

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN PENDEKATAN
METAFORA VISUAL DALAM FILM ANIMASI *THE
SEEMSTRESS***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Vincent Alexander

00000066770

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN PENDEKATAN
METAFORA VISUAL DALAM FILM ANIMASI *THE
SEEMSTRESS***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Vincent Alexander
00000066770

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vincent Alexander

Nomor Induk Mahasiswa : 00000066770

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN PENDEKATAN METAFORA VISUAL DALAM FILM ANIMASI *THE SEEMSTRESS*

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 1 Juni 2025



Vincent Alexander

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi penciptaan dengan judul
**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN PENDEKATAN
METAFORA VISUAL DALAM FILM ANIMASI *THE SEEMSTRESS***

Oleh
Nama : Vincent Alexander
NIM : 00000066770
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 3 Juni 2025

Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Andrew Willis, B.A., M.M.
0306068907

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
0308089101

Pembimbing


Rr. Mega Irandi K., S.Sn., M.Ds.
0303018005

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vincent Alexander
NIM : 00000066770
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN
PENDEKATAN METAFORA VISUAL DALAM FILM ANIMASI *THE
SEEMSTRESS*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 4 Juni 2025



Vincent Alexander

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Environment* dengan Pendekatan Metafora Visual dalam Film Animasi *The Seemstress*” dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai pemenuhan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana jurusan Film pada fakultas seni dan desain di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses penyusunannya, saya menyadari bahwa tugas akhir ini akan sangat sulit untuk selesai jika saya tidak mendapatkan bimbingan dan dukungan yang tak ternilai dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rr. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan/atau pembaca sebagai sumber informasi yang dapat membantu mereka.

Tangerang, 22 Mei 2025



Vincent Alexander

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN PENDEKATAN METAFORA VISUAL DALAM FILM ANIMASI *THE SEEMSTRESS*

Vincent Alexander

ABSTRAK

Film animasi *The Seemstress* mengangkat isu *insecurity* pada seorang Ibu penjahit bernama Tyas. Dalam film ini, *environment* toko jahit Tyas dirancang untuk menggambarkan perubahan kondisi psikologisnya yang sebelumnya *insecure* menjadi lebih percaya diri. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *environment* booth Tyas dengan pendekatan metafora visual. Hal ini dikarenakan perancangan *environment* yang didukung oleh metafora visual dapat memberikan makna tersirat dalam konteks kondisi emosional, konflik batin, atau perkembangan tokoh berdasarkan elemen-elemen *environment* tanpa harus diceritakan langsung secara naratif. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dengan pendekatan naratif dalam perancangan *environment*, metafora visual, dan pemahaman dasar *insecurity*. Analisis penelitian ini meliputi elemen *environment* seperti tata letak, penggunaan properti, warna, dan unsur pencahayaan yang dirancang secara khusus untuk memberikan makna tertentu. Hasil penelitian ini adalah rancangan *environment* yang dapat memvisualkan perubahan kondisi internal Tyas yang sebelumnya *insecure* menjadi lebih percaya diri melalui penggunaan elemen-elemen *environment* tersebut.

Kata kunci: *Environment*, metafora visual, *The Seemstress*

ENVIRONMENT DESIGN USING VISUAL METAPHOR APPROACH IN THE ANIMATED FILM THE SEEMSTRESS

Vincent Alexander

ABSTRACT

The animated film The Seemstress addresses the issue of insecurity experienced by a seamstress named Tyas. In this film, the environment concept of Tyas's tailor shop is visually designed to depict the evolution of her psychological state from insecure to less insecure. This research aims to design Tyas's tailor booth using visual metaphor approach. This is because an environment supported by visual metaphors can subtly convey symbolic meanings related to the emotional state, inner conflict, or character development based on environmental elements without explicit narrative description. This research uses qualitative analysis method with an approach towards narrative aspects in environment design, visual metaphors, and the fundamental understanding of insecurity. The analysis focuses on environmental elements such as layout, prop usage, color, and lighting, all specifically designed to convey a particular meaning. The outcome of this research is an environment design capable of visualizing the transformation of Tyas's internal condition from insecure to less insecure through the application of these environmental elements.

Keywords: *Environment, visual metaphor, The Seemstress*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.2. BATASAN MASALAH.....	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	4
2.1. PERTIMBANGAN NARATIF DALAM <i>ENVIRONMENT</i>	4
2.2. METAFORA VISUAL.....	5
2.3. <i>INSECURITY</i>	8
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
3.1. Deskripsi Karya	9
3.2. Konsep Karya	10
3.3. Tahapan Kerja.....	11
3.3.1. Pra produksi	11
4. ANALISIS.....	27

4.1. HASIL KARYA	27
4.2. ANALISIS KARYA.....	27
5. KESIMPULAN.....	34
6. DAFTAR PUSTAKA	36



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kode semiotik dalam produksi makna.....	6
Tabel 2.2. Kode semiotik dalam perancangan <i>environment</i>	7
Tabel 4.1. Kode semiotik dalam <i>booth</i> Tyas.....	27
Tabel 4.2. Analisis Makna <i>Iconographic Code booth</i> Tyas.....	29
Tabel 4.3. Analisis Makna <i>Photographic Code booth</i> Tyas.....	30
Tabel 4.4. Analisis Makna <i>Scenographic Code booth</i> Tyas.....	32
Tabel 4.5. Analisis Makna <i>Proxemic Code booth</i> Tyas.....	33

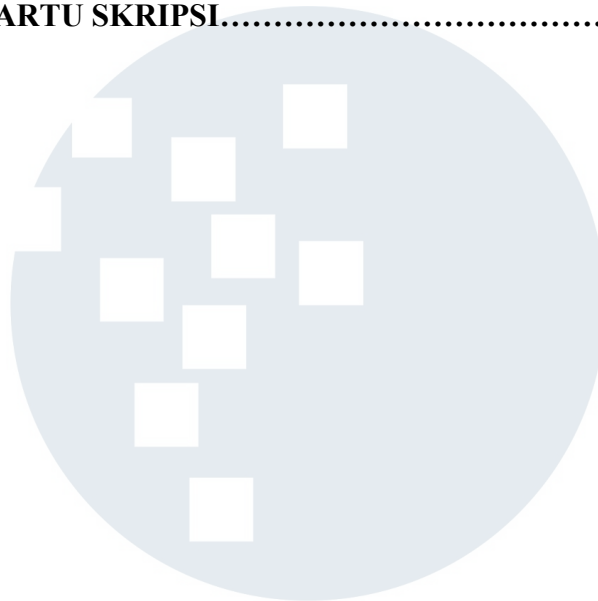


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Dokumentasi <i>booth</i> toko jahit Pasar Kopro, Jakarta Barat.....	12
Gambar 3.2. Mesin jahit antik penulis.....	12
Gambar 3.3. Riset majalah.....	13
Gambar 3.4. Riset majalah Indonesia.....	13
Gambar 3.5. Cermin sebagai alat refleksi latihan balet.....	14
Gambar 3.6. Cermin yang dicoret oleh “ <i>alter-ego</i> ” Nina.....	14
Gambar 3.7. Jumlah refleksi cermin yang bertambah.....	15
Gambar 3.8. Refleksi cermin Nina yang tidak sinkron.....	15
Gambar 3.9. Cermin sebagai alat yang melukai Nina.....	15
Gambar 3.10. Dunia <i>surreal</i> ketika memori Joel dihapus 1.....	16
Gambar 3.11. Dunia <i>surreal</i> ketika memori Joel dihapus 2.....	16
Gambar 3.12. Dunia <i>surreal</i> ketika memori Joel dihapus 3.....	17
Gambar 3.13. Pemandangan rumah Ki Woo yang berada bawah tanah.....	18
Gambar 3.14. Perjalanan Ki Woo ke rumah keluarga Park.....	18
Gambar 3.15. Rumah Ki Woo banjir.....	19
Gambar 3.16. Lorong <i>bunker</i> yang semakin menurun.....	19
Gambar 3.17. <i>Siteplan</i> pasar.....	21
Gambar 3.18. <i>Floorplan booth</i> jahit Tyas.....	22
Gambar 3.19. Draft 1 <i>environment booth</i> Tyas.....	22
Gambar 3.20. Draft 2 <i>environment booth</i> Tyas.....	24
Gambar 3.21. Draft 3 <i>environment booth</i> Tyas.....	25
Gambar 3.22. Desain poster dan majalah sebelum revisi.....	26
Gambar 3.23. Desain poster setelah revisi.....	26
Gambar 3.24. Desain majalah setelah revisi.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN TURNITIN.....	39
LAMPIRAN FORM BIMBINGAN SKRIPSI.....	40
LAMPIRAN KARTU SKRIPSI.....	41



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA