



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Pada perancangan tugas akhir ini penulis dan tim membuat film animasi pendek berjudul “Phase”. Film ini mengangkat isu tentang krisis identitas yang terjadi pada sebagian masyarakat yang membuat seseorang menjadi tidak percaya diri dengan hal yang telah ia miliki dan ingin mengubah dirinya menjadi seperti orang lain yang mereka pikir akan mendapatkan hal yang lebih baik dari dirinya namun pada kenyataannya tidak karena semua hal yang terlihat baik diluar tidak selamanya sesuai dengan apa yang dilihat. Pada film animasi pendek berjudul “Phase”, penulis bertanggung jawab untuk merancang *environment* untuk menunjukkan perubahan karakter Lucy sebelum dan sesudah.

Penelitian ini penulis lakukan dengan cara observasi, referensi film, dan studi literatur. Penulis melakukan observasi gambar dengan pergi ke lokasi yang penulis jadikan sebagai acuan perancangan, dengan mengambil foto kamar dan ruang kelas arsitek. Penulis juga mencari referensi film untuk dijadikan acuan bentuk, penempatan *props* dan penggunaan warna sehingga penulis dapat menunjukkan perbedaan karakter yang ingin digambarkan melalui *environment*.

3.1.1. Sinopsis

Lucy yang merupakan mahasiswi jurusan arsitek yang kurang percaya diri dengan apa yang ia miliki, ketika ia menghentikan pandangannya pada seorang perempuan cantik yang duduk disebelahnya bernama Cintya yang sedang bermain *handphone*

ia terpesona dengan kecantikannya. Saat ia terpesona terhadap temannya, *handphonenya* bergetar karena adanya notifikasi instagram yaitu pemberitahuan Cintya yang baru saja meng-*upload* foto. Lucy melihat foto Cintya serta membaca *comment* pada foto tersebut, ia terpesona dengan kecantikan Cintya, timbul rasa ingin menjadi seperti Cintya yang diakui oleh orang lain.

Di kamar, Lucy masih terus melihat foto Cintya dan mencoba untuk *selfie* dengan *pose* yang sama seperti Cintya dan meng-*upload* foto tersebut. Setelah itu, ia mendapatkan komentar buruk akan fisiknya dan *posenya*, ia merasa kesal dan melihat kembali foto Cintya untuk memastikan *pose* yang ia lakukan sudah sama. Namun, ketika melihat kembali foto Cintya, ia dikagetkan oleh komentar di foto tersebut. Beberapa komentar buruk ditujukan kepada Cintya mengenai fisiknya pula. Lucy bingung kemudian meletakkan *handphone*-nya di meja kecil sebelah kasurnya, dan melihat dirinya sendiri didepan cermin. Tiba-tiba bayangan di cermin tersebut berubah menjadi dirinya sendiri namun versi yang lebih cantik. Ia terkejut kemudian mencoba untuk menyentuh bayangannya sendiri di cermin tersebut, namun ternyata ia dapat menembus cermin tersebut dan masuk kedalamnya.

Pemandangan kamar yang begitu berbeda, peletakkan perabotan yang terbalik, angka pada jam dinding yang terbalik, dan terdapat dirinya dengan versi cantik di kamar tersebut membuatnya semakin bingung dengan apa yang dia alami. Ketika ia melihat versi dirinya yang lain keluar kamar, ia mengejarnya namun ketika ia membuka pintu ruangan menjadi gelap dan ia hanya melihat dirinya yang lain berjalan dibawah cahaya dengan komentar-komentar buruk dari instagram yang muncul. Ketika versi dirinya yang lain berbalik badan dengan wajah retak dan

terduduk, Lucy berlari ke arahnya kemudian memeluknya dan berkata “you’ve done great” kemudian semua ruangan menjadi gelap. Lucy terlihat membuka matanya dan memutar bola matanya melihat sekelilingnya, bangun dari tempat tidurnya dan berjalan ke arah jendela kamarnya membuka jendela membiarkan cahaya matahari masuk.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam pembuatan laporan ini adalah sebagai perancang *environment*. Penulis bertanggung jawab atas segala *environment* pada film animasi pendek “Phase” dan perubahan yang terjadi pada kamar Lucy untuk menunjukkan perubahan karakter pada cerita. Perubahan yang akan terlihat pada film yaitu perubahan pada warna dan *props* yang terdapat pada kamar Lucy.

3.2. Tahapan Kerja

Untuk menyusun penelitian ini, penulis melakukan tahap-tahap penelitian sebagai berikut:

1. Menentukan dan menyepakati cerita yang akan diangkat. Membuat script, serta membuat konsep karakter dan *environment* yang telah disepakati oleh tim.
2. Membuat *storyboard* dari cerita yang telah diciptakan serta membuat *animatic* untuk mengetahui durasi pada film.
3. Studi Literatur

Penulis menggunakan referensi buku, film, dan gambar yang telah ada. Studi yang dilaksanakan berguna untuk membantu dalam mewujudkan

perancangan *environment* yang dapat menunjukkan perubahan karakter Lucy pada film “Phase”.

4. Acuan

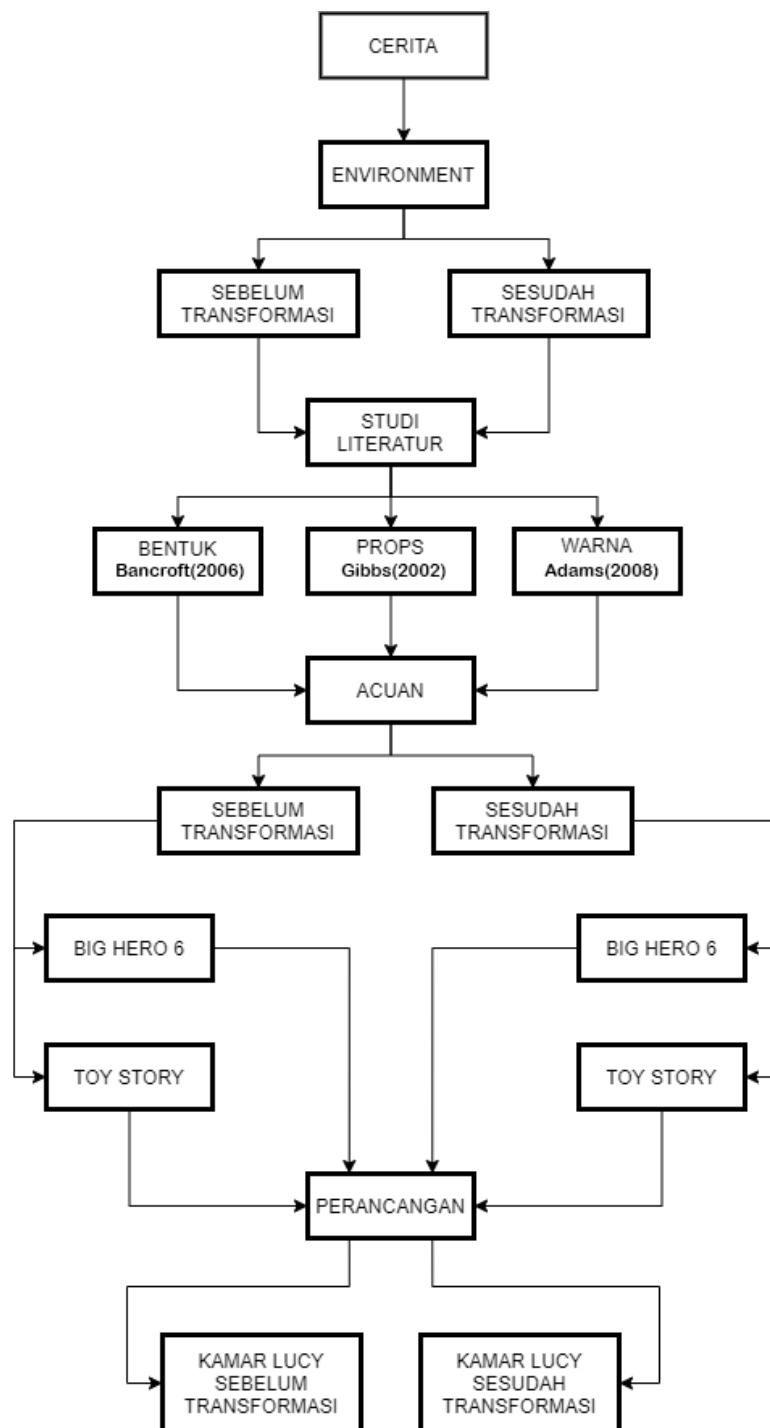
Untuk membuat rancangan yang diinginkan, penulis melakukan observasi gambar dan bedah film yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan yang dilihat dari warna, tataletak, dan juga bentuk pada *props* untuk menunjukkan perubahan yang terjadi pada karakter Lucy.

5. Proses Perancangan

Setelah penulis melakukan observasi mengenai warna, tataletak dan juga bentuk pada *props* yang terdapat pada beberapa film, gambar dan artikel, penulis melakukan perancangan kamar Lucy dengan warna dan *props* sesuai dengan acuan observasi.

6. Hasil pada karya

Hasil akhir pada perancangan karya tugas akhir ini, penulis berhasil merancang *environment* kamar dengan menerapkan hasil observasi yang telah penulis lakukan sehingga menghasilkan hasil akhir berupa film animasi pendek 3d.



Gambar 3.1. Keterkaitan Teori
(Dokumentasi Pribadi)

3.3. Konsep Kamar

Kamar Lucy merupakan kamar yang dirancang berdasarkan setting tahun 2019, dan terletak pada komplek perumahan yang memiliki *design* berbeda pada setiap rumahnya. Rumah Lucy merupakan rumah yang memiliki 2 lantai dan kamar Lucy terletak pada lantai kedua. Rumah yang dibangun pada tahun 2000an yang merupakan tahun munculnya rumah-rumah minimalis, perabotan kamar Lucy juga menggunakan perabotan yang minimalis dan disesuaikan dengan keinginan Lucy. Rumah tersebut dihuni oleh satu keluarga Lucy dengan status ekonomi menengah keatas, rumah-rumah yang dibangun pada tahun 2000an atau pada saat ini, tidak lagi horizontal melainkan vertical. Seperti bangunan, mall, perkantoran, rumah, dsb. karena, minimnya lahan yang bisa didapatkan pada saat ini dan harga yang lumayan tinggi.

Pada film “Phase” diceritakan bahwa tokoh utama bernama Lucy yang bertemu dengan versi dirinya yang lain. Lucy pada awal cerita digambarkan sebagai seseorang yang berpenampilan apa adanya, tidak suka *makeup*, pendiam, kurang percaya diri. Kamar Lucy penulis rancang berdasarkan *three-dimensional character* dengan konsep yang lebih *masculine* dengan warna-warna *monocrom* dan beberapa *props* yang mendukung hobi dan pekerjaan karakter. Berbeda dengan dirinya yang berada pada dunia cermin, Lucy pada dunia cermin merupakan seseorang yang pintar dalam *makeup*, cara berkapakaian yang *fashionable*, mahasiswa *fashion design*, bekerja sebagai seorang *beauty vlogger*.

Kamar Lucy pada dunia cermin penulis rancang dengan konsep yang lebih feminin dengan warna-warna yang lebih ceria dan tentunya dengan *props* yang

mendukung pekerjaan karakter. Perbedaan tersebut penulis gambarkan pada *environment* kamar Lucy, karena menurut penulis kamar merupakan tempat *private* bagi seseorang dan tempat seseorang dapat mengekspresikan dirinya sendiri. Pada umumnya seseorang akan lebih banyak menghabiskan waktu di kamar dan ketika seseorang mengalami perubahan pada dirinya, tentunya akan banyak *props* yang berubah atau ditambahkan, bahkan warna akan berubah dan tempat pertama untuk meletakkan barang-barang pribadi akan berakhir di kamar sendiri.

3.4. Acuan

Untuk merancang penelitian ini, penulis menggunakan acuan dari beberapa film dan gambar yang telah ada. Pada penelitian ini penulis merancang kamar Lucy untuk menunjukkan perubahan karakter, penulis mengambil referensi dari film “Big Hero 6”, “Reflexion” dan “Beauty Maker” yang penulis amati dari warna dan *props* pada kamar karakter. Pada kedua film tersebut karakter diceritakan mengalami suatu kejadian dan merubah karakter tokoh yang dapat dilihat melalui rancangan kamar Tokoh. Penulis juga menggunakan referensi kamar milik seorang youtuber bernama Emmanoodle, yang memiliki hobi sama seperti karakter Lucy pada dunia nyata yaitu menyukai band rock serta memiliki tampilan yang tidak terlalu *feminin*, untuk kamar Lucy pada dunia cermin penulis menggunakan referensi kamar seorang *beauty vlogger* bernama Deviennea untuk acuan kamar.

3.4.1. Studi kamar Hiro dan Tadashi pada Big Hero 6



Gambar 3.2. Kamar Hiro dan Tadashi
(Big Hero 6, 2014)



Gambar 3.3. *Color Palette*
(Dokumentasi Pribadi)

Film yang menceritakan tentang Hiro Hamada yang sangat ahli dalam menciptakan robot dan suka mengikuti perlombaan robot ilegal. Ia memiliki hubungan yang sangat baik dengan kakaknya yang bernama Tadashi, keakraban Hiro dan Tadashi sangat tergambar dari kamar mereka. Kamar Hiro dan Tadashi dirancang menggunakan warna yang cerah seperti kuning dan biru muda, sesuai dengan teori warna oleh Adams (2008) warna kuning dapat diartikan sebagai lambang kebahagiaan dan biru yang dilambangkan sebagai ketenangan atau kepintaran.

Personality karakter juga sangat tergambar dari *props* yang ada disekitarnya, bentuk *props* pada kamar Hiro dan Tadashi di dominasi oleh bentuk

rounded corner dan juga lingkaran pada beberapa *props*. Sesuai dengan teori bentuk penggabungan bentuk lingkaran dan persegi untuk menunjukkan psikologi karakter yang ramah, *fun*, namun juga dapat melambangkan ketekunan.



Gambar 3.4. Kamar Kamar Hiro ketika kemaditan Tadashi
(Big Hero 6, 2014)

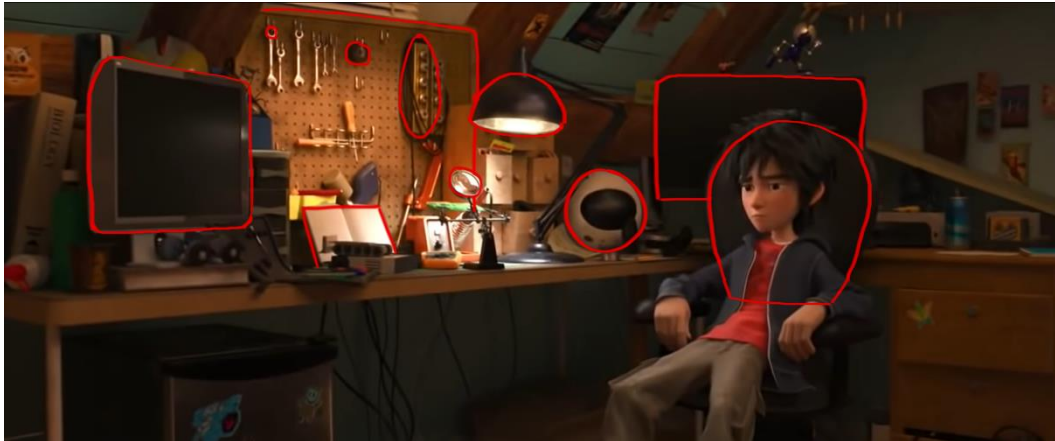


Gambar 3.5. *Color palatte*
(Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 3.4., merupakan *scene* setelah Tadashi meninggal dunia. Suasana kamar Hiro divisualisasikan dengan dominasi biru tua dan menggunakan warna monokrom. Warna biru seperti yang terdapat pada teori warna, biru dapat diartikan sebagai lambang kesedihan, depresi atau kepedihan. Mood yang ingin disampaikan oleh sutradara sangat jelas.

Perubahan pada *props* juga terlihat, pada *scene* diatas merupakan *spot* yang tidak diperlihatkan dari awal film hingga ketika *scene* Tadashi meninggal dunia

sutradara menggunakan *spot* pada ruangan ini dengan bentuk environment yang didominasi bentuk persegi dan hanya tempat yang diduduki Hiro yang berbentuk lingkaran. Penggunaan bentuk persegi pada ini untuk menunjukkan perasaan yang berubah pada karakter setelah kehilangan seseorang yang berharga.



Gambar 3.6. *Props* pada kamar Hiro
(Big Hero 6, 2014)

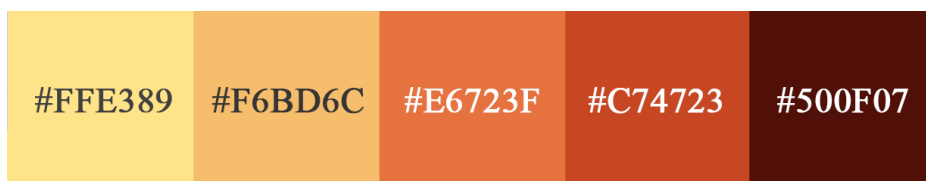
Setting props pada film ini ditata dengan sedemikian rupa sehingga penonton dapat langsung mengetahui latar belakang karakter dan hal yang ditekuni oleh karakter. Hal itu ditunjukkan dari meja kerja Hiro yang berantakan dan penuh dengan alat-alat untuk mengerjakan robotnya. Seperti terminal di mejanya yang digunakan untuk menyambungkan alat-alat kerjanya, kunci inggris, obeng, robot lainnya, lampu, komputer dan sketch gambar-gambar robot milik Hiro dengan bentuk dasar lingkaran, dan persegi dengan *rounded corner*. Bentuk dasar *props* pada meja kamar Hiro ini dapat menunjukkan *personality* Hiro yang memiliki sifat menyenangkan, ramah dan juga tekun dalam bidangnya tidak hanya itu *props* yang terdapat di meja Hiro dapat menunjukkan bidang yang diminati oleh karakter di film

“Big Hero 6” tanpa harus memberitahu terlebih dahulu hal atau hobi karakter utama.

3.4.2. Studi Kamar Karakter Pada *Short Film “Reflexion”*



Gambar 3.7. Warna kamar karakter sebelum perubahan
(Reflexion, 2016)



Gambar 3.8. *Color Palette*
(Dokumentasi Pribadi)

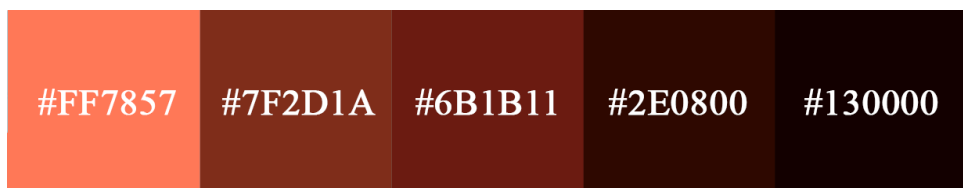
Pada film “Reflexion” diceritakan tentang seorang perempuan yang memiliki janji dan terburu-buru pulang untuk bersiap-siap, ia mandi dirumahnya dengan suasana hati bahagia dan tenang. Namun ketika ia bersiap-siap untuk *makeup* bayangan dirinya pada cermin melawan tindakan karakter pada dunia nyata hingga terjadi pertengkaran hebat untuk memperebutkan *makeup* yang akan digunakan. Pada *scene* awal, dapat dilihat dinding kamar karakter berwarna *orange* dan kuning,

menunjukkan keadaan yang masih normal dan tenang. Menunjukkan kepribadian karakter pada awal *scene* memiliki sifat yang tenang dan bahagia.

Props pada bagian awal cerita juga difokuskan pada shot cermin yang berbentuk lingkaran, ukiran kursi dan juga cermin, hal ini untuk menunjukkan sifat karakter dan *mood* karakter pada awal cerita dalam suasana baik.



