

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

ini, *booth* Tyas akan memperlihatkan perubahan rancangan *environment* berdasarkan karakter Tyas yang sebelumnya *insecure* menjadi lebih percaya diri.

3.2. Konsep Karya

Film *The Seemstress* merupakan film yang mengangkat isu *insecurity* pada tokoh-tokohnya. Salah satu cara untuk menunjukkan isu tersebut adalah dengan visualisasi konsep *environment booth* jahit Tyas yang menunjukkan adanya penderitaan *insecurity* pada tokohnya. Dalam mewujudkan hal tersebut, *environment* tersebut dirancang dengan dasar pendekatan naratif dalam perancangan *environment*, metafora visual, dan pemahaman dasar *insecurity*, untuk menunjukkan perbedaan setelah Tyas berdamai dengan *insecurity*-nya.

Tyas merupakan seorang Ibu yang merasa *insecure* terhadap dirinya karena perlu mencapai standar kecantikan dan kesempurnaan dalam menjahit demi validasi orang lain. Demi mendukung aspek naratif ini secara visual, *environment booth* jahit Tyas akan dirancang sesuai ciri-ciri psikologis orang *insecure*. Seperti yang ditulis pada bagian studi literatur, riset kasus yang dilakukan oleh Santoso et al. (2019, hlm. 57) dan Amrizon et al. (2022, hlm. 89-97) menunjukkan bahwa perempuan yang kurang percaya diri tanpa disadari selalu bercermin di setiap waktunya. Oleh karena itu, perancangan *environment booth* jahit Tyas akan menggunakan properti cermin secara eksesif untuk menunjukkan sisi *insecure* dari karakter Tyas.

Penggambaran *insecurity* juga divisualkan dari penggunaan tata letak properti untuk menunjukkan sisi tidak percaya diri dalam Tyas. Seperti contohnya penempatan kebaya yang dijahit Tyas akan terletak pada bagian belakang *booth* karena lebih tertutup dan gelap, sehingga mencerminkan karakter Tyas yang tidak percaya diri dengan hasil kerjanya. Namun, setelah berdamai dengan konflik internalnya, kebaya tersebut kemudian dimajukan ke posisi depan *booth* sebagai simbolisasi Tyas yang sudah mulai percaya diri.

Rancangan pencahayaan dalam *environment booth* Tyas juga dipertimbangkan untuk mendukung aspek *insecurity* dalam diri Tyas. Contohnya

seperti pencahayaan *booth* Tyas ketika dalam kondisi *insecure* yang divisualkan dengan pencahayaan yang lebih kontras dan redup. Kegelapan dalam *booth* ini melambangkan adanya ketidaktahuan dan ketidakpastian yang mencerminkan keraguan Tyas terhadap dirinya.

3.3. Tahapan Kerja

3.3.1. Pra produksi

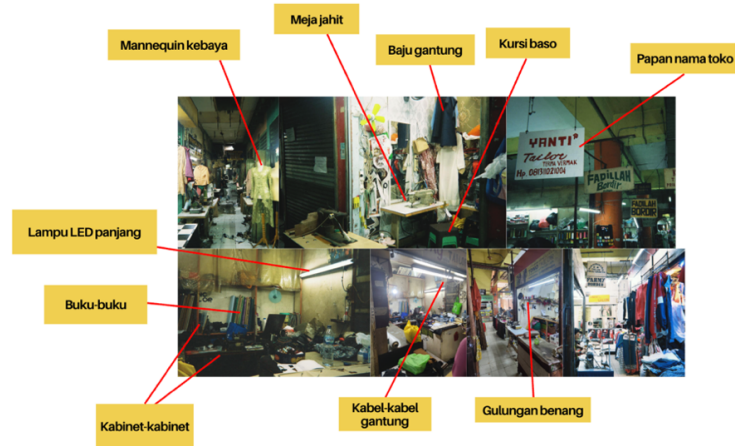
a. Ide atau gagasan

Ide atau gagasan dimulai setelah penulis membaca naskah dan memahami tema besar dari cerita film *The Seemstress*. Pertama, penulis mencari referensi-referensi foto pasar dan toko jahit yang akan menjadi acuan utama dalam perancangan *environment*. Kemudian, menentukan properti apa saja yang sekiranya cocok untuk digunakan sebagai alat pendukung naratif. Di sini, diperhatikan juga aspek *3 dimensional* karakter Tyas sesuai skrip yang menjadi acuan utama dalam perancangan *environment booth* jahit Tyas. Hal ini dikarenakan *environment* sendiri merupakan bagian dari karakter seseorang, sehingga diperlukan pemahaman terlebih dahulu terhadap karakter Tyas. Setelah memahami karakternya, dilakukan riset mengenai ciri-ciri orang *insecure* karena merupakan salah satu aspek psikologis Tyas yang menonjol. Penulis melakukan riset terkait perilaku orang *insecure* beserta ciri-cirinya untuk secara tepat dapat memvisualkan *environment* seorang yang *insecure*.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan untuk merancang *environment* dalam film *The Seemstress* adalah dengan melakukan survei lapangan secara langsung ke Pasar Kopro di Jakarta Barat. Alasan pemilihan pasar ini adalah karena pasar ini merupakan pasar tua dan juga memiliki target pelanggan yang menengah ke bawah, sehingga cocok dengan estetika visual dan karakter Tyas. Dalam pasar ini, penulis melakukan dokumentasi foto yang kemudian

akan digunakan sebagai referensi utama desain *environment booth* jahit Tyas.



Gambar 3.1. Dokumentasi *booth* toko jahit di Pasar Kopro, Jakarta Barat.
(Sumber: dokumentasi penulis)

Setelah melakukan observasi terhadap *booth* jahit secara keseluruhan, penulis mencari referensi properti yang lebih detail. Salah satu properti yang digunakan adalah mesin jahit, namun mesin jahit yang digunakan adalah mesin jahit antik untuk menunjukkan *booth* Tyas yang sudah tua. Dalam konteks ini, penulis kebetulan memiliki mesin jahit dari tahun 1950an yang akan menjadi referensi utama dalam penggambaran mesin jahit Tyas.



Gambar 3.2. Mesin jahit antik penulis.
(Sumber: dokumentasi penulis)

Selain properti mesin jahit, penulis juga secara spesifik mencari referensi majalah-majalah dan poster busana kuno. Hal ini dilakukan karena

properti tersebut cukup penting sebagai penggerak naratif cerita. Observasi ini penulis lakukan dengan mencari referensi gambar di *pinterest* dengan hasil sebagai berikut.



Gambar 3.3. Riset majalah.
(Sumber: *pinterest*)



Gambar 3.4. Riset majalah Indonesia.
(Sumber: *pinterest*)

Setelah melakukan riset pencarian referensi properti, penulis juga melakukan observasi terhadap film-film yang menggunakan unsur metafora visual. Tujuan ini adalah untuk memperluas pemahaman penulis terkait konteks interpretasi makna dan sebagai referensi nyata bagaimana penggunaan metafora visual digunakan dalam film. Di sini, penulis menonton film *Black Swan* (Aronofsky, 2010), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Gondry, 2004), dan *Parasite* (Joon Ho, 2019).

Dalam film *Black Swan*, terdapat properti cermin yang disimbolkan sebagai identitas karakter utamanya, Nina. Kemunculan cermin dalam film

ini digunakan dari awal hingga akhir film dan secara visual memperlihatkan adanya perubahan psikologis karakter Nina. Cermin yang pada awalnya digunakan sebagai alat fungsional latihan balet, berubah menjadi alat simbolis yang menunjukkan sisi perfeksionis Nina dan keretakan identitas.



Gambar 3.5. Cermin sebagai alat refleksi latihan balet.
(Sumber: *Black Swan*, 2010)

Pada pertengahan hingga akhir film, cermin menunjukkan ketidaksesuaian dan fragmentasi identitas Nina dengan munculnya lebih banyak refleksi yang tidak sinkron. Di sini, cermin tidak lagi muncul pada ruang latihan balet, namun juga diperlihatkan muncul pada *environment* pribadi Nina seperti kamar tidur, toilet, lorong gelap, dan lain-lain, yang menunjukkan bahwa Nina sedang diawasi oleh versi diri lainnya dan adanya disorientasi identitas. Semakin dekat dengan klimaks cerita, cermin berubah menjadi simbol ancaman ketika Nina menghancurkan cermin dan menyakiti dirinya. Hal ini menunjukkan bahwa perfeksionisme Nina membuatnya tidak aman dan akhirnya mental Nina hancur.



Gambar 3.6. Cermin yang dicoret oleh “alter-ego” Nina.
(Sumber: *Black Swan*, 2010)



Gambar 3.7. Jumlah refleksi cermin yang bertambah
(Sumber: *Black Swan*, 2010)



Gambar 3.8. Refleksi cermin Nina yang tidak sinkron
(Sumber: *Black Swan*, 2010)



Gambar 3.9. Cermin sebagai alat yang melukai Nina
(Sumber: *Black Swan*, 2010)

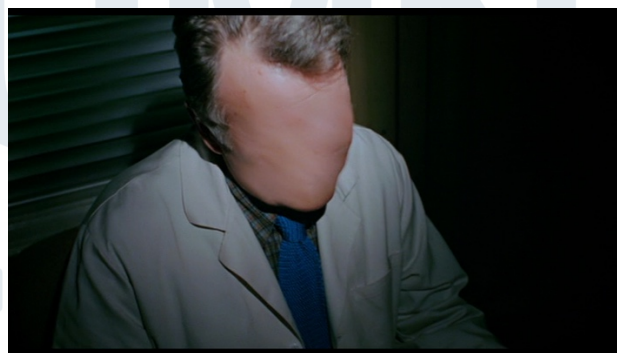
Film *Black Swan* menjadi acuan utama penulis untuk mempertimbangkan penggunaan cermin sebagai alat bermakna dalam *environment booth* Tyas. Cermin yang akan digunakan dapat menunjukkan

sisi negatif dari kondisi internal Tyas yang *insecure* dan membebani dia sendiri. Dengan bereksperimen jumlah cermin, penulis dapat secara eksplisit memperlihatkan perubahan karakter Tyas pada awal dan akhir film.

Kemudian, penulis observasi film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Film ini memperlihatkan simbolisme memori yang memudar dan ruang yang terdistorsi untuk mewakili kerapuhan hubungan. Adegan ketika ingatan Joel dan Clementine dihapus, dunia di sekitar mereka menjadi tidak stabil dan terfragmentasi. Hal ini mencerminkan ketidakamanan emosional dan ketidakpastian tentang nilai diri mereka tanpa satu sama lain.



Gambar 3.10. Dunia *surreal* ketika memori Joel dihapus 1
(Sumber: *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004)



Gambar 3.11. Dunia *surreal* ketika memori Joel dihapus 2
(Sumber: *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004)



Gambar 3.12. Dunia *surreal* ketika memori Joel dihapus 3
(Sumber: *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004)

Film ini membantu penulis memperluas konteks dalam penggunaan metafora visual. Dalam film ini, diperlihatkan kondisi-kondisi lingkungan yang secara langsung menggambarkan isi pikiran Joel yang sedang tidak stabil dengan turut memperlihatkan ketidakstabilan itu secara eksesif. Contohnya dapat dilihat dari distorsi realita ketika memori Joel tentang Clementine mulai terhapus sepenuhnya. Film ini menginspirasi penulis untuk memperluas konteks penggunaan metafora visual untuk menunjukkan sisi ketidakamanan pada seseorang, yang di mana bisa menggunakan unsur distorsi untuk menunjukkan sebuah simbolisme.

Selanjutnya, penulis juga mengobservasi film *Parasite* karya Bong Joon Ho (2019) yang memiliki banyak makna simbolis, terutama melalui penggunaan metafora visual. Salah satu makna yang paling mencolok adalah penggunaan tata letak ruang dan ketinggian sebagai simbol hirarki kelas sosial. Perbedaan ini secara konsisten digunakan untuk merepresentasikan kesenjangan sosial antara kaum kaya dan miskin. Contohnya, tokoh Ki Woo berjalan naik ke kawasan pemukiman elit tempat tinggal keluarga Park yang kaya. Jalanan menuju rumah tersebut berada di atas bukit, terang, bersih, dan terbuka, sehingga mewakili posisi sosial yang tinggi. Sebaliknya, rumah keluarga Ki Woo berada di bawah jalan raya dengan ruangan yang, lembap, sempit, dan gelap.



Gambar 3.13. Pemandangan rumah Ki Woo yang berada bawah tanah
(Sumber: *Parasite*, 2019)



Gambar 3.14. Perjalanan Ki Woo ke rumah keluarga Park.
(Sumber: *Parasite*, 2019)

Perbandingan ini diperkuat ketika adegan terjadinya hujan deras. Untuk keluarga Park, hujan merupakan gangguan kecil. Namun, untuk keluarga Ki Woo, hujan merupakan ancaman besar yang menyebabkan rumah mereka terendam banjir dan limbah, menandakan rentannya posisi sosial mereka. Hal yang sama juga terlihat dalam *bunker* rahasia di bawah rumah keluarga Park, yang di mana tempat tersebut merupakan sebuah ruang tersembunyi, kumuh, dan terlupakan. *Bunker* ini dihuni oleh seseorang dari kelas sosial yang bahkan lebih rendah dari keluarga Ki Woo. Penempatan *bunker* ini pun memperkuat metafora visual bahwa semakin rendah posisi seseorang secara fisik dalam tata letak film, semakin rendah juga posisi sosial mereka dalam struktur masyarakat.



Gambar 3.15. Rumah Ki Woo banjir.
(Sumber: *Parasite*, 2019)



Gambar 3.16. Lorong *bunker* yang semakin menurun
(Sumber: *Parasite*, 2019)

Dari film ini, penulis mempelajari penggunaan tata letak yang bisa memberikan makna tersirat untuk menyampaikan sebuah konsep. Secara visual, hal ini dapat secara langsung menyampaikan perbandingan kuat antar konflik. Penggunaan tata letak tidak hanya berfungsi sebagai alat dekorasi visual, namun juga memiliki pengartian sendiri yang menunjukkan kondisi karakter sebuah tokoh. Hal ini relevan dengan perubahan kondisi Tyas karena bisa memanfaatkan visual tata letak properti untuk menunjukkan kondisi yang sebelumnya *insecure* menjadi lebih percaya diri.

c. Analisis 3 *Dimensional* Karakter Tyas

Secara fisiologis, Tyas adalah seorang wanita ras Indonesia berusia 37 tahun. Dia memiliki tinggi badan sekitar 160 cm dan berat badan 50 kg. Secara fisik, Tyas terlihat kurus dan memiliki kantung mata yang cukup jelas, menandakan kurangnya waktu tidur dan kelelahan akibat aktivitas sehari-harinya. Rambutnya ikal dan terlihat sedikit berantakan, mencerminkan kurangnya waktu untuk merawat diri karena kesibukannya.

Untuk aspek sosiologis, Tyas berasal dari kalangan masyarakat menengah ke bawah dan bekerja sebagai tukang jahit di sebuah pasar. Dia adalah seorang *single parent* yang membesarkan anaknya, Safiya. Setiap hari, Tyas menghabiskan waktu di toko jahitnya bersama anaknya. Latar belakang masa kecil Tyas yang dipenuhi tekanan dan perlakuan tidak menyenangkan dari orang tuanya seperti seringnya membandingkan tubuhnya dengan orang lain membekas dalam dirinya. Hal ini membuat Tyas tanpa disadari turut mengadopsi pola asuh yang sama terhadap Safiya.

Dalam aspek psikologis, Tyas merasa *insecure* terhadap badannya karena tekanan masa lalu yang membuat Tyas berpikir badannya kurang ideal dan tidak seperti gambaran kecantikan pada model-model majalah. Dalam menjalani kehidupannya sehari-hari, Tyas menuntut Safiya untuk selalu berpenampilan terbaik seperti dirinya. Walaupun memiliki niat yang baik, tanpa disadari ego Tyas secara perlahan merusak hubungan mereka. *Insecurity* dalam diri Tyas juga mempengaruhi pekerjaan dia sebagai tukang jahit. Karena tuntutan untuk terlihat sempurna, terkadang Tyas secara berlebihan menghabiskan waktu dalam memperbaiki penampilannya dari pada melanjutkan jahitan baju.

d. Studi Pustaka

Pertimbangan naratif dalam perancangan *environment*, metafora visual, dan aspek *insecurity* dalam perancangan *environment* merupakan tiga landasan utama yang akan digunakan untuk merancang *environment booth* Tyas. Alasan pemilihan ketiga pendekatan ini adalah untuk mempermudah proses perancangan, serta dengan tepat bisa memvisualkan kondisi psikologis karakter Tyas. Pertimbangan naratif dalam perancangan *environment* dalam film ini digunakan untuk membantu bagaimana properti, tata letak, warna, pencahayaan, dan elemen lain dalam sebuah *environment* bisa mendukung narasi cerita. Sedangkan, pendekatan metafora visual, terutama pendekatan kode semiotik yang dicetuskan oleh Gambier, dapat membantu dalam mengklasifikasi dan menyampaikan makna tersirat dari elemen-elemen perancangan *environment*.

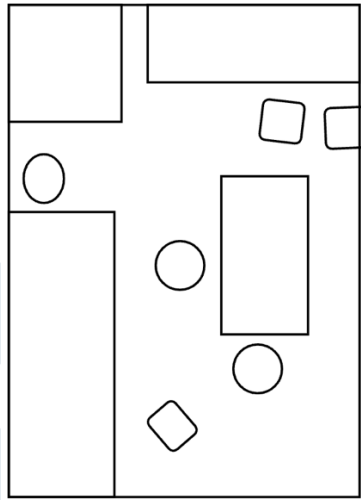
Untuk aspek *insecurity* dalam perancangan *environment*, pendekatan ini digunakan sebagai pendukung faktual dalam memvisualkan sebuah *environment* dengan karakter yang merasa *insecure*. Dengan mengetahui ciri-ciri orang *insecure*, maka perancangan *environment booth* Tyas akan memiliki landasan kuat akan alasan penggunaan masing-masing elemen *environment*. Dari ketiga pendekatan ini, penulis bisa merancang *environment booth* Tyas yang bukan hanya estetis, tetapi juga bermakna dan dapat merepresentasikan kondisi psikologis karakter Tyas secara mendalam. Masing-masing pendekatan ini saling berhubungan dan digunakan untuk menunjukkan perubahan karakter Tyas yang sebelumnya *insecure*, menjadi karakter yang lebih percaya diri.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Dalam tahap eksplorasi, penulis pertama-tama mengumpulkan ide dan referensi visual dari hasil yang sudah didapatkan ketika observasi. Setelah mengumpulkan semua data yang ingin dipakai, penulis lanjut membuat *siteplan* dan *floorplan* dari pasar untuk memastikan masing-masing lokasi *booth* dan furnitur dalam toko jahit. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut.

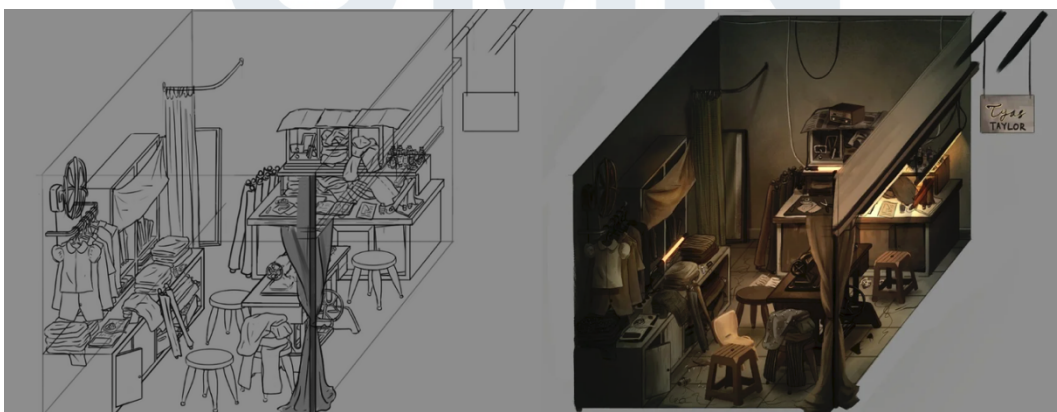


Gambar 3.17. *Siteplan* pasar.
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.18. *Floorplan booth jahit Tyas.*
(Sumber: dokumentasi penulis)

Selanjutnya, penulis mulai menggambar *environment* berdasarkan tiga pendekatan yang dijelaskan sebelumnya. Pada draft pertama, perancangan *environment booth* Tyas masih terlihat polos dan belum sepenuhnya mencerminkan *3 dimensional* karakter Tyas. Hal ini dikarenakan kurangnya *exaggeration* dalam penggunaan properti yang menunjukkan ciri-ciri karakter Tyas seperti seorang yang *insecure*, sehingga secara visual belum tercapai sisi naratifnya. Draft perancangan *environment* ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3.19. Draft 1 *environment booth* Tyas.
(Sumber: dokumentasi penulis)

Penulis kemudian memperbaiki *environment* dengan menambahkan lebih banyak cermin, beserta dengan properti lainnya yang secara visual bisa menunjukkan karakter Tyas. Penulis menambahkan *mannequin* kebaya di belakang *booth*, sketsa *perfect face template* pada cermin, meja Safiya, majalah, dan poster. Penambahan properti bertujuan untuk menunjukkan identitas Tyas dan menunjukkan sisi psikologis *insecure* pada diri Tyas, seperti contohnya perilaku sering bercermin. Kebaya di sini menunjukkan identitas Tyas yang merupakan seorang wanita ras Indonesia. Meja Safiya yang ditambahkan untuk menunjukkan adanya daerah bermain Safiya sehingga dia tidak mengganggu Ibunya kerja. Penulis juga menambahkan *makeup palette* untuk menunjukkan karakter Tyas yang mencoba untuk selalu berdandan supaya terlihat sempurna setiap saat. Peletakkan properti ini di *booth* jahit menunjukkan fokus Tyas yang seharusnya sepenuhnya terfokus pada pekerjaannya dalam menjahit baju, menjadi teralih kepada penampilan diri akibat *insecurity*-nya.

Dalam draft kedua ini, terdapat juga *environment booth* Tyas setelah dia berdamai dengan dirinya dan Safiya. Dari sisi naratif, *environment* ini menunjukkan terjadinya perubahan karakter Tyas yang ingin mencoba memperbaiki *insecurity*-nya karena dia sadar bahwa *insecurity* dia sendiri berpengaruh secara negatif terhadap hubungan dirinya dan juga anaknya. Di sini, penulis ingin menunjukkan *environment* yang bertolak belakang dengan *environment* ketika Tyas merasa *insecure*. Oleh karena itu, *environment* tersebut memiliki jumlah cermin yang berkurang, visual yang lebih rapih, dan pencahayaan yang lebih hangat dan terang. Akan tetapi, perancangan draft kedua ini bisa dikatakan belum sempurna karena belum terlihat secara signifikan kontras perbedaan antara *environment* sebelum dan sesudah Tyas berdamai dengan *insecurity*-nya. Dengan ini, penulis mencoba untuk merevisinya lagi sehingga *environment* sesudah Tyas berdamai akan lebih menonjol. Draft kedua perancangan *environment booth* Tyas dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3.20. Draft 2 *environment booth* Tyas.

