

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN  
MENGUNAKAN PENDEKATAN METAFORA VISUAL  
DALAM FILM ANIMASI 2D “LOST STEPS”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Jessica Meriani Gho**

**00000042892**

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

**2024**

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN  
MENGUNAKAN PENDEKATAN METAFORA VISUAL  
DALAM FILM ANIMASI 2D “LOST STEPS”**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Jessica Meriani Gho**

**00000042892**

UMN

PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jessica Meriani Gho

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042892

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN ENVIRONMENT DENGAN MENGGUNAKAN  
PENDEKATAN METAFORA VISUAL DALAM FILM ANIMASI 2D  
“LOST STEPS”**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya 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 skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 1 April 2024



Jessica Meriani Gho

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

### **PERANCANGAN ENVIRONMENT DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN METAFORA VISUAL DALAM FILM ANIMASI 2D “LOST STEPS”**

Oleh  
Nama : Jessica Meriani Gho  
NIM : 00000042892  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Mei 2024  
Pukul 17.00 s/d 18.30 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Angelia Leonard, S.Sn., M.Ds  
100007

Penguji

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.  
078754

Pembimbing

Rr Mega Iranti, S.Sn., M.Ds.  
0303018005

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by  
Kus Sudarsono  
Date: 2024.05.16  
09:11:09 +07'00'

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**  
**MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jessica Meriani Gho

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042892

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN ENVIRONMENT DENGAN MENGGUNAKAN  
PENDEKATAN METAFORA VISUAL DALAM FILM ANIMASI 2D  
“LOST STEPS”**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*.

Tangerang, 6 Mei 2024



Jessica Meriani Gho

\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: **PERANCANGAN ENVIRONMENT DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN METAFORA VISUAL DALAM FILM ANIMASI 2D “LOST STEPS”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, 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., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi pada skripsi ini.
5. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan pada skripsi ini.
6. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds. sebagai Ketua Sidang yang memberikan arahan dan bimbingan pada skripsi ini.
7. Orang Tua, Anisoptera Production, dan teman-teman Cledys yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 9 Mei 2024

  
(Jessica Meriani Gho)

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DENGAN  
MENGUNAKAN PENDEKATAN METAFORA VISUAL  
DALAM FILM ANIMASI 2D “LOST STEPS”**

Jessica Meriani Gho

**ABSTRAK**

Animasi sebagai suatu medium seni memiliki terdiri atas beberapa elemen penting, termasuk salah satunya adalah *environment*. *Environment* dapat menggambarkan lokasi, latar belakang waktu dan tempat, budaya, kondisi, *mood*, dan *atmosphere* tertentu. Perancangan *environment* sangat penting untuk dapat menghasilkan animasi yang realistis, dalam maksud terasa nyata dalam perspektif penonton. Penulisan karya ini ditujukan untuk menjelaskan perancangan *environment* dalam film ‘*Lost Steps*’. Film animasi ‘*Lost Steps*’ menceritakan tentang Rahel, seorang pelukis muda yang kehilangan semangatnya untuk melukis karena kematian neneknya. Film ini fokus membahas bagaimana Rahel melewati masa dukanya, untuk melepaskan beban emosional yang menggerogoti hidupnya. Tujuan dari penulisan karya ini adalah menjelaskan pentingnya perancangan *environment* interior yang baik untuk menyampaikan pesan emosional pada penonton. Dalam menyampaikan hal ini, penulis menggunakan teori metafora visual atau *Visual Metaphor*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif untuk membahas aspek *environment* dalam film. Hasil dari penelitian ini adalah pengaturan properti, asset design, warna, dan pencahayaan sangat berpengaruh untuk menggambarkan konteks emosi melalui *environment* dalam film animasi.

**Kata kunci:** *environment, lost steps, metafora visual*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

***ENVIRONMENT DESIGN USING VISUAL METAPHOR IN  
'LOST STEPS' ANIMATION MOVIE***

Jessica Meriani Gho

***ABSTRACT (English)***

*Animation as an art medium is comprised of many important elements, including the environment. The environment is used to visualize the condition, background, time, location, culture, location, mood, and atmosphere of certain aspects of animation. Environment design is crucial in creating realistic animation, which means realistic in terms of believable through the viewer's perspective. This paper is written to explain the design process of environmental aspects in the 'Lost Steps' animation movie. 'Lost Steps' tells the story of a grieving young woman called Rahel, who lost her steps in the painting world because of her grandmother's death. This movie focuses on how Rahel goes through her grief, to release the emotional baggage that's eating into her life. The purpose of this paper is to elucidate the importance of good interior environment design in order to convey emotions through visuals. In order to explain all of these, the writer decided to use embodied visual metaphor. This paper uses qualitative analysis techniques in its writing to discuss the environmental aspects of the movie. The result achieved through this paper is that visual metaphor is used in terms of creating layers of meaning; while mise-en-scène is applied through the use of property set, asset design, color, and lighting to visualize these layers of meaning.*

