

2. STUDI LITERATUR

2.1. PERTIMBANGAN NARATIF DALAM PERANCANGAN *ENVIRONMENT*

Environment, dalam konteks film dan animasi, merupakan elemen krusial yang berperan penting dalam membangun dunia naratif untuk memberikan keyakinan dan makna bagi penonton (Nispayadi et al., 2021, hlm. 1025). *Environment* tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang visual, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan karakter, penguatan tema, dan penciptaan suasana yang sesuai. Dalam sebuah perancangan *environment*, Bordwell et al. (2020, hlm. 115) menyatakan bahwa faktualitas merupakan salah satu hal penting untuk mendukung naratif cerita. Terdapat beberapa sutradara yang menekan akurasi keaslian sebuah *environment* dengan riset yang mendalam.

Biasanya, perancangan *environment* ini muncul dalam film *historical* atau film yang melibatkan tempat asli di dunia nyata sebagai *environment* utamanya. Walaupun begitu, Bordwell juga menyatakan *environment* dalam film tidak harus seakurat kenyataan asal tetap logis dan nyambung dengan keseluruhan naratif cerita. Salah satu contohnya adalah film *Ivan the Terrible*, yang di mana Sergei Eisenstein modifikasi properti dalam istana czar supaya bisa selaras dengan pencahayaan, kostum, dan gerakan tokoh.

Menurut Prammagiore dan Wallis (2020, hlm. 102-111), perancangan *environment* memiliki beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan, antara lain:

1. Latar Tempat: Latar tempat yang dipilih dan dirancang dengan baik dapat membantu membangun dunia tempat karakter hidup dan berinteraksi, baik itu dunia nyata maupun fantasi.

2. Objek dan Properti: Objek dan properti yang ada dalam *environment* berkontribusi pada detail dan realisme dunia naratif, bahkan dapat memiliki makna simbolis atau metaforis.

3. Pencahayaan: Pencahayaan memainkan peran penting dalam menciptakan suasana dan memandu perhatian penonton.

4. Warna: Warna memiliki kekuatan emosional dan simbolis yang dapat memperkuat tema dan suasana cerita.

5. Komposisi Visual: Komposisi visual *environment*, seperti tata letak objek, dapat mempengaruhi bagaimana penonton melihat dan memahami ruang secara naratif.

2.2. METAFORA VISUAL

Metafora visual telah menjadi fokus penelitian yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, terutama dengan adanya "pergeseran visual" di mana metafora tidak lagi dipandang sebagai alat retorika semata, tetapi sebagai alat fundamental yang membentuk cara orang berpikir tentang ide-ide abstrak. Dalam konteks film, metafora visual memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan dan menciptakan makna yang lebih dalam (Forceville, 2024, hlm. 50-52). Metafora visual dalam film bukan hanya sebagai hiasan artistik, melainkan sebuah alat kognitif yang kuat.

Forceville menekankan bahwa metafora visual membantu kita memahami konsep abstrak melalui representasi visual yang konkret, serta mempermudah kita berpikir tentang ide-ide yang kompleks. Forceville juga menyatakan bahwa metafora visual dibagi menjadi dua jenis; yaitu *monomodal* dan *multimodal*. Metafora *monomodal* adalah metafora di mana informasi dalam satu modalitas (contohnya elemen visual) sudah cukup untuk mengidentifikasi target dan sumber metafora. Sebaliknya, metafora *multimodal* memerlukan informasi dari dua modalitas yang berbeda (contohnya penggunaan visual, audio, dan bahasa) untuk mengidentifikasi kedua unsur tersebut (Kryukova et.al., 2021, hlm. 1-2).

Dalam unsur *multimodal* ini, Gambier (2013, hlm. 48) mengelompokkan kode-kode semiotik yang telah disesuaikan untuk menghasilkan sebuah makna

secara audio dan visual. Dalam menganalisis berbagai jenis metafora visual, Gambier menegaskan bahwa kode-kode semiotik ini cukup relevan dan dapat ditemukan dari berbagai elemen multimodal dalam sebuah adegan. Contohnya seperti dalam penggunaan ruang dan waktu, warna, penanda visual, perspektif, dan lain-lain.

Tabel 2.1. Kode semiotik dalam produksi makna

| <i>Sign Elements</i> | <i>Audio Channel</i> | <i>Visual Channel</i> |
|-----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------|
| <i>Verbal Elements (Signs)</i> | <i>Linguistic Code</i> | <i>Graphic Code</i> |
| | <i>Paralinguistic Code</i> | |
| | <i>Literary and Theatre Codes</i> | |
| <i>Non-Verbal Elements (Sign)</i> | <i>Sound Arrangement Code</i> | <i>Iconographic Code</i> |
| | <i>Musical Code</i> | <i>Photographic Code</i> |
| | <i>Paralinguistic Code</i> | <i>Scenographic Code</i> |
| | | <i>Film Code</i> |
| | | <i>Kinesic Code</i> |
| | | <i>Proxemic Code</i> |
| | | <i>Dress Code</i> |
| | | |

(Sumber: Gambier, 2013)

Metafora visual memainkan peran penting dalam komunikasi yang efektif dalam film. Mereka menyampaikan ide-ide kompleks secara ringkas dan kuat, sehingga membantu penonton memahami karakter, tema, dan emosi tanpa harus menyampaikan sebuah dialog (Faturahman, 2014, hlm. 48). Selain itu, metafora visual dapat digunakan untuk membangun narasi film secara halus. Contohnya

seperti perubahan visual dalam *environment* dan properti yang di mana menurut Sethio & Hakim (2021, hlm. 9-10) dapat menunjukkan kondisi psikologis dalam karakter atau alur cerita.