Gambar 3.9. Warna kamar karakter setelah perubahan
(Dokumentasi Pribadi)



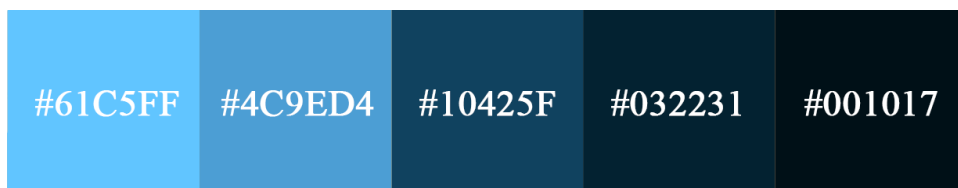
Gambar 3.10. *Color Palette*
(Dokumentasi Pribadi)

Dinding kamar karakter mengalami perubahan ketika bayangan karakter pada cermin mulai berinteraksi dan melakukan perlawanan terhadap karakter utama, dinding kamar karakter berubah menjadi warna merah yang melambangkan kemarahan dan kebencian karakter akan hal yang dilakukan bayangan dirinya sendiri.

Kamera pada *scene* ini juga semakin mundur atau *zoom out* sehingga bentuk *props* pada cermin juga mulai terlihat pada bagian bawah cermin yang memiliki bentuk persegi yang terkesan tajam, untuk menggambarkan perubahan karakter yang menjadi marah oleh bayangannya, fokus penonton juga mulai diarahkan kearah meja rias dan karakter utama.



Gambar 3.11. Warna kamar setelah perubahan
(Reflexion, 2016)

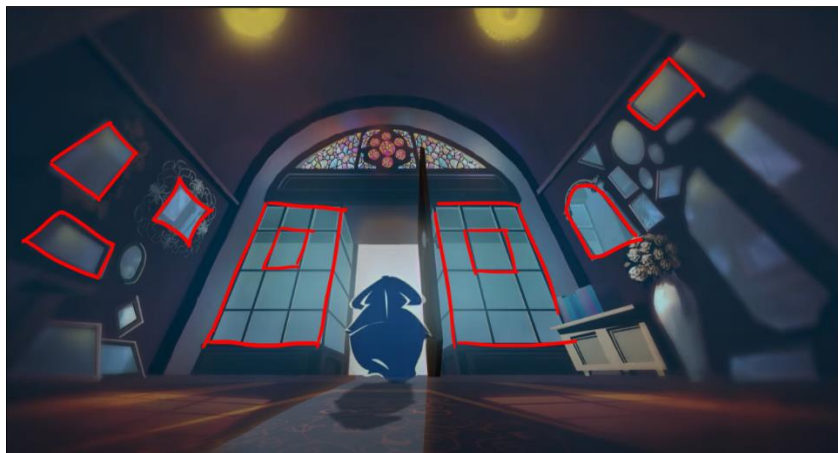


Gambar 3.12. *Color Palette*
(Dokumentasi Pribadi)

Warna dinding kamar karakter berubah menjadi biru ketika suasana mulai intens dan perkelahian mereka mencapai puncak, hal ini untuk melambangkan suasana dingin yang terjadi pada karakter dan refleksinya dan untuk melambangkan suatu hal yang kelam yang sedang terjadi.

Props pada kamar karakter juga terlihat jelas, dengan bentuk lingkaran dan persegi namun memiliki kesan yang tajam untuk menunjukkan sifat karakter yang baik pada awalnya dan berubah menjadi pemarah. Penggunaan warna pada film ini penulis gunakan sebagai acuan dalam perancangan kamar karakter untuk menunjukkan suasana dan perubahan kepribadian yang terjadi.

3.4.3. Studi Film “Beauty Maker”



Gambar 3.13. Warna ruangan pada awal scene
(Beauty Maker, 2014)



Gambar 3.14 *Color Pallete*
(Dokumentasi Pribadi)

Pada film “Beauty Maker”, karakter masuk ke dalam sebuah toko cermin. Dapat diperhatikan, bentuk persegi digunakan untuk menggambarkan sifat karakter pada awal film yang tidak percaya diri dengan dirinya sendiri, kaku, dan tidak puas akan apa yang ia miliki. Penggunaan warna pada awal film juga menunjukkan kondisi

karakter yang ingin disampaikan, penggunaan warna yang tidak ceria atau suram menunjukkan emosi karakter pada awal film atau perasaan pada karakter.



Gambar 3.15. Perubahan warna pada film
(Dokumentasi Pribadi)



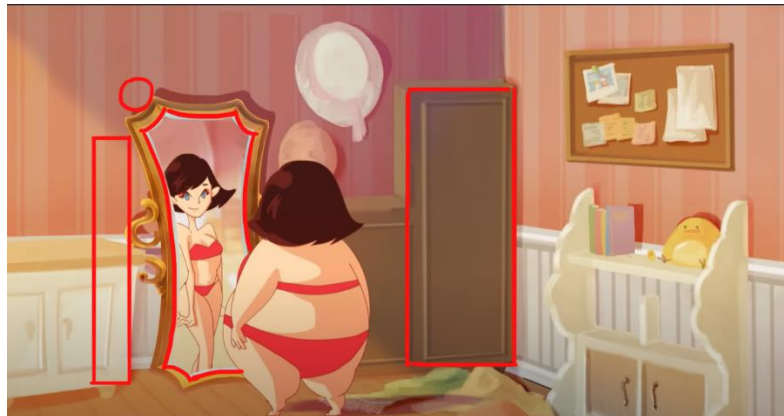
Gambar 3.16. *Color Pallete*
(Dokumentasi Pribadi)

Sifat *insecure* dari karakter dapat dilihat dari pakaian karakter yang menutup semua badannya menggunakan topi, mantel serta masker. Menunjukkan ia seorang karakter yang tertutup. Namun, pada *setting* kali ini terjadi perpaduan bentuk antara persegi dan lingkaran yang menunjukkan, berbagai macam sifat seseorang dan juga jembatan menuju perubahan psikologi karakter utama, hal ini juga didukung dari warna pada ruangan. Warna berubah menjadi lebih hangat dan menimbulkan harapan.



Gambar 3.17. Perubahan bentuk ketika perubahan karakter
(Dokumentasi Pribadi)

Pergantian bentuk menjadi lingkaran semakin ditunjukkan ketika karakter melihat dirinya berubah menjadi tampilan lain. Penggunaan bentuk disini menjadi *hint* untuk menunjukkan perubahan sifat karakter ketika akan nantinya ia mengalami perubahan. Perubahan karakter yang kaku dan *insecure* menjadi pribadi yang percaya diri akan dirinya (Bancroft, 2006).



Gambar 3.18. Penggunaan bentuk sebekum karakter berubah
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.19. *Color pallete*
(Dokumentasi Pribadi)

Props pada kamar karakter, menggunakan bentuk yang didominasi oleh bentuk persegi untuk menunjukkan psikologi karakter yang tidak percaya diri dengan dirinya sendiri serta menggambarkan kekakuan, namun cermin yang berada dihadapan karakter menggunakan bentuk persegi dan lingkaran, merupakan suatu benda yang mengalami benturan pada bentuk geometri (Ching, 2008). Penggunaan warna pada kamar karakter, menggunakan warna yang terang. Didominasi oleh warna *pink* dan abu-abu, penggunaan warna *pink* untuk menunjukkan sifat karakter yang lembut dan juga melambangkan sifat tidak konsisten dari karakter.



Gambar 3.20. Penggunaan bentuk persegi sebelum karakter berubah
(Dokumentasi Pribadi)

Props milik karakter sebelum berubah, yang juga menggunakan bentuk persegi sebagai *frame* foto untuk menggambarkan karakter.

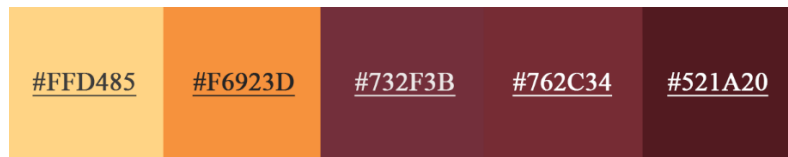


Gambar 3.21. Penggunaan bentuk lingkaran ketika karakter berubah
(Dokumentasi Pribadi)

Perubahan *props* milik karakter ketika berubah menjadi pribadi lainnya, bentuk *props* ikut mengalami perubahan menjadi lingkaran. Menunjukkan penggunaan bentuk pada film ini sangat ditonjolkan dan memiliki makna lebih untuk alasan penggunaannya.



Gambar 3.22. Perubahan bentuk hanya terjadi pada beberapa props
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.23. *Color Pallete*

(Dokumentasi Pribadi)

Dapat diperhartikan pula bentuk *props* pada sekeliling karakter, dalam film animasi “Beauty Maker” ini, diceritakan karakter melempar barang-barang lama miliknya kedalam cermin yang baru saja ia beli untuk mendapatkan barang-barang baru yang cocok dengan dirinya. Ia juga melempar foto pada gambar sebelumnya kedalam cermin sehingga mendapatkan foto baru dengan tampilannya yang baru serta suaminya. Namun, perubahan bentuk hanya terjadi pada beberapa *props* yang dekat dengan pribadi karakter, pada gambar diatas perubahan bentuk *props* hanya terlihat pada pajangan foto bersama suaminya namun tidak terjadi pada beberapa *porps* lainnya untuk menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi pada dirinya belum sepenuhnya. Penggunaan warna pada saat karakter mengalami perubahan menjadi berwarna ungu, hal ini untuk melambangkan sisi fantasi pada film dan unsur magis yang terjadi pada film, namun juga diberikan sedikit warna kuning pada sudut *frame* untuk menunjukkan lambang harapan yang terdapat pada film.

3.4.4. Studi Kamar “Emmanoodle”



Gambar 3.24 Warna kamar dan *props*
(Emmanoodle,2017)

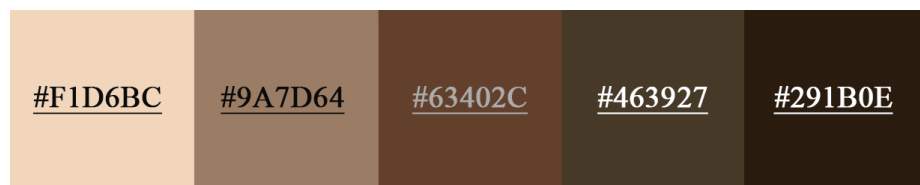


Gambar 3.25. *Color pallete*
(Dokumentasi Pribadi)

Menciptakan kamar Lucy pada dunia nyata, penulis menggunakan kamar milik “Emmanoodle” sebagai acuan. Penulis menggunakan kamar milik Emma ditinjau dari kesamaan karakter Lucy dan Emma yaitu sama-sama menyukai musik dan memiliki *personality* yang tidak terlalu *feminin*. *Props* pada kamar Emma juga penulis gunakan sebagai acuan seperti cermin, poster, dan *bedcover*. Dominasi warna pada kamar milik Emma yang berwarna biru juga penulis terapkan pada kamar Lucy pada dunia nyata karena sesuai dengan psikologi Lucy dan sesuai dengan arti warna milik Adams (2008).



Gambar 3.26. Warna kamar dan *props*
(Emmanoodles, 2017)



Gambar 3.27. *Color Pallete*
(Dokumentasi Pribadi)

Sisi lain dari kamar milik Emma yang penulis jadikan sebagai acuan, tempat yang biasa digunakan Emma pada saat memainkan alat musiknya. Pada gambar 3.27 dapat terlihat *setting* waktu menunjukkan sore hari, visual yang ditampilkan pada kamar Emma menjadi acuan bagi penulis untuk menciptakan suasana kamar Lucy pada film “Phase”. *Props* pada kamar Emma juga penulis gunakan sebagai acuan *props* untuk kamar Lucy dengan menggantung alat musik pada dinding kamar. Warna pada sisi lain kamar Emma, didominasi oleh warna abu-abu dan coklat, yang akan penulis aplikasikan pula pada kamar Lucy dunia nyata karena warna yang digunakan juga sesuai dengan psikologi karakter Lucy yang diartikan berdasarkan teori warna.

3.4.5. Studi Kamar Deviennea



Gambar 3.28 Warna kamar dan *props*
(Deviennea, 2018)



Gambar 3.29. *Color Pallete*
(Dokumentasi Pribadi)

Kamar milik Deviennea penulis jadikan sebagai acuan untuk kamar Lucy pada dunia cermin, ditinjau dari kesamaan profesi dan psikologi karakter sehingga penulis memutuskan untuk menggunakannya sebagai acuan. Deviennea yang merupakan seorang *beauty vlogger*, memiliki sifat ramah dan juga merupakan karakter yang ceria sangat sesuai dengan psikologi karakter Lucy pada dunia cermin. Kamar milik Deviennea didominasi oleh warna *pink*, penulis menggunakan warna tersebut sebagai acuan pada kamar Lucy karena sesuai dengan psikologi karakter menurut arti warna oleh Adams (2008). *Props* pada kamar Deviennea juga terdapat berbagai jenis seperti parfum dan bunga yang menunjukkan sifat karakter yang *feminin*.

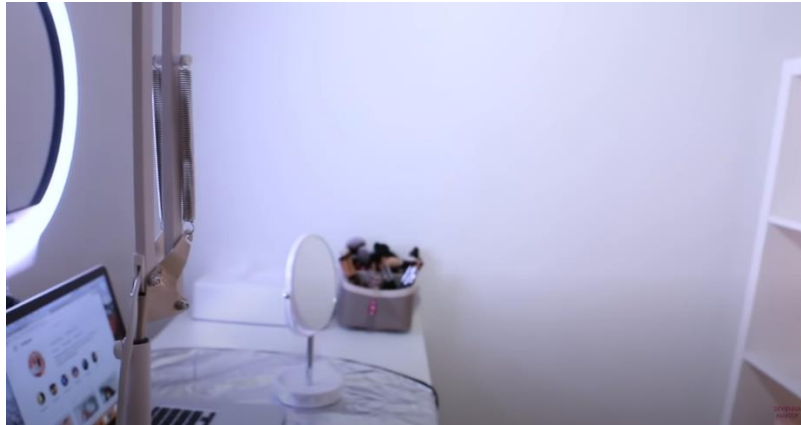


Gambar 3.30. Warna kamar dan *Props*
(Devienna, 2018)



Gambar 3.31. *Color Pallete*
(Dokumentasi Pribadi)

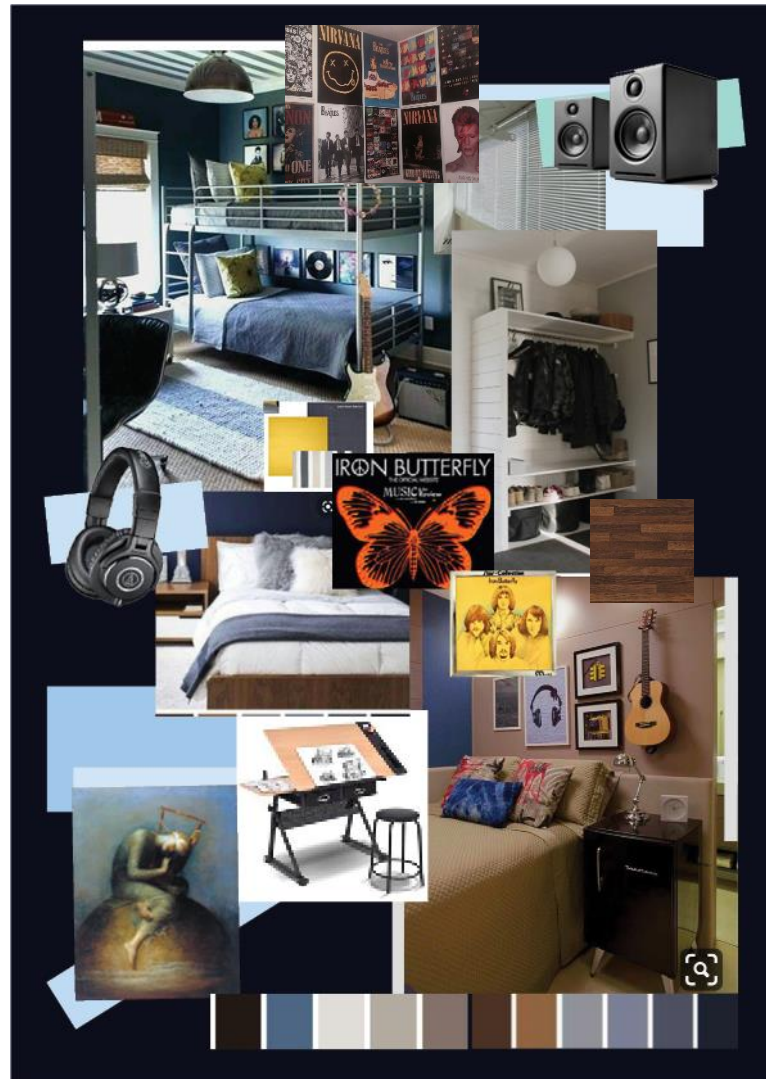
Detail pada kamar milik Devienna, *props* yang akan selalu terlihat ketika ia membuat video nya dan pada video *roomtour* yang ia berikan, ia berkata bahwa ia memajang barang-barang yang ia ingin perlihatkan di media social. Dapat dilihat lebih jelas, *props* pada kamar Devienna terdiri dari banyak sekali barang-barang yang terlihat manis dan feminin, seperti alat *makeup limited edition* yang ia pajang, kemudian parfum-parfum yang sering ia gunakan, kotak bekas *makeup* dengan warna-warna yang unik, serta tas kecil berwarna *pink* yang biasa ia gunakan.



Gambar 3.32. Warna kamar dan *props*.
(Devienna,2018)

Pada meja kerja milik Devienna terdapat beberapa alat *makeup* yang biasanya ia aplikasikan ketika membuat video. Terdapat lampu yang digunakan untuk menerangi wajahnya ketika membuat video, meja kerja yang dilapis menggunakan bahan yang dapat memantulkan cahaya agar ketika membuat video cahaya dari lampu dapat dipantulkan melalui meja kearah leher sehingga pada bagian leher tidak akan terlihat gelap dan mencapai hasil maksimal, terdapat brush yang ia gunakan pula ketika membuat *tutorial makeup* dan juga cemin bulat yang digunakan untuk berkaca ketika mengaplikasikan *makeup*.

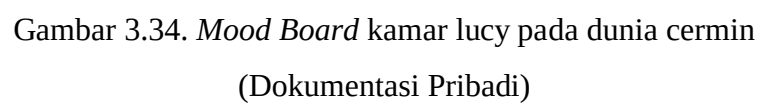
3.4.6. Kamar Lucy Pada Dunia Nyata



Gambar 3.33. *Mood Board* Kamar Lucy pada dunia nyata
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah melakukan observasi film dan observasi internet, *pinterest*, penulis menemukan beberapa gambar yang sesuai dengan yang penulis inginkan untuk menciptakan kamar karakter lucy pada dunia nyata sesuai dengan *three-dimensional character*. *Props* yang digunakan untuk referensi dapat berupa bentuk ataupun warna benda seperti, gitar, lemari, rantai, jendela, meja arsitek, poster,

3.4.7. Kamar Lucy pada Dunia Cermin



Observasi dilakukan juga untuk referensi kamar Lucy dalam dunia cermin, terjadi perubahan pada *props* dan warna kamar. Memiliki warna yang bertolak belakang dari kamar Lucy dunia nyata, kamar Lucy pada dunia cermin menggunakan warna yang didominasi oleh warna *pink*, putih, dan ungu sesuai dengan arti warna menurut Adams (2008). Pada kamar Lucy dunia cermin, ia digambarkan sebagai seseorang yang sangat aktif di media *social* karena memiliki profesi sebagai *beauty vlogger* sehingga kamar Lucy pada dunia cermin dirancang dengan properti yang mendukung profesinya seperti, alat *makeup*, kamera untuk merekam, lampu pada kaca untuk menambah penerangan ketika *makeup*, mannequin yang digunakan untuk mencocokkan pakaian yang akan ia gunakan, kain bermotif mandala yang memiliki arti simbol pencarian mimpi untuk kelengkapan dan kesatuan diri oleh umat Hindu-Buddha, kain mandala dirancangan ini digunakan sebagai *background* untuk foto, lemari pakaian, gantungan baju.

3.5. Proses Perancangan

Perancangan *environment* pada film pendek “Phase” penulis analisa dari berbagai hal, merancang berdasarkan *three-dimensional character*. Mencocokkan warna pada *props* dan menentukan *props* apa saja yang dapat menunjukkan perubahan pada karakter sehingga dapat menunjukkan perubahan *environment* pada film.

3.5.1. *three-dimensional character*



3 Dimentional Character

Nama : Lucy
 Lahir : Bandung, 5 Juli 2000
 Umur : 19 Tahun
 Gender : Perempuan

Fisiologis :

Berambut hitam selalu diikat
 Bola mata hitam
 Kulit coklat sawo matang
 Bermata besar
 shape wajah bulat
 Tinggi 160cm
 Berbadan Langsing
 Menggunakan sweater putih
 Menggunakan celana jeans biru

Psikologis :

Kurang percaya diri terutama pada penampilan
 Teliti
 Pantang menyerah
 Sensitif
 Berani mengambil resiko
 Sangat kaku akan hal yang berhubungan dengan dunia luar.
 Selalu merasa dirinya berada dibawah.

Sosiologis :



Pendiam
 Suka menyendiri
 Tidak aktif di media social
 Tidak aktif di kehidupan social
 Pintar dalam bidangnya



Nama : Lucy
 Lahir : Bandung, 5 Juli 2000
 Umur : 19 Tahun
 Gender : Perempuan

Fisiologis :

Berambut hitam panjang terurai
 Bola mata hitam
 Kulit coklat sawo matang
 Bermata besar
 shape wajah bulat
 Tinggi 160cm
 Berbadan Langsing
 Menggunakan dress mangenta
 Menggunakan high heels

Psikologis :

Aktif namun santai
 Fashionable
 Cantik
 Baik
 Sangat percaya diri
 Sangat suka bekegiatan
 Selalu optimis dengan hal yang ia lakukan.
 Murah senyum

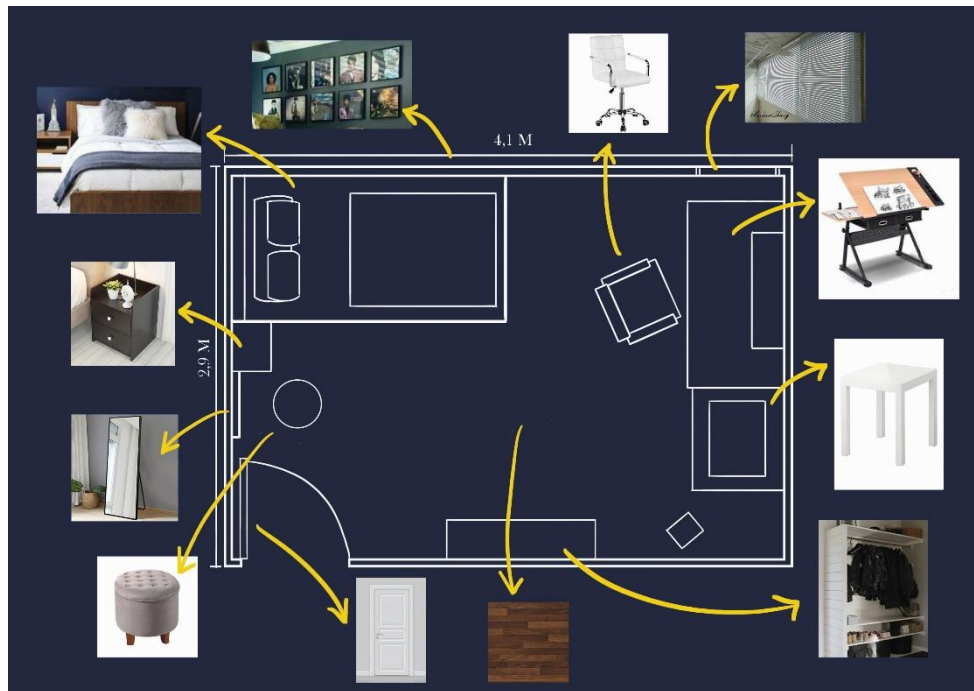
Sosiologi :

Seorang beauty vlogger
 Suka bersosialisasi
 Sangat aktif di media social



Gambar 3.35. *Three-dimensional Character Lucy*
(Dokumentasi Pribadi)

3.5.2. Denah Kamar Lucy pada dunia nyata



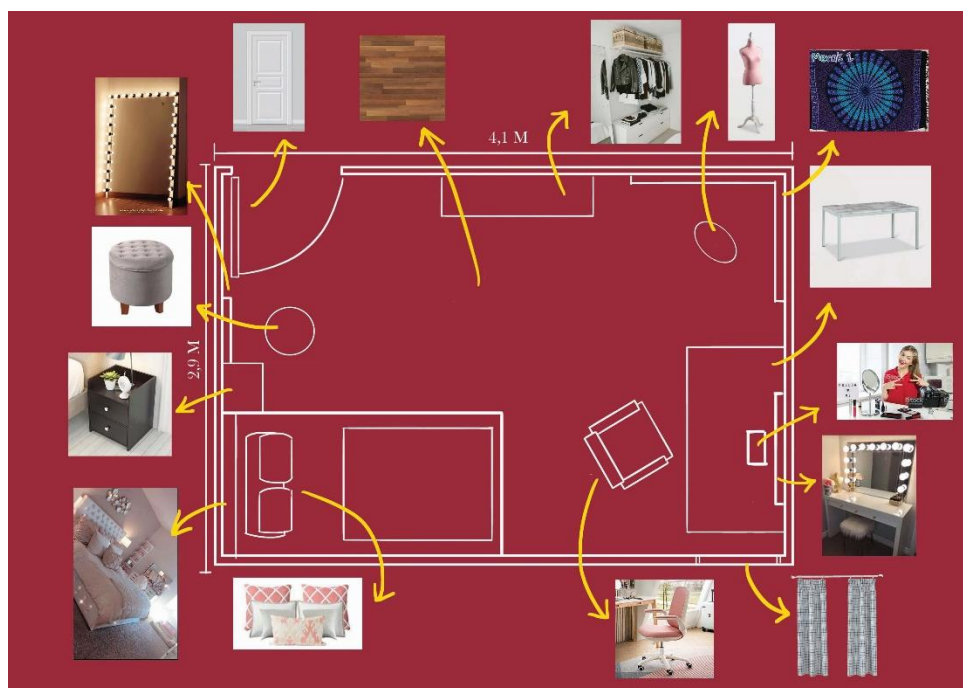
Gambar 3.36. Denah kamar Lucy pada dunia nyata
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis merancang kamar Lucy dengan tata letak seperti pada gambar diatas dengan maksud tertentu. Pintu masuk diletakkan tepat disamping tempat tidur agar mengefisiensikan waktu ketika bangun tidur dan langsung berjalan lurus menuju pintu, cermin dan meja rias yang terdapat pada samping kasur juga untuk mempersingkat waktu Lucy ketika bersiap-siap untuk pergi. Peletakkan meja yang terdapat di arah kaki kasur untuk menunjukkan Lucy sebagai karakter yang rajin sehingga setiap kali ia bangun tidur atau pertama kali beraktivitas hal pertama yang akan ia lihat adalah pekerjaannya.

Jendela disamping meja kerja untuk mendapatkan cahaya alami dari matahari untuk menunjukkan karakter yang memiliki harapan dengan apa yang ia

kerjakan, serta dapat menunjukkan kebahagiaan pada akhir film dari cahaya matahari yang berwarna kuning. Kamar Lucy juga dilengkapi dengan meja arsitek, gulungan kertas *blueprint* hasil sketsa Lucy, meja maket yang terdapat lem, gunting dan potongan kertas untuk membuat maket, beberapa sketsa denah gedung yang ia rancang disamping meja gambarnya, beberapa poster band kesukaan Lucy, *headphone* yang digunakan oleh Lucy untuk mendengarkan lagu dan *speaker* yang terletak di rak buku Lucy yang biasa digunakan untuk mendengarkan lagu ketika sedang mengerjakan tugas.

3.5.3. Denah Kamar Lucy pada Dunia Cermin

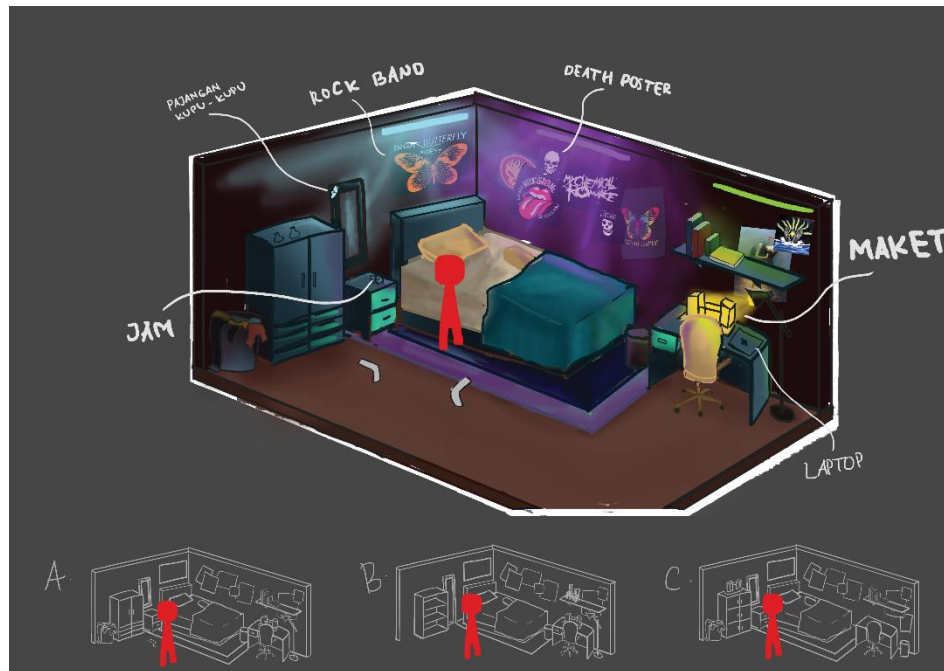


Gambar 3.37. Denah kamar Lucy pada dunia cermin
(Dokumentasi Pribadi)

Kamar Lucy pada dunia cermin penulis rancang dengan keterbalikan dari kamar Lucy dunia nyata seperti sifat asli cermin, kamar Lucy pada dunia cermin juga dirancang dengan posisi kasur yang berhadapan dengan meja kerjanya untuk

menunjukkan sifat Lucy yang selalu fokus untuk mengerjakan pekerjaannya. Meja kerja yang terletak disamping jendela namun tertutup karena untuk membuat sebuah video *makeup* yang dibutuhkan Lucy adalah cahaya buatan dari lampu dan tidak menggunakan cahaya matahari, terdapat lemari yang terbuka dengan pakaian yang digantung disamping tempat tidur Lucy, dan cermin panjang dengan lampu yang diletakkan disamping kasur Lucy dan disamping pintu agar mengefisienkan pergerakan Lucy ketika memilih pakaian yang digunakan. Penulis juga merancang *spot* untuk foto yang terdapat di sudut kiri atas ruangan dengan *background* kain mandala, *spot* diletakkan dipojok ruangan agar dapat digunakan sebagai tempat lainnya sehingga ruangan dapat dipakai dengan efisien dan maksimal

3.5.4. Perancangan Kamar Lucy Pada Dunia Nyata



Gambar 3.38. Konsep awal perancangan kamar Lucy
(Dokumentasi Pribadi)

1. Rancangan Pertama

a. *Props*

Pada proses perancangan kamar Lucy pada dunia nyata, pertama penulis membuat 3 konsep yang berbeda dari segi tata peletakan *props*, pada rancangan A penulis menciptakan kamar dengan lemari tertutup, meja kecil yang berada disamping kasur Lucy, dan maket yang setengah jadi diatas meja kerja Lucy yang diterangi menggunakan lampu. Pada rancangan B penulis menciptakan kamar dengan lemari terbuka dan tanpa lemari kecil disamping kasur Lucy dan pada rancangan C, penulis kembali menggunakan lemari tertutup dan meja kecil disamping kasur

namun peletakan maket penulis pindahkan diatas lemari. Setelah mempertimbangkan *environment* dan psikologi karakter, akhirnya penulis memilih rancangan A untuk digunakan sebagai Kamar karakter.

Penulis memilih rancangan A karena berdasarkan teori *props* oleh Klevan, (dikutip dalam Gibbs ,2002) semakin spesifik *props* yang ada maka akan memberikan pengaruh yang lebih spesifik pula pada aksi yang akan terjadi dalam film. Lemari pakaian yang tertutup penulis ibaratkan dengan psikologi karakter yang tertutup akan dirinya kepada dunia luar, meja kecil didepan cermin penulis rancang untuk menyimpan alarm untuk karakter dan *headphone* milik karakter yang digunakan ketika tidur, serta maket yang setengah jadi akan lebih cocok diletakkan di meja kerja milik Lucy untuk menunjukkan Lucy sebagai anak yang rajin, karena posisi meja yang berada dibawah kaki tempat tidur menandakan setiap kali karakter bangun ia akan tertuju pada meja kerjanya dan langsung berpikir untuk bekerja lagi seperti psikologi Lucy yang rajin dan pintar. Jendela kamar karakter penulis rancang tidak menggunakan tirai karena karakter membutuhkan cahaya matahari untuk mengerjakan tugasnya sehingga cahaya yang masuk dapat maksimal dan untuk menunjukkan simbol harapan dari sang karakter.

Pintu pada kamar karakter penulis rancang berada di sudut kanan bawah agar ketika karakter masuk kedalam kamarnya hal pertama yang akan ia temui adalah meja kerjanya lagi. Penulis juga menggunakan beberapa simbol kupu-kupu sebagai penanda perubahan atau

transformasi karakter pada film “Phase” dengan membuat kupu-kupu pada cermin disamping tempat tidurnya, poster-poster band kesukaan Lucy yaitu “Iron Butterfly”. Namun, setelah melakukan bimbingan dan pertimbangan ulang beberapa *props* penulis hilangkan dari konsep. Seperti pada penggunaan simbolisme kupu-kupu tidak terlalu kuat untuk menunjukkan tujuan yang ingin disampaikan. Lemari pakaian penulis pindahkan disamping pintu, namun tetap memiliki fungsi yang sama seperti tujuan awal yaitu efisiensi pergerakan karakter ketika akan bersiap-siap untuk mengambil pakaian dan bercermin.



Gambar 3.39. Kamar Rancangan Pertama
(Dokumentasi Pribadi)

b. Warna

Setelah adanya konsep kamar milik Lucy perancangan dilanjutkan dengan pembuatan *environment modeling* 3d serta texturing pada kamar Lucy. Berdasarkan teori warna oleh Adams (2008) penulis gunakan untuk merancang kamar Lucy, kamar Lucy didominasi oleh warna coklat, warna coklat disini memiliki arti untuk menggambarkan kekosongan,

pengisolasian diri dan untuk menunjukkan kesendirian Lucy. Selain itu, terdapat beberapa warna pendukung seperti biru tua dan abu-abu, biru tua pada rancangan kamar Lucy untuk menunjukkan sifat Lucy yang tidak terlalu *feminin* dan untuk menunjukkan kepintaran Lucy seperti arti warna oleh Adams (2008), dan abu-abu sebagai lambang transformasi karakter serta sebagai lambang tidak konsisten akan pilihan yang ditetapkan. Pada *modeling 3d*, terjadi perubahan warna pada beberapa *props*, tidak berdasarkan konsep yang telah diciptakan karena, pada awal pembuatan konsep. Penulis ingin menekankan warna biru pada kamar sebagai lambang kesedihan pada karakter, Namun, setelah melakukan uji coba hasil yang didapatkan tidak mencerminkan kamar seorang mahasiswa dan terkesan terlalu monoton. Sehingga, penulis merubah warna yang digunakan pada konsep menjadi warna asli pada benda-benda yang ada sesuai dengan referensi dan tentunya disesuaikan berdasarkan teori warna dan psikologi karakter.

c. Bentuk

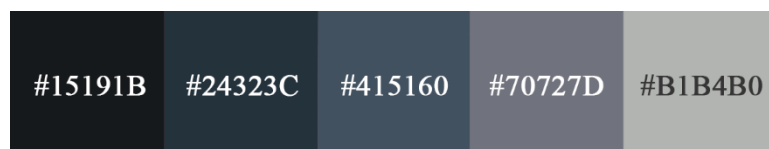
Rancangan awal kamar Lucy penulis telah menentukan penggunaan bentuk yang akan diaplikasikan pada kamar Lucy sesuai dengan psikologi Lucy. Lucy yang digambarkan sebagai seorang anak yang rajin, tidak memiliki banyak teman, tidak suka bersosialisasi dan pendiam. Sehingga, penulis menggunakan bentuk persegi sebagai dasar perancangan kamar Lucy untuk mencerminkan sifat Lucy yang kaku dan fokus pada tujuannya. Beberapa *props* yang menggunakan bentuk

persegi antara lain seperti meja, tempat tidur, lemari pakaian, lemari kecil, meja kerja, cermin. Tidak terjadi perubahan yang begitu *significant* pada rancangan karena berdasarkan arti bentuk yang digunakan, menggunakan bentuk persegi sebagai dasar perancangan bentuk telah sesuai dengan *three-dimensional character*.

2. Rancangan Kedua



Gambar 3.40. Kamar Rancangan Kedua
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.41. *Color pallete*
(Dokumentasi Pribadi)

a. *Props*

Pada rancangan kedua, penulis mengulik lebih lagi mengenai *personality* Lucy dan menerapkannya pada kamar Lucy dengan menerapkan teori *setting* dan *props*. Pada kamar Lucy terjadi beberapa

perubahan warna, bentuk dan peletakkan *props*. Penulis mengubah lantai kamar Lucy menjadi lantai keramik seperti rumah pada umumnya yang menggunakan keramik agar terlihat bersih dan mewah sehingga sesuai dengan status ekonomi Lucy. Meja kerja milik Lucy, penulis ubah menjadi meja gambar untuk lebih menunjukkan profesi Lucy sebagai mahasiswa arsitek dan karena Lucy merupakan mahasiswa tahun pertama bidang arsitek yang lebih banyak menggambar menggunakan kertas dan pensil, meja arsitek milik Lucy juga dapat dijadikan sebagai meja biasa apabila tidak menggambar, penulis juga memutar meja Lucy 90° sehingga posisi meja Lucy berada tepat dibawah tempat tidur dengan konsep yang sama pada rancangan pertama.

Jendela penulis ubah peletakkan sesuai dengan perubahan pada peletakkan meja, jendela yang dirancang tidak menggunakan tirai memiliki tujuan yang sama seperti perancangan pertama. Kumpulan sketsa *blue print* milik Lucy penulis pindahkan menjadi disebelah meja maket. Penulis juga menambah meja maket untuk menempatkan maket Lucy dan digunakan sebagai tempat untuk Lucy mengerjakan maket yang dirancang untuk menunjukkan bidang yang digeluti oleh Lucy yaitu sebagai mahasiswa arsitek yang dengan adanya, meja gambar, beberapa kertas rancangan Lucy, buku-buku tentang arsitek dan maket yang setengah jadi diatas meja Lucy. Terdapat perubahan pada meja kerja Lucy sehingga lampu pada rancangan sebelumnya penulis

hilangkan karena penulis merasa cahaya dari jendela dan lampu kamar Lucy telah cukup untuk penerangan.



Gambar 3.42. Kasur Lucy rancangan kedua
(Dokumentasi Pribadi)

Pada rancangan kedua, penulis menambah bantal pada kasur Lucy, karena pada rancangan sebelumnya kamar Lucy terlihat sangat *simple* dan tidak terlihat menarik, sesuai dengan referensi yang penulis dapatkan dengan menambah bantal dapat memberikan kesan yang berbeda. Sehingga penulis menambahkan bantal untuk kasur Lucy. Lemari kecil disebelah kasur penulis menggunakan warna yang berbeda dengan tujuan agar warna pada kamar lebih menarik. Penulis juga menambahkan karpet dibawah kasur Lucy untuk memberikan kesan yang manis pada kamar Lucy.

b. Warna

Warna yang digunakan untuk kamar Lucy merupakan warna *monochrome*, terjadi perubahan warna pada rancangan sebelumnya menjadi warna biru tua dengan *color codes* #1519B untuk dinding dan menggunakan warna yang didominasi oleh warna biru pada *props* lainnya yang penulis terapkan sesuai dengan teori warna oleh Adams (2008). Terjadi perubahan pada lantai kamar Lucy pula yang tadinya menggunakan warna coklat penulis ubah menjadi warna putih untuk melambangkan *personality* Lucy yang polos dan pengisolasian diri. Namun, warna yang digunakan membuat kamar terlihat sangat sepi dan tidak memvisualisasikan *personality* Lucy. Pada rancangan kedua, *setting* pada kamar Lucy sudah mengalami perubahan yang lebih baik, namun pada kamar Lucy belum terlalu menunjukkan *personality* Lucy sebagai mahasiswa arsitek maupun hobi Lucy sehingga terjadi beberapa perubahan dan penyempurnaan pada rancangan ketiga.



Gambar 3.43. Lemari rancangan kedua
(Dokumentasi Pribadi)

c. Bentuk

Bentuk yang digunakan untuk menciptakan kamar Lucy masih sama seperti sebelumnya yaitu didominasi oleh bentuk persegi untuk menunjukkan *personality* Lucy. Seperti lemari pada rancangan kedua penulis merancang lemari dengan bentuk persegi serta pintu lemari juga berbentuk persegi dan tertutup hal ini ditujukan untuk menunjukkan *personality* Lucy yang kaku dan tertutup Bancroft (2006), lemari kaca pada sebelah lemari baju milik Lucy akan digunakan sebagai tempat untuk memajang penghargaan Lucy sebagai mahasiswa yang berprestasi, bentuk lemari kaca juga dirancang dengan bentuk persegi sesuai dengan *personality* Lucy. Lantai kamar Lucy yang penulis ubah menjadi keramik juga memiliki bentuk persegi sesuai pada bentuk asli

pada dunia nyata. Meja kerja, cermin dan beberapa *props* lainnya didominasi oleh bentuk persegi.

3. Rancangan Ketiga



Gambar 3.44. Perubahan kamar Lucy Kamar lucy pada dunia nyata
(Dokumen Pribadi)

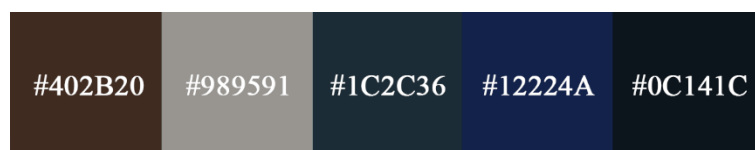
a. Warna

Pada perancangan ketiga penulis merubah warna biru dengan *color codes* #1C2C36 dengan warna biru yang memiliki saturasi lebih muda pada dinding sehingga kamar karakter tidak terlihat terlalu gelap, warna biru pada rancangan ini untuk menunjukkan sifat Lucy yang tidak terlalu feminin, orang yang tidak peduli dengan kecantikan dan merupakan orang yang sangat jarang menyapa orang-orang disekitarnya atau tidak suka banyak bicara. Berdasarkan teori warna oleh Adams (2008) warna biru memiliki arti sebagai warna maskulin dan warna yang menunjukkan ketenangan, abu-abu pada lantai kamar lucy memiliki arti keraguan atau tidak berkomitmen, warna coklat pada beberapa

perabotan dikamar Lucy penulis artikan sebagai warna yang menunjukkan kesendirian dan pengisolasian diri serta warna yang menggambarkan kekosongan. Warna pada lemari kecil penulis kembali menggunakan warna coklat seperti pada rancangan pertama, karena setelah dipertimbangkan pada rancangan kedua warna pada lemari kecil terlalu mencolok dan tidak sesuai dengan penggunaan warna pada *personality* Lucy. Beberapa keranjang kecil pada lemari Lucy juga penulis gunakan warna coklat.



Gambar 3.45. *Design* akhir kamar Lucy pada dunia nyata
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.46. *Color pallete*
(Dokumentasi Pribadi)

b. *Props*



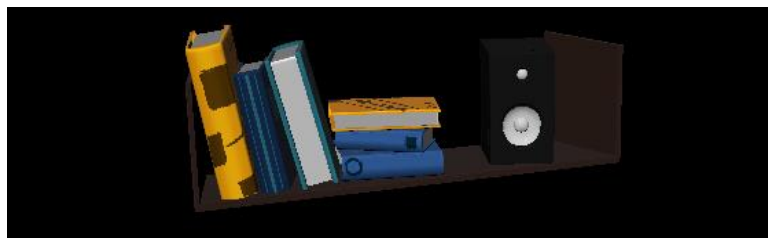
Gambar 3.47. Design akhir kamar Lucy pada dunia nyata
(Dokumentasi Pribadi)

Lantai pada kamar Lucy dunia nyata menggunakan bahan *parquet*, penulis mengganti keramik menjadi *parquet* karena setelah melakukan observasi, bahan *parquet* banyak digunakan rumah saat ini karena bahan yang lebih mudah diaplikasikan dan lebih murah. Bahan *parquet* juga biasanya digunakan untuk ruangan lantai atas karena lebih ringan dan dingin, bahan *parquet* juga mudah dibersihkan sehingga sesuai dengan psikologi karakter Lucy yang efisien. Meja kerja Lucy penulis tambahkan beberapa sketsa gambar Lucy untuk lebih menunjukkan profesi Lucy sebagai mahasiswi arsitek, beberapa *props* lainnya juga penulis tambahkan seperti penggaris, pensil, spidol, penghapus, lem untuk maket, gunting dan maket yang setengah jadi sama seperti pada rancangan kedua. Kursi Lucy juga penulis ubah menjadi kursi yang memiliki roda, karena kamar Lucy memiliki 2 meja untuk

mengefisiensikan waktu pengerjaan dan perpindahan dari meja gambar ke meja maket akan lebih mudah dibandingkan rancangan ke 2 dengan kursi yang tidak memiliki roda.



Gambar 3.48. Meja kecil dan *props* pendukung
dikamar Lucy
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.49. Rak bukuu dengan *Speaker*
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis menambah *headphone*, alarm, dan lampu tidur di meja kecil sebelah kasur Lucy. Penulis juga menambah *speaker* pada rak buku Lucy untuk menunjukkan hobi Lucy, *speaker* yang terdapat di rak buku digunakan saat Lucy sedang mengerjakan tugas dan *headphone* yang diletakkan disebelah kasurnya digunakan ketika sebelum tidur dan ketika ingin mendengarkan lagu lebih fokus untuk melepas

kesendiriannya. *Headphone* tidak digunakan Lucy ketika mengerjakan tugasnya agar tidak mengganggu pergerakan Lucy ketika membuat sketssa atau mengerjakan maket.

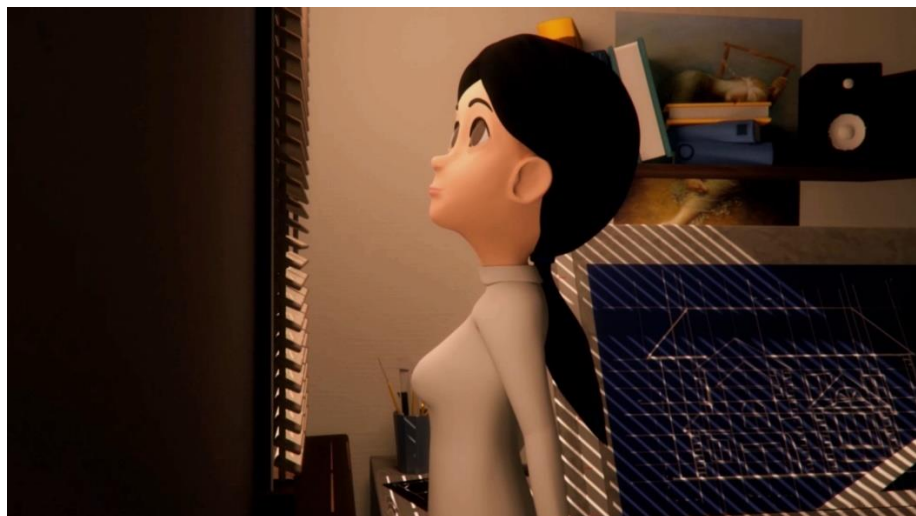


Gambar 3.50. Lemari dan jendela pada kamar Lucy
(Dokumentasi Pribadi)

Lemari Lucy pada rancangan sebelumnya membuat kesan kamar menjadi sangat kaku dan tidak sesuai dengan setting tahun pada film , sehingga penulis mengubah lemari menjadi lebih minimalis namun masih berdasarkan *personality* Lucy yang sederhana dan penulis rancang lebih tertutup dari pada kamar Lucy pada dunia cermin, serta tidak memiliki *space* untuk menggantung baju yang banyak, karena pada umumnya pakaian yang akan digantung adalah *dress* atau pakaian yang akan kusut apabila dilipat dan Lucy sesuai dengan *three-dimensional character* yang telah ada merupakan karakter yang tidak terlalu feminin sehingga tidak memiliki pakaian yang seperti itu, didalam lemari yang tertutup terdapat kemeja Lucy yang ia simpan agar tidak berdebu dan digunakan ketika hari-hari penting saja dan pakaian

Lucy yang terlihat hanya pakaian yang telah terlipat rapih yang terdiri dari kaos dan celana jeans dengan warna biru tua, biru muda dan abu-abu.