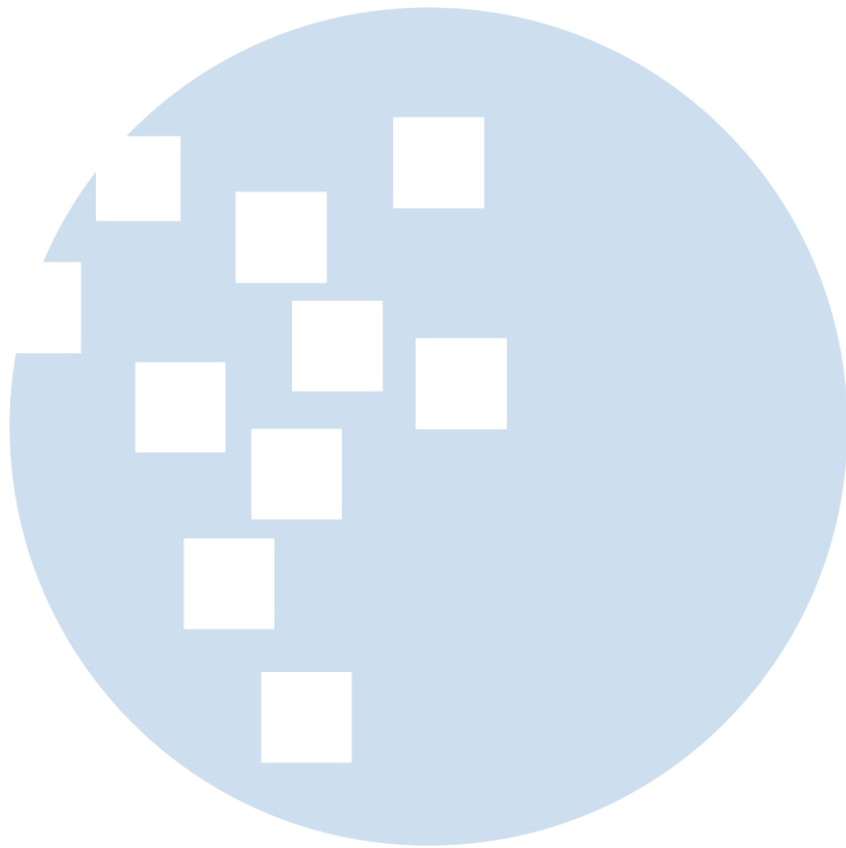
***Keywords:*** *environment, lost steps, visual metaphor*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT (English).....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. CONCEPTUAL METAPHOR THEORY.....	4
2.3. TEORI <i>MISE-EN-SCÈNE</i> .....	6
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>7</b>
Deskripsi Karya .....	7
Konsep Karya .....	7
Tahapan Kerja.....	9
<b>4. ANALISIS.....</b>	<b>20</b>
4.1. HASIL KARYA .....	20
4.2. ANALISIS KARYA.....	22
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>30</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>31</b>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel klasifikasi metafora visual dalam kode semiotic pada film .....	5
Tabel 4.2. Analisis monomodal dan multimodal dari elemen metafora visual...	21
Tabel 4.3. Skema Visual dan Makna dari <i>Proxemic Code</i> .....	23
Tabel 4.4. Skema Visual dan Makna dari <i>Scenographic Code</i> .....	24
Tabel 4.5 Skema Visual dan Makna dari <i>Iconographic Code</i> .....	25
Tabel 4.6. Skema Visual dan Makna dari <i>Photographic Code</i> .....	29



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan kerja pembuatan environment dan film animasi .....	9
Gambar 3.2. <i>Concept art property</i> dalam film animasi Klaus (2019) .....	10
Gambar 3.3. Analisis gaya visual <i>background</i> dalam film animasi Klaus (2019) 11	
Gambar 3.4 Analisis metafora visual dalam <i>background</i> pada film animasi Spirited Away (2010).....	12
Gambar 3.5. Analisis metafora visual pada film seri <i>A Series of Unfortunate Events</i> (2010) .....	13
Gambar 3.6. Referensi konsep ' <i>The Painting Room</i> ' .....	14
Gambar 3.7. Proses desain konsep ' <i>The Painting Room</i> ' .....	15
Gambar 3.8. Floorplan rumah tokoh Rahel dan Popo.....	16
Gambar 3.9. Proses 3D Modelling ' <i>The Painting Room</i> ' .....	16
Gambar 3.10. Final Render Rancangan ' <i>The Painting Room</i> '.....	17
Gambar 3.11. Proses produksi background ' <i>The Painting Room</i> ' .....	18
Gambar 3.12. Proses produksi background ' <i>The Painting Room</i> ' .....	19
Gambar 3.13. Proses finalisasi produksi background ' <i>The Painting Room</i> ' .....	20
Gambar 4.1. Metafora visual pada <i>asset design</i> stand kanvas .....	26
Gambar 4.2. Metafora visual pada <i>asset design</i> meja kerja.....	27
Gambar 4.3. Metafora visual pada <i>asset design</i> stand kanvas .....	28

