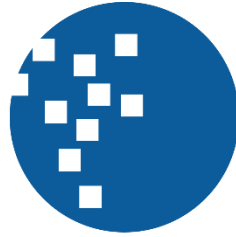


**PENERAPAN METAFORA VISUAL DALAM
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI
PENDEK “LAMENT”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

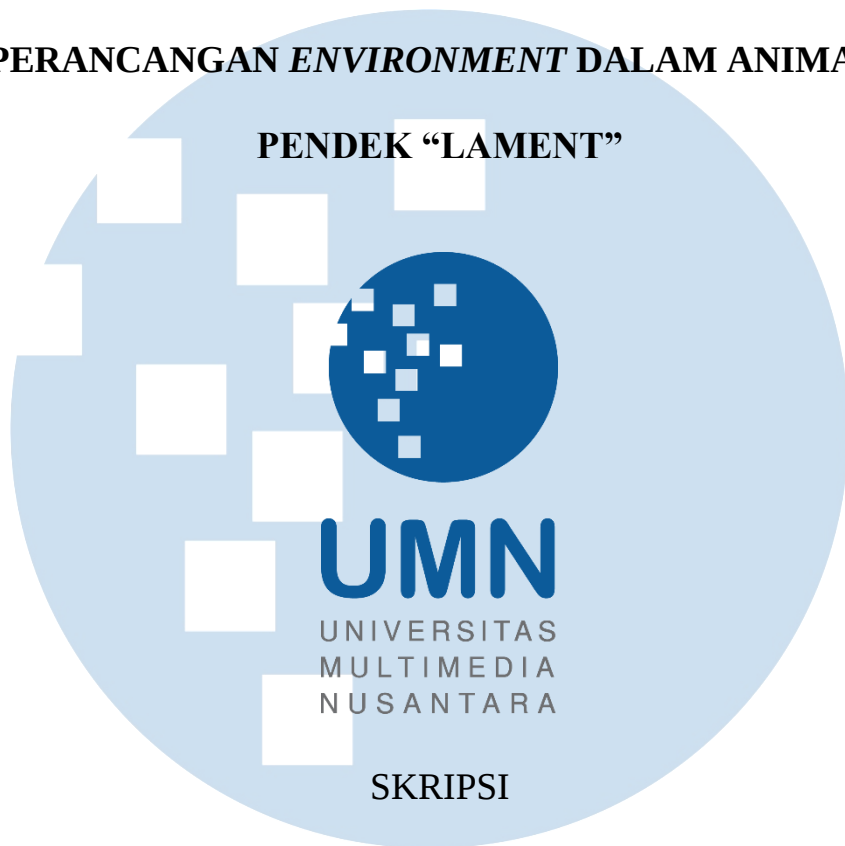
Nashita Putri Rikamsani

00000059371

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

**PENERAPAN METAFORA VISUAL DALAM
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI**

PENDEK “LAMENT”



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Nashita Putri Rikamsani

00000059371

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nashita Putri Rikamsani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000059371

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PENERAPAN METAFORA VISUAL DALAM PERANCANGAN
ENVIRONMENT DALAM ANIMASI PENDEK “LAMENT”**

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 Desember 2024



(Nashita Putri Rikamsani)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
PENERAPAN METAFORA VISUAL DALAM PERANCANGAN
ENVIRONMENT DALAM ANIMASI PENDEK “LAMENT”

Oleh

Nama : Nashita Putri Rikamsani
NIM : 00000059371
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Desember 2024
Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

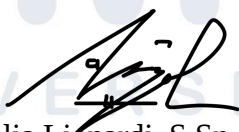
Ketua Sidang

Penguji

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
NIK: 100076

Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.
NIK: 081872

Pembimbing



Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
NIK: 100007

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIK: 025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nashita Putri Rikamsani
NIM : 00000059371
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PENERAPAN METAFORA VISUAL
DALAM PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM ANIMASI
PENDEK “LAMENT”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 23 Desember 2024



(Nashita Putri Rikamsani)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: PENERAPAN METAFORA VISUAL DALAM PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM ANIMASI PENDEK “LAMENT” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana pada jurusan 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. Andrey Andoko, 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 dan Animasi, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Orang tua, anggota 3AM Studio, dan teman-teman lainnya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Tangerang, 23 Desember 2024



(Nashita Putri Rikamsani)

**PENERAPAN METAFORA VISUAL DALAM
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI
PENDEK “LAMENT”**

(Nashita Putri Rikamsani)

ABSTRAK

Cerita dalam animasi dibangun oleh apa yang bergerak (tokoh) dan apa yang tidak bergerak (*environment*). Tokoh akan selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Melalui *environment*, cerita dapat disampaikan hanya dengan menggunakan apa yang dapat dilihat oleh mata atau disebut juga dengan *visual storytelling*. Penulisan ini bertujuan untuk menjelaskan perancangan *environment* dengan menerapkan *visual storytelling* dalam animasi pendek “Lament” dengan menggunakan teori metafora visual dan *mise-en-scène* yang difokuskan pada warna dan pencahayaan pada set. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif untuk membahas aspek *environment* dalam animasi. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa warna, pencahayaan, dan pengaturan tata letak properti (*floorplan*) sangat berpengaruh pada *environment* untuk menyampaikan makna dari animasi kepada audiens.

Kata kunci: animasi, *environment*, *lament*, metafora visual



APPLICATION OF VISUAL METAPHOR IN ENVIRONMENT

DESIGN IN SHORT ANIMATION "LAMENT"

(Nashita Putri Rikamsani)

ABSTRACT

The story in animation is built by what moves (characters) and what doesn't move (environment). Characters will always interact with the surrounding environment. Through the environment, the story can be conveyed using only what can be seen by the eye or also called visual storytelling. This writing aims to explain the design of the environment by applying visual storytelling in the short animation "Lament" using the theory of visual metaphor and mise-en-scène which focuses on color and lighting on the set. This study uses qualitative analysis techniques to discuss the environmental aspects in animation. The results of this study are that color, lighting, and property layout (floorplan) greatly influence the environment to convey the meaning of the animation to the audience.

Keywords: animation, environment, lament, visual metaphor



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. Rumusan Masalah	2
1.2. Batasan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. Landasan Teori Penciptaan.....	3
2.2. <i>Visual Storytelling</i>	3
2.2.1. Metafora Visual	5
2.3. <i>Mise-En-Scène</i>	6
2.3.1. Warna Dan Cahaya.....	8
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
3.1. Deskripsi Karya	9
3.2. Konsep Karya	10
3.3. Tahapan Kerja.....	11
4. ANALISIS.....	23
4.1. Hasil Karya.....	23
4.2. Analisis Karya	26
5. KESIMPULAN.....	28
6. DAFTAR PUSTAKA.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Studi Pustaka.....	15
Tabel 4.1 <i>Environment</i> pada <i>garden</i> sebelum terbakar.....	24
Tabel 4.2 <i>Environment</i> pada <i>garden</i> setelah terbakar.....	25



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Breakdown mise-en-scène</i> pada <i>still</i> dari film animasi pendek "L3.0." (Sumber: Katatikarn & Tanzillo, 2017)	7
Gambar 3.1 Concept art untuk Ekko's Hideout dari "Arcane" (2021) (Sumber: <i>artstation.com</i> – DEB)	12
Gambar 3.2 <i>Lighting keys</i> "Puss in Boots: The Last Wish" (2023) (Sumber: <i>artstation.com</i> – Chelsea Blecha)	12
Gambar 3.3 Observasi <i>shader painterly</i> pada aplikasi Blender (Sumber: <i>youtube.com</i> – @barely_art)	13
Gambar 3.4 Observasi bunga untuk <i>garden</i> Airin dan Wilbur	14
Gambar 3.5 Eksplorasi pengaturan <i>floorplan</i> pada <i>garden</i> Airin dan Wilbur (Sumber: Dokumentasi pribadi)	16
Gambar 3.6 <i>Blocking</i> 3D untuk <i>environment garden</i> (Sumber: Dokumentasi pribadi)	17
Gambar 3.7 Pagar <i>garden</i> sesudah terbakar	18
Gambar 3.8 Pagar <i>garden</i> sebelum terbakar	18
Gambar 3.9 Sketsa jenis-jenis bunga pada <i>garden</i> dan palet warna	19
Gambar 3.10 Eksplorasi pencahayaan dan warna berdasarkan kondisi emosional Airin	19
Gambar 3.11 Sketsa awal dari <i>garden</i> (Sumber: Dokumentasi pribadi)	20
Gambar 3.12 <i>Final look</i> dari <i>garden</i>	20
Gambar 3.13 Hasil dari <i>modelling</i> dari <i>blocking</i> 3D	21
Gambar 3.14 Hasil dari <i>blocking</i> 3D pada tahap awal (Sumber: Dokumentasi pribadi)	21
Gambar 3.15 Perbandingan sketsa dengan hasil akhir 3D bunga (Sumber: Dokumentasi pribadi)	22
Gambar 3.16 Bentuk hasil akhir <i>rendering</i> dari Adobe Photoshop (Sumber: Dokumentasi pribadi)	23
Gambar 4.1 <i>Stills</i> dari <i>scene</i> 76 ketika Airin berhadapan dengan entitas api Wilbur (Sumber: Dokumentasi pribadi)	26
Gambar 4.2 <i>Stills</i> dari <i>scene</i> 107 ketika Airin mulai menerima ketidakberadaan Wilbur dengan menanam kembali bunga kacapiring dan bunga-bunga yang mengitarinya (Sumber: Dokumentasi pribadi)	27

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI.....	30
LAMPIRAN FORMULIR PERJANJIAN	32
LAMPIRAN FORMULIR BIMBINGAN	34
LAMPIRAN TURNITIN	39



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA