indonesia merupakan negara dengan jumlah penderita diabetes melitus (DM) tertinggi ke-5 di dunia. Penderita diabetes memiliki beberapa risiko darurat yang dapat terjadi, salah satunya hiperglikemia dan hipoglukemia fluktuasi, yaitu kondisi di mana gula darah menaik dan menurun secara cepat dan drastis. Jika terjadi, penderita dapat pingsan dan memerlukan bantuan darurat. Bagi orang-orang yang memerlukan penanganan khusus, pekerjaan ringan seperti berolahraga dan makan dapat menjadi kegiatan yang tidak sederhana. Untuk itu, *service animal* atau hewan yang dilatih secara khusus untuk memberikan bantuan kepada orang yang berkebutuhan khusus, dapat menjadi salah satu solusi.

Kebutuhan khusus yang dimaksud dapat berupa disabilitas fisik, sensorik, psikiatris, intelektual, atau pun psikologis. Beberapa contoh *service dogs* yang paling umum adalah *guide dog* untuk tunanetra, *diabetic alert dog* untuk penderita diabetes, dan *seizure alert dog* untuk penderita epilepsi (United Disabilities Services, 2020). *Service animal* masih kurang diketahui di Indonesia (Hikmal, 2023). Hal tersebut tidak diakibatkan hal superfisial namun kebudayaan dan pandangan masyarakat secara besar tentang anjing yang berbeda dengan pandangan Amerika dan negara-negara lain di mana *service animal* diakui pemerintahan. Maka dari itu, pendekatan yang lebih emosional diperlukan untuk menggerakkan perasaan penonton mengenai *service animal*. Proyek ini bertujuan untuk menunjukkan peran *service dog* dalam membantu penyandang disabilitas melalui sebuah film animasi.

"Paws of Service" adalah film animasi 2D (dua dimensi) yang bercerita tentang seekor *service dog* dan perannya dalam membantu seorang penderita diabetes. Pembuatan film ini ditujukan sebagai eksplorasi penggunaan *subjective shot* sebagai penggambaran fokusasi karakter hewan nonverbal untuk menunjukkan hubungan antara *service dog* dan manusia. Penggunaan *subjective shot* diharap dapat memicu empati penonton dengan memperlihatkan sudut pandang karakter dalam cerita. Teknik ini juga digunakan untuk meningkatkan *dramatic tension* yang diharapkan dapat menimbulkan rasa penasaran (*curiosity*) dan ketegangan (*suspense*) tergantung pada penerapannya dengan melimitasi informasi yang didapat penonton.

B. RUMUSAN MASALAH

Menerapkan sinematografi *angle subjective* sebagai focalisasi karakter *service dog* untuk menimbulkan rasa penasaran (*curiosity*) dan menunjukkan hubungan antara *service dog* dan manusia dalam film animasi "Paws of Service" yang diharap dapat memperkenalkan konsep *service animal* kepada penonton.

C. TUJUAN & MANFAAT

1. Tujuan

- Menerapkan dan mengeksplorasi sinematografi *subjective shot*.
- Mewujudkan focalisasi dengan sudut pandang dari karakter *service dog* dalam cerita.
- Memperkenalkan *service dog* kepada penonton.

2. Manfaat

- Menambah wawasan penonton tentang *service dogs*, khususnya tentang *diabetic alert dogs*.
- Menambah arsip di Indonesia tentang *service animal*.



BAB 2
EKSPLORASI



A. IDE DAN KONSEP KARYA

"Paws of Service" adalah sebuah film animasi 2D yang mengangkat tema *service animal* khususnya *service dog*. Film ini bercerita tentang seekor *service dog* yang merupakan *diabetic alert dog* (anjing peninjau diabetes) bagi pemiliknya yang mengidap penyakit diabetes. Inspirasi cerita dimulai dari video-video di sosial media yang membahas tentang pemilik *service dogs* yang ditolak untuk dilayani karena membawa anjing yang secara keliru dikira sebagai hewan peliharaan. Kesalahpahaman berikut masih sering terjadi di luar negeri di mana *service animals* sudah diakui pemerintah. Hal tersebut menimbulkan pertanyaan tentang apa respon masyarakat di Indonesia jika terjadi skenario serupa. Sedikitnya hasil pencarian yang didapatkan dengan kata kunci "*service animal*" dan "Indonesia" membuktikan bahwa masih minimnya pengetahuan masyarakat tentang *service animal*.

Melalui rangkaian pemikiran tersebut, inspirasi untuk cerita "Paws of Service" terbentuk. Cerita yang ditargetkan untuk memperkenalkan penonton Indonesia kepada konsep dan keuntungan *service animal* dalam membantu orang-orang berkebutuhan khusus. Konsep *service animal*, selain K9 (anjing polisi), merupakan hal asing bagi masyarakat Indonesia. Hal tersebut tidak hanya diakibatkan hal superfisial namun kebudayaan dan pandangan masyarakat secara besar tentang hewan, khususnya anjing, yang berbeda dengan pandangan Amerika dan negara-negara lain di mana *service animal* diakui pemerintahan. Mempertimbangkan hal tersebut, pendekatan yang lebih emosional diperlukan dengan tujuan untuk menggerakkan perasaan dan emosi penonton, memanfaatkan kelucuan anjing sebagai hewan peliharaan dan manfaat *service dog*. Maka dari itu, selain untuk menunjukkan fokus karakter dan menunjukkan hubungan erat antara *service dog* dan pemiliknya, *angle subjective shot* diterapkan sebagai upaya pengendalian respon dan perhatian penonton terhadap konsep *service animal* yang disajikan dalam film.

TARGET AUDIENS

“Paws of Service” adalah film animasi 2D yang mengikuti narasi dari sudut pandang pertama seekor *service dog* dalam membantu keseharian pemiliknya. Berikut target audiens penciptaan karya film animasi 2D “Paws of Service” :

1. Demografi:

- Usia : 18 tahun ke atas
- Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : latar pendidikan apa pun
- Status Sosial : Semua kalangan

2. Geografi:

Negara : Indonesia dan internasional

3. Psikografi:

- Memiliki ketertarikan dengan tema kesehatan, disabilitas, dan peningkatan kualitas hidup.
- Memiliki ketertarikan dengan hewan.