Jendela kamar Lucy pada rancangan sebelumnya tidak menggunakan tirai apapun agar cahaya matahari dapat masuk kedalam kamar dengan maksimal, namun setelah melakukan observasi dan sesuai dengan teori Ching (2008) dalam bukunya yang berkata bahwa cahaya matahari dapat dikontrol melalui bukaan yang dirancang, sehingga penulis menambahkan venetian buka tutup, penggunaan venetian yang berbentuk horizontal ini digunakan agar dapat mengatur cahaya yang masuk kedalam kamar Lucy, karena apabila menggunakan tirai lainnya cahaya yang akan masuk akan menyebar keseluruh ruangan namun apabila menggunakan jendela venetian ini cahaya dapat di fokuskan pada arah Lucy menggambar.



Gambar 3.51. Cahaya pada kamar Lucy
(Dokumentasi Pribadi)

Cahaya yang dihasilkan juga berbentuk garis lurus, menurut Gulendra (2010), garis lurus dapat memberikan kesan kaku berbeda dengan garis melengkung, sehingga garis lurus yang dihasilkan oleh bayangan jendela sesuai dengan psikologi Lucy menjadi gelap. Sesuai pada teori Ching (2008), dalam bukunya bahwa warna dan kecerahan cahaya matahari dapat menciptakan sebuah atmosfer ceria didalam ruangan, sehingga cahaya matahari pada akhir film "Phase" akan digunakan untuk melambangkan harapan karena adanya cahaya matahari yang masuk ke kamarnya.

Beberapa keranjang penulis tambahkan pada lemari Lucy yang digunakan untuk tempat Lucy menyimpan alat menggambar dan sarung cadangan untuk tempat tidurnya. Kotak yang berada diatas lemari Lucy digunakan untuk menyimpan buku-buku dan kertas hasil perkuliahan Lucy yang tak lagi digunakan dan beberapa barang pribadi Lucy seperti album foto dsb. Penulis juga menambahkan beberapa poster kamar Lucy yang merupakan band kesukaan Lucy dan gitar kecil yang digantung di sisi kamar Lucy untuk menunjukkan *personality* Lucy.

c. Bentuk



Gambar 3.52. Rancangan Kasur Akhir
(Dokumentasi Pribadi)

Pada rancangan ketiga, penggunaan bentuk tidak mengalami perubahan. Penulis tetap menggunakan bentuk persegi karena telah sesuai dengan psikologi karakter dan visual yang ingin disampaikan kepada penonton. Pada rancangan terakhir ini penulis menambah simbol pada *bedcover* pada kamar Lucy menjadi *bedcover* dan sarung bantal dengan motif bintang yang menurut KBBI, bintang berarti benda langit terdiri atas gas menyala seperti matahari dan juga gugusan planet yang menjadi pegangan dalam astrologi untuk menentukan nasib seseorang yang sering diartikan sebagai harapan. Selain itu, motif ditambahkan untuk memberikan kesan yang lebih menarik pada kamar serta motif yang digunakan sesuai dengan usia karakter, karena motif yang digunakan tidak terlalu kekanak-kanakan.

3.5.5. Perancangan Kamar Lucy pada Dunia Cermin

1. Rancangan Pertama



Gambar 3.53. Rancangan awal kamar Lucy setelah melakukan perubahan
(Dokumentasi Pribadi)

a. *Props*

Pada cerita sebelumnya, Lucy diceritakan mengalami perubahan terhadap dirinya sendiri, bukan bertemu dengan dirinya di dimensi dunia lain. Sehingga, belum ada perancangan untuk kamar Lucy pada dunia cermin pada proses perancangan, melainkan kamar Lucy setelah mengalami perubahan ketika menjadi feminin. Perancangan kamar Lucy setelah mengalami perubahan ini penulis fokuskan pada *bedcover*, poster, majalah dan pakaian Lucy, karena berdasarkan acuan, penulis mengganti beberapa barang pribadi yang biasanya akan berubah ketika psikologi seseorang mengalami perubahan.

b. Warna

Warna yang penulis gunakan merupakan warna *pink* untuk menunjukkan sisi feminin dari karakter, *bedcover* dengan warna *pink* muda, beberapa poster dirinya yang sebagai model dan majalah dengan warna merah terang mengalahkan warna maket untuk menunjukkan ketertarikan barunya dan kecintaannya akan pekerjaannya. Namun, karena pergantian cerita, penulis akhirnya mengubah beberapa *props*, warna serta tata letak serta merancang kamar Lucy pada dunia cermin.

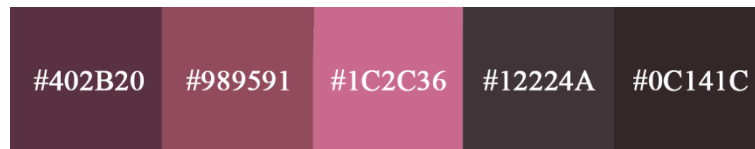
c. Bentuk

Pada rancangan pertama ini penulis masih menggunakan bentuk persegi untuk bentuk dasar yang digunakan karena pada cerita lama, karakter merupakan orang yang sama sehingga tidak mengubah bentuk yang digunakan.

2. Rancangan Kedua



Gambar 3.54. Kamar Lucy Pada Dunia Cermin
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.55. Color pallete
(Dokumentasi Pribadi)

a. *Props*

Pada rancangan kedua, cerita telah berubah dan kamar Lucy pada dunia cermin telah terbentuk. Kamar Lucy pada dunia cermin dirancang sesuai dengan *three-dimensional* karakter Lucy yang diceritakan sebagai seorang *beauty vlogger* dan juga mahasiswa *fashion design*. Pada kamar Lucy dunia cermin, penulis merubah warna dan menambahkan beberapa *props* sesuai dengan *three-dimensional* karakter Lucy pada dunia cermin dan kebutuhan karakter dengan menerapkan teori *props* oleh Klevan, (dikutip dalam Gibbs ,2002). Pada kamar Lucy dunia cermin, penulis rancang berdasarkan kamar Lucy pada dunia nyata namun dengan memasukan sifat dasar cermin sehingga, kamar Lucy pada dunia cermin menjadi keterbalikan kamar Lucy pada dunia nyata, serta mengubah beberapa *props* pada kamar Lucy.

Tempat tidur Lucy penulis tempatkan tepat didepan pintu masuk dengan tujuan agar ketika karakter masuk ke kamarnya dapat langsung beristirahat, pada bawah kaki kasur terdapat meja kerja Lucy yang biasa digunakan untuk belajar. Pada samping kiri tempat tidur, terdapat cermin dengan lampu serta *makeup* yang digunakan Lucy untuk bersiap-

siap ketika *makeup* dan untuk foto OOTD. Pada kiri pintu, terdapat lemari Lucy yang digunakan untuk menyimpan pakaiannya serta lemari bulat disamping lemari untuk menyimpan parfum, pajangan, atau *makeup* lainnya yang digunakan oleh Lucy. Manequin pada kamar Lucy digunakan Lucy untuk mencocokkan *outfit* Lucy sebelum bepergian, karena Lucy merupakan seorang mahasiswi *fashion design* sehingga mannequin tersebut juga digunakan Lucy ketika merancang pakaian.

b. Warna

Kamar Lucy menggunakan warna-warna yang didominasi oleh warna ungu dan *pink*, untuk memberikan kesan feminin dan mengandung unsur fantasi sesuai dengan arti warna oleh Adams (2008). Pada rancangan kamar Lucy setelah perubahan ini, penulis menggunakan warna merah dan *pink*. Warna merah pada rancangan kali ini untuk menunjukkan perubahan sifat Lucy menjadi seseorang yang terlihat lebih dewasa dalam berpenampilan dan memiliki kepercayaan diri yang meningkat. Warna merah pada rancangan ini, penulis artikan sebagai warna yang menunjukkan kekuatan, gairah atau ambisi kuat dari Lucy serta dapat dilambangkan sebagai warna yang menunjukkan kedewasaan. Warna yang penulis gunakan untuk lemari pakaian Lucy merupakan warna magenta yang memiliki arti kedewasaan dan lemari pajangan Lucy penulis gunakan warna *pink* tua. Cermin kamar Lucy menggunakan warna *pink* untuk menunjukkan sifat Lucy yang feminin dari Lucy. Warna coklat untuk menunjukkan karakter Lucy yang

sebenarnya merasa kosong karena orang-orang yang selalu tidak puas akan hal yang ia lakukan dan mendapat perlakuan buruk dari orang-orang tersebut.

Kasur Lucy penulis rancang dengan menggunakan warna *pink* tua. Warna pada dinding Lucy penulis gunakan warna *pink* dengan *code color* #1C2C36 penulis pilih untuk menunjukkan perubahan sifat Lucy yang menjadi feminin, ramah serta merepresentasikan sifat yang baik dan polos seseorang. Warna abu-abu pada dinding penulis gunakan sebagai warna yang melambangkan kedewasaan dan juga dapat digunakan sebagai lambang kesedihan atau ketidakpastian.

c. Bentuk

Pada kamar Lucy dunia cermin, penulis memadukan bentuk persegi dan lingkaran sebagai bentuk dasar pada rancangan kamar berdasarkan psikologi karakter Lucy untuk menggambarkan *personality* Lucy yang ramah dan suka bergaul.



Gambar 3.56. Lemari rancangan 2

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis merancang lemari kamar Lucy dengan perpaduan bentuk persegi dan lingkaran, lemari pakaian Lucy penulis sesuaikan dengan lemari Lucy pada dunia nyata namun dengan arti yang berbeda, pada kamar Lucy lemari dengan bentuk persegi untuk menunjukkan sifat Lucy yang tekun akan pekerjaannya, dan lemari pajangan disebelahnