

Gambar 4.5. Environment scene ke-enam di film A Conversation With Time (2023)

(Sumber: penulis)

Scene terakhir dalam film ini berkontras dengan bagaimana *environment* scene terlihat di awal film, dimana di awal film memiliki tone yang lebih somber dimana di scene terakhir warna-warna somber masih berada di dalam *environment* namun di scene terakhir film terlihat sumber cahaya yang memberikan sebuah kesan metaphor bagaimana di tengah kesengsaraan terdapat harapan, berikatan dengan kosa kata “*The light at the end of the tunnel.*”

5. KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana proses perancangan *environment* dapat dilakukan melalui teori Visual Metaphor dalam film ‘A Conversation With Time.’, lebih tepatnya dalam interior design tempat toko jam dari cerita film tersebut. Dimana semua *environment* design dibuat berdasarkan konteks cerita, seperti kondisi emosional karakter utama dan kondisi hubungannya dengan ayahnya.

Environment desain sangatlah penting dalam sebuah film, maupun itu film animasi atau *live action*. Dimana sebuah *environment* dalam film harus berhasil membuat para penonton menginterpretasikan pesan yang ingin disampaikan dari film tersebut. Dimana *Teori Visual Metaphor* sangatlah membantu dalam memberikan pencerahan kepada hal-hal yang sebaiknya diperhatikan dalam proses perancangan *environment* dalam film. Berdasarkan *Teori Visual Metaphor* asset-asset yang mengikuti teori tersebut tidak hanya dalam sudut pemilihan warna dalam beberapa scene di dalam film ‘A Conversation with Time’ saja,

namun hal-hal lain seperti asset design dan juga setting dari environment tersebut termasuk ke dalam aspek yang dapat dirancang berdasarkan *Visual Metaphor*.

Dimana beberapa aspek desain dapat memberikan informasi tertentu secara tidak langsung kepada para penonton dalam bentuk *asset design, lighting*, dan juga *composition* suatu *environment*. Dan berdasarkan tersebut penelitian ini telah meliputi bagaimana penerapan *Teori Visual Metaphor* telah diaplikasikan ke dalam *environmental design* film animasi '*A Conversation With Time*' untuk menggambarkan keadaan emosional dan juga hubungan antara karakter melalui *environment* mereka. Dengan begitulah mengapa *art style* yang digunakan dalam film animasi ini lebih *stylized* dengan unsur *semi-realisme*, hal ini dikarenakan untuk menekan batas visualisasi dari visual *realisme* dan juga menekankan mood '*drama*' yang kita pilih untuk menggambarkan cerita '*A Conversation with Time*'.

6. DAFTAR PUSTAKA

Lukmanto, C. M. (2020). *Colouring The World of Visually Impaired Character in 'Broken Faith'*. Diunduh dari

<https://www.atlantis-press.com/proceedings/imdes-20/125947170>

Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Kanada: Fowler Cartooning Ink

Fahlenbrach, K. (Ed.) (2016). *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games*. New York: Routledge

Grady, J. (1997). *Foundations of meaning: Primary Metaphors and Primary Scenes*. PH.D. dissertation, University of California, Berkeley.

Didapat dari <https://escholarship.org/uc/item/3g9427m2>

Gibbs, John, (2003). *Mise-en-Scène, Film Style and Interpretation*, London: Wallflower Paperback.

Ortiz, María J. (2010). "Visual Rhetoric: Primary Metaphors and Symmetric Object Alignment". Didapat dari