Seperti yang Forceville jelaskan sebelumnya, *environment* yang melibatkan metafora visual dapat digunakan untuk merepresentasikan ide-ide abstrak dan makna tersirat. Misalnya, rumah yang gelap dan suram dapat menjadi metafora untuk kesedihan atau isolasi. Pencahayaan terang melambangkan harapan atau kebaikan, sementara kegelapan melambangkan ketakutan atau kejahatan. Selain itu, warna juga memiliki simbolis metafora yang kuat. Contohnya warna merah yang sering dikaitkan dengan cinta atau kemarahan, sementara biru sering dikaitkan dengan kesedihan atau ketenangan. Dengan demikian, kode semiotik yang dikelompokkan Gambier (2013) tidak akan terpakai semua. Melainkan, hanya beberapa kode yang bisa diambil sebagai acuan utama dalam perancangan *environment*.

Tabel 2.2. Kode semiotik dalam perancangan *environment*.

| <i>Visual Channel Semiotic Codes</i> | Pengertian |
|--------------------------------------|--|
| <i>Iconographic Code</i> | Penggunaan <i>icon</i> /gambar untuk menyampaikan makna. |
| <i>Photographic Code</i> | Penggunaan pencahayaan, warna, dan kontras untuk menyampaikan makna. |
| <i>Scenographic Code</i> | Penggunaan visual lingkungan untuk menyampaikan makna. |
| <i>Proxemic Code</i> | Penggunaan ruang dan jarak untuk menyampaikan makna. |

2.3. INSECURITY

Menurut Sabarrudin et al. (2017, hlm. 224), *insecurity* adalah rasa tidak aman dalam seseorang, yang di mana individu tersebut merasa tidak percaya diri, cemas, tidak stabil, tidak pasti, dan lain-lain yang disebabkan oleh ketidakpuasan dan ketidakpercayaan dalam kapasitas diri. Sabarrudin et al. menambahkan bahwa perasaan *insecure* seringkali berakar dari pengalaman masa lalu, seperti kritik yang berlebihan, penolakan, atau kegagalan yang tidak terselesaikan. Hal ini dapat membentuk pola pikir negatif yang terus-menerus meragukan kemampuan diri dan membandingkan diri dengan orang lain. Akibatnya, disimpulkan bahwa individu yang *insecure* cenderung menghindari tantangan, takut mengambil risiko, dan mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain.

Seorang individu *insecure* memiliki ciri-ciri khusus. Ciri-ciri tersebut biasanya terlihat dalam seorang yang *insecure* dan dapat menjadi sebuah hal serius yang mempengaruhi pola hidup mereka secara negatif. Menurut Abidah & Maryam (2024, hlm. 195-197) dan Onayli & Baker (2013, hlm. 327) ciri-ciri orang *insecure* adalah:

1. **Harga diri rendah (*low self-esteem*)**
Kurang rasa percaya diri terhadap kemampuan sendiri.
2. **Keraguan diri (*self doubt*)**
Tidak pastian dalam penilain dan keputusan diri.
3. **Gangguan konsep diri (*impaired self concept*)**
Pandangan negatif pada diri sendiri yang berlebihan.
4. **Kecemasan sosial (*social anxiety*)**
Takut akan penilaian orang lain.
5. **Kompleks inferioritas (*inferiority complex*)**
Perasaan rendah diri yang berlebihan.

Selain ciri-ciri di atas, Potthof & Schienle (2021, hlm. 6-8) menemukan ciri lain individu *insecure* adalah seringnya bercermin. Dalam penelitiannya, mereka mengatakan bahwa seseorang yang memiliki kepercayaan diri rendah cenderung melihat cermin lebih lama dan mengkritik penampilannya sendiri. Sebagai pendukung, terdapat juga riset survei pada wanita dewasa di kota Banjarbaru oleh Santoso et al. (2019, hlm. 57) dan riset survei pada mahasiswa oleh Amrizon et al. (2022, hlm. 89-97), yang di mana kedua survei tersebut menyatakan bahwa perempuan yang kurang percaya diri tanpa disadari menjadikan cermin sebagai teman di setiap waktunya. Dalam sehari, mereka bisa berulang kali cek bagian tubuh mereka yang dianggap kurang dan berusaha memperbaikinya. Akibatnya, tercipta siklus yang akan terus berulang dengan persepsi respons negatif yang semakin kuat, serta peningkatan rasa cemas dan penurunan percaya diri (Tramacere, 2020, hlm. 6).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film *The Seemstress* merupakan film animasi fiksi pendek 3D (berdurasi 8 menit) yang berkisah tentang seorang anak, Safiya, dalam upaya mengatasi *insecurity*-nya yang diakibatkan oleh pengaruh ibunya, Tyas, yang juga *insecure*. Film ini secara menyeluruh akan berlatar pada sebuah *booth* toko jahit tua milik Tyas dalam sebuah pasar pada zaman modern sekarang, namun mengambil estetika *retro* tahun 1950an yang dimodifikasi agar terlihat gelap untuk menunjukkan kesan janggal. Estetika tahun 1950an dipandang sebagai gambaran kesempurnaan. Namun, pandangan tersebut merupakan hasil dari nostalgia yang menciptakan versi masa lalu yang telah diseleksi dan dikurasi (Hackett, 2020). Ketika dunia ditampilkan dengan nuansa yang lebih suram, terjadi kontras antara realitas dan nostalgia, yang kemudian menimbulkan kesan kejanggalan yang ingin dibawa oleh film *The Seemstress*. Konsep dasar pasar dan *booth* toko jahit Tyas ini terinspirasi dari Pasar Kopro di Jakarta Barat, karena memiliki estetika visual tua yang sesuai. Dalam film