

menandakan ironi antara dunia yang terus berjalan seperti biasa meskipun Rahel merasa sangat depresi karena kehilangan orang terpenting di hidupnya.

5. KESIMPULAN

Pada konteks film, metafora visual memiliki kemiripan dengan kode semiotika, dimana penggunaannya dimanfaatkan pada proses *breakdown shot* untuk menjelaskan lapisan makna yang muncul pada film. Dalam proses perancangan, hal ini dapat diputarbalikkan untuk membuat suatu desain *environment* yang dapat menggambarkan berbagai lapisan makna. Jika biasanya detail makna didapatkan melalui *breakdown shot*, maka prinsip ini diputarbalikkan sehingga makna dalam *environment* dirancang terlebih dahulu dan digambarkan melalui detail visual. Prinsip ini digunakan dalam perancangan *environment* pada film animasi *Lost Steps*, dimana *environment* dalam film ini menggunakan metafora visual yang divisualisasikan melalui pengaturan *mise-en-scène* dalam setiap lapisan makna.

Environment *'The Painting Room'* dalam film animasi *Lost Steps* menggunakan metafora visual untuk memvisualkan rasa kesendirian dalam berduka, dan kontras yang muncul dalam perbandingan emosi yang dirasakan tokoh. Visualisasi hal ini digambarkan melalui perbedaan *environment* sebelum dan sesudah tokoh Popo meninggalkan dunianya. Dalam penyampaianya, penggunaan metafora visual digunakan untuk menjelaskan detail lapisan makna, sedangkan penyampaian makna ini divisualkan menggunakan pengaturan properti, *asset design*, warna, serta *lighting*.

Contoh kecil dari hal ini adalah penggambaran rasa kesendirian yang dialami oleh tokoh Rahel melalui pengaturan properti dan *lighting*. Properti dalam *environment* memiliki penempatannya masing-masing, dimana jarak yang muncul antara tokoh dan set properti diatur sedemikian rupa untuk menggambarkan keinginan untuk menjauh dari kenyataan kematian Popo yang dialami oleh tokoh Rahel. *Lighting* yang kontras menggambarkan realita dan ironi dimana dunia akan terus berjalan meskipun tokoh Rahel kehilangan orang yang paling penting dalam

kehidupannya. Berbagai lapisan makna ini dapat dijelaskan dan digunakan berkat bantuan metafora visual dan pengaturan *mise-en-scène* pada suatu perancangan environment. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini telah membahas bagaimana metafora visual digunakan dalam *environment* film animasi “Lost Steps”.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Chagnolleau, I. M. (2021). *The Use of Color in Theater and Movie*.
- Chaume, F. (2004). Film studies and translation studies: Two disciplines at stake in audiovisual translation. *Meta*, 49(1), 12–24.
<https://doi.org/10.7202/009016ar>
- Forceville, C. (2018). Visual and Multimodal Metaphor in Film. *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games, January*, 17–32.
<https://doi.org/10.4324/9781315724522-2>
- Ghertner, E. (2010). *Layout and Composition for Animation* (Taylor & F).
- Gibbs, J. (2002). *Mise-en-scène: Film Style and Interpretation*. Wallflowers Press.
- Kryukova, N., Aleksandrova, E., & Isakova, E. (2021). Multimodal transcription as a tool of understanding visual metaphors. *E3S Web of Conferences*, 273, 1–6. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202127311042>
- Miyazaki, H. (2010). *Spirited Away*.
- Pablos, S. (2019). *Klaus*. Netflix.
- Sethio, G., & Hakim, S. (2021). Visual Metaphors in Set and Properties Design for ‘Setengah Nada Bergeming’ Film Trailer. *Journal of Visual*