(Sumber: dokumentasi penulis)

Dalam draft ketiga, penulis banyak memperbaiki desain dan peletakkan properti. Seperti contohnya cermin yang di belakang kursi kuning Safiya diganti dengan cermin yang sudah tertempel pada laci lemari. Hal ini dikarenakan tidak masuk akal jika terdapat cermin antik yang berat di belakang kursi Safiya, sebab cukup membahayakan bagi Safiya yang masih berumur 7 tahun. Selain itu, terdapat juga sketsa *perfect face template* yang diganti dengan muka Tyas untuk menunjukkan karakter Tyas yang *insecure* karena ingin mencapai standar kecantikan tidak realistis seperti model-model dalam poster dan majalahnya. Penggantian ini dikarenakan sketsa *perfect face template* terasa kurang kuat dalam menyampaikan kondisi internal Tyas yang lebih personal. Selain itu, pada properti cermin juga terdapat potongan-potongan model serta sampul-sampul majalah yang ditempelkan di dinding, menonjolkan salah satu pendukung visual *insecurity* Tyas.

Secara pencahayaan, penulis merancang *environment* sebelum Tyas berdamai untuk menjadi lebih kontras, sedangkan pencahayaan setelah Tyas berdamai terlihat lebih rata untuk menunjukkan kesan adanya perdamaian dalam diri Tyas yang membuat kondisi internalnya lebih stabil. Dalam *environment* sesudah Tyas berdamai, tampak poster dan majalah yang berkurang, mengindikasikan Tyas ingin memperbaiki diri. Secara dasar, penulis membuat kedua *environment* tersebut lebih signifikan perbedaannya, sehingga bisa

menyatakan sisi naratif dari cerita film tersebut. Draft tiga dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Gambar 3.21. Draft 3 *environment booth Tyas*.
(Sumber: dokumentasi penulis)

Secara spesifik, terdapat perubahan desain aset majalah dan poster karena tidak cukup berbeda dengan dunia *The Seemstress*. Walaupun draft poster dan majalah sebelumnya terlihat lebih lokal dan Indonesia, secara estetika belum terlihat kontras dengan karakter Tyas sendiri. Tyas secara visual bisa dikatakan “mirip” dengan apa yang ada dalam poster tersebut, sehingga perbandingan diri Tyas dengan model-model tersebut kurang terlihat. Oleh karena itu, penulis memperbaikinya dengan menggunakan warna yang lebih terang dan *vibrant* supaya terlihat lebih mencolok, berbeda dengan warna pada dunia *The Seemstress* yang lebih redup.

Penulis juga mengambil desain busana yang lebih berkelas dan menggambar proporsi tubuh yang lebih ramping dan *exaggerated* untuk menunjukkan proporsi tubuh yang tidak dapat dicapai oleh manusia pada umumnya. Dengan ini, perbedaan Tyas dengan model-model tersebut secara jelas terlihat berbeda kelas dan mampu menyampaikan visual standar kecantikan yang tidak realistis. Dalam penggambaran desain ini, penulis juga tetap memberikan modifikasi agar ada terlihat unsur Indonesianya dengan memberikan motif batik

dan gaya rambut perempuan Indonesia. Perubahan perancangan aset majalah dan poster dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3.22. Desain poster dan majalah sebelum revisi.
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.23. Desain poster setelah revisi.
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3.24. Desain majalah setelah revisi.
(Sumber: dokumentasi penulis)