

1.2. BATASAN MASALAH

Penulisan akan dibatasi pada beberapa desain *environment* interior dalam film “Lost Steps” yang menggunakan metafora visual dalam perancangannya. *Environment* yang akan dibahas adalah ruangan *The Drawing Room*; dalam konteks waktu sebelum dan sesudah kematian tokoh Popo. Secara lokasi, tempat yang dibahas memang sama; namun secara desain perancangan, waktu, dan makna yang ingin disampaikan, keseluruhan ruangan memiliki kontras yang signifikan menurut pembagian waktu di atas. Desain exterior dalam *environment* tidak akan dibahas. Properti yang termasuk dalam bahasan penulisan adalah properti yang muncul dalam *environment* interior shot akhir film animasi.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari karya tulis ini adalah untuk menjelaskan proses perancangan *environment* interior dalam film animasi 2D “Lost Steps” dengan menggunakan pendekatan metafora visual. Karya tulis ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada dunia animasi, terutama pada aspek penggunaan *environment* design untuk menjelaskan pembangunan tahapan nilai emosional dalam animasi. Dalam penyampaian, penulis berupaya menjelaskan bagaimana metafora visual dapat digunakan untuk membantu proses konseptual dan perancangan *environment*. Harapannya, karya tulis ini dapat menambah studi literatur dan penjelasan mengenai metafora visual dan penggunaannya dalam aspek desain visual.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Penelitian ini menggunakan *The Conceptual Metaphor Theory* untuk menggambarkan suatu metafora visual dalam *environment design* untuk menyampaikan ini naratif dari suatu *shot* dalam film animasi.

2. Teori Pendukung Teori Pendukung gagasan yang akan digunakan untuk menjelaskan proses dan teknik perancangan environment dalam film ini adalah teori *Mise-en-Scene*, termasuk mengenai penggunaan teori warna di dalamnya.

2.2. CONCEPTUAL METAPHOR THEORY

Interpretasi segala hal di sekitar manusia bergantung pada ketelitian manusia dalam melihat, merasakan, dan mengartikan sesuatu berkaitan dengan *perceptual* dan *motor sensory systems* yang dimiliki (Gardy, 1997). Berdasarkan hal ini, manusia memiliki konsep dalam menginterpretasikan realita sesuai dengan pemahamannya masing-masing. Lakoff dan Johnson (1980) menyatakan bahwa metafora adalah salah satu alat penting dalam mengartikan segala hal di sekitar kita yang terdiri atas pemikiran dan tindakan, sebagai bentuk turunan dari suatu bahasa.

Dalam paradigma *Conceptual Metaphor Theory* (CMT), terdapat dua cabang variasi dalam pembelajaran metafora. Forceville (2016) dalam bukunya yang berjudul *Visual and multimodal metaphor in film: charting the field* menjelaskan bahwa cabang pertama meneliti dan membahas bagaimana *metaphorical gestures* dan interaksinya dalam suatu komunikasi audio, sedangkan cabang lainnya membahas bagaimana metafora digunakan dalam medium visual. Metafora visual atau *Embodied Visual Metaphor* dibagi menjadi dua bentuk, yaitu *monomodal* dan *multimodal methapors*. Modalitas ini dibagi berdasarkan sumber informasi yang dimiliki.

Dalam konteks film, Gambier (2013) mengklasifikasikan aspek modalitas metafora visual yang disesuaikan dengan kode *semiotic*. Elemen yang ada di dalam modalitas metafora visual ini dapat disamakan dengan elemen yang membentuk suatu kode *semiotic* dalam film. Kode yang muncul dalam klasifikasi ini dapat digunakan dalam aspek elemen dalam *shot* film, seperti: warna, perspektif, ruang dan waktu, bahkan *font subtitle*.

Tabel 2.1. Tabel klasifikasi metafora visual dalam kode semiotic pada film

	Audio Channel	Visual Channel
Verbal elements (signs)	Linguistic code	Graphic code
	Paralinguistic code	
	Literary and theatre codes	
Non-verbal elements (signs)	Sound arrangement code	Iconographic code
	Musical code	Photographic code
	Paralinguistic code	Scenographic code
		Film code
		Kinesic code
		Proxemic code
		Dress code

Secara spesifik, dalam konteks film animasi, metafora visual dapat diaplikasikan pada perancangan *environment* untuk mempengaruhi lapisan makna dan persepsi penonton. Sethio, G., & Hakim, S. (2021) menyebutkan bahwa “aspek fisiologis dan sosiologis suatu karakter dapat direpresentasikan melalui penggunaan metafora visual pada desain set dan properti” dalam penelitiannya. Hal ini dapat dicapai melalui pengaturan berbagai elemen dalam *environment*. Elemen *environment* yang dapat menjadi bagian dalam metafora visual adalah: warna, perspektif, penggunaan ruang dan jarak, penempatan properti, dan sebagainya.

Pengaplikasian metafora visual dalam konteks film animasi dapat dicontohkan melalui perancangan suatu ruangan dalam desain *environment*. Ruangan yang digambarkan dengan bentuk sempit, gelap, dan berantakan dapat memberikan persepsi perasaan gelisah dan *claustrophobic* pada penonton. Sebaliknya, perancangan suatu ruangan yang luas dan kosong juga dapat memberikan persepsi perasaan gelisah yang mirip, yaitu dimana penonton merasa ‘kecil’ dan tidak berdaya. Maka metafora visual dapat digunakan untuk menyampaikan persepsi berupa pesan atau makna tertentu terhadap penonton melalui perancangan sumber informasinya.

2.3. TEORI *MISE-EN-SCÈNE*

Mise-en-scène dalam konteks film membahas mengenai *style* visual yang ditunjukkan dalam konten suatu frame dan cara untuk mengorganisir hal tersebut (Gibbs, 2002). Terdapat beberapa elemen penting dari *mise-en-scène* yang dapat ditata dalam suatu scene untuk menciptakan visual tertentu: *lighting, colors, properties, costume, decor, action and performance*. Berkaitan dengan aspek *environment*, elemen tersebut memiliki peran penting untuk menciptakan komposisi dan konten yang dapat diinterpretasikan melalui scene film.

Lighting dan *colors* dalam film memiliki hubungan yang erat, kombinasi keduanya dapat memberikan pengalaman emosional pada penonton mengenai mood yang ingin disampaikan. Magrin-Chagnolleau (2021) menyebutkan bahwa penggunaan warna dalam suatu film sangat bervariasi sesuai dengan estetika dan makna yang ingin disampaikan oleh sutradaranya. Finlay dalam Magrin-Chagnolleau (2021) menjelaskan mengenai komponen cahaya yang berbeda dalam setiap warna menghasilkan energi yang berbeda pula, sehingga setiap warna memiliki ‘makna’ yang bervariasi.

Contoh pengaplikasian *Mise-en-scène* dalam konsep *environment* adalah pemilihan warna yang diasosiasikan dengan interpretasi emosi tertentu. Contoh kategorisasi ini adalah warna gelap yang diasosiasikan dengan emosi ‘tidak baik’, sedangkan warna terang yang diasosiasikan dengan emosi ‘baik’. Begitu pula dengan *lighting* ‘gelap’ yang diasosiasikan dengan suasana ‘sedih/sendiri’, dan *lighting* ‘terang’ yang diasosiasikan dengan suasana ‘bahagia’. Digabungkan dengan pengaturan *lighting*, penggunaan warna ini dapat menciptakan suasana sesuai dengan makna yang ingin disampaikan.

Penonton dapat menginterpretasikan makna pada film melalui adanya kesinambungan antara beberapa elemen penting yang memberikan suatu efek atau emosi tertentu. Perancangan *environment* ini harus sesuai dengan konteks naratif atau emosi yang ingin disampaikan untuk mencegah adanya kesalahpahaman.

Sehingga penggunaan konsep *mise-en-scène* ini berhubungan dengan metafora visual dalam membentuk suatu persepsi makna pada film.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Lost Steps merupakan film animasi yang memiliki latar belakang *setting* pada akhir tahun 1990 hingga awal 2000an di Indonesia. Secara spesifik, konsep dasar rumah di dalam film ini terinspirasi dari Rumah Gambiran di Parakan. Secara kultural, berbagai desain interior dan properti di dalam film ini memiliki inspirasi dari budaya *Chinese-Indonesian*. Keseluruhan film akan berlangsung pada bagian interior rumah, dimana ruangan *'The Painting Room'* menjadi salah satu tempat yang akan menunjukkan perubahan emosi dalam film yang paling signifikan. Salah satu contoh perwujudan hal ini divisualkan melalui penggambaran ruangan sebelum dan sesudah tokoh nenek dari karakter utama, yang disebut 'Popo', meninggalkan dunianya.

Konsep Karya

Film animasi *Lost Steps* membahas mengenai seorang wanita muda yang kehilangan arah setelah kehilangan satu-satunya keluarga yang ia miliki. Hal ini divisualkan melalui konsep *environment* dalam film animasi *Lost Steps* yang menggambarkan rasa kesendirian di dalam duka. Penggambaran hal ini diwujudkan melalui penggunaan metafora visual dan *mise-en-scène*, contohnya pada pengaturan properti dan set yang berantakan untuk menandakan perasaan depresi dan berduka.

Dikaitkan dengan konteks narasi, tokoh Popo selalu merapikan peralatannya setelah selesai melukis bersama Rahel. Setelah kematian Popo, tokoh utama yang bernama Rahel tidak dapat mengikhlaskan kepergian neneknya. Penggambaran perasaan depresi ini divisualkan dalam bentuk suasana ruangan yang berantakan,