

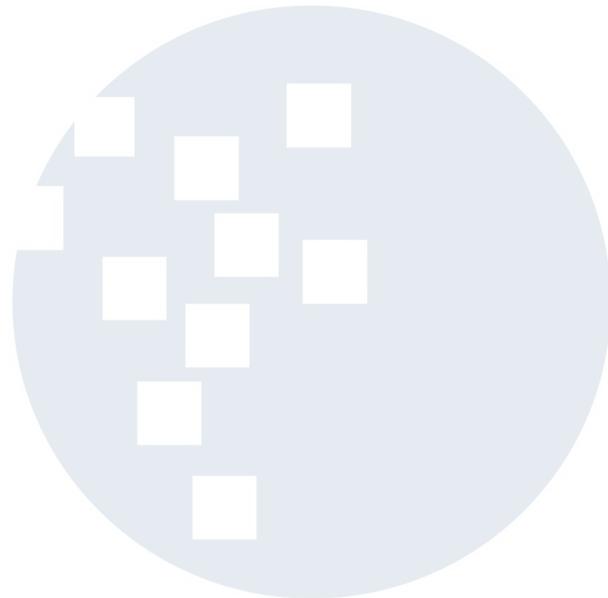
Proxemic code dalam *booth* Tyas dapat dilihat dari penataan *mannequin* kebaya yang sebelumnya terletak di belakang dan akhirnya dipindahkan ke depan *booth*. Hal ini menunjukkan adanya progresi positif dalam diri Tyas yang secara visual memperlihatkan adanya perbaikan dalam kepercayaan dirinya. Sebelum Tyas berdamai dengan dirinya, *mannequin* kebaya yang diletakkan pada posisi belakang *booth* menunjukkan Tyas yang tidak percaya diri terhadap hasil kerjanya, seolah menyembunyikan karyanya dari pandangan publik karena takut akan kritikan. Namun, setelah Tyas berdamai dengan dirinya, dia mulai memperbaiki kepribadiannya dengan menunjukkan kemajuan. Pemindahan *mannequin* kebaya ke depan *booth* menandakan keberanian Tyas untuk memamerkan karyanya dan tidak takut akan kritikan. Perubahan ini mencerminkan peningkatan kepercayaan diri Tyas, yang sekarang merasa bangga dan percaya diri dengan hasil karyanya.

5. KESIMPULAN

Kesimpulannya, metafora visual diterapkan dalam *environment booth* tokoh Tyas dalam film animasi pendek *The Seemstress* dengan menggambarkan elemen-elemen visual (properti, tata letak, pencahayaan, warna, dan komposisi visual) untuk menunjukkan perubahan kondisi internal Tyas. Perancangan *environment* ini didasari pada studi literatur yang mencakup pertimbangan naratif dalam perancangan *environment*, pendekatan metafora visual, dan karakteristik individu yang mengalami *insecurity*. Melalui analisis kode semiotik seperti *iconographic code*, *photographic code*, *scenographic code*, dan *proxemic code*, penelitian ini mengungkap bagaimana elemen-elemen visual seperti properti, tata letak, pencahayaan, warna, dan komposisi ruang digunakan untuk menyampaikan makna tersirat yang berkaitan dengan kondisi emosional dan perkembangan karakter Tyas.

Perubahan signifikan dalam *environment booth* secara efektif mencerminkan transformasi Tyas dari yang sebelumnya menderita *insecurity* menuju penerimaan diri dan perubahan fokus pada hubungan keluarganya secara positif. Penelitian ini menunjukkan potensi pendekatan metafora visual sebagai

sebuah konsep yang kuat dalam perancangan *environment* untuk film animasi. Hal ini memungkinkan penyampaian makna narasi dan emosi karakter yang lebih mendalam tanpa harus menggunakan dialog eksplisit. Dengan semua ini, penelitian tersebut telah berhasil dalam membahas penerapan metafora visual pada perancangan *environment* dalam film animasi *The Seemstress*.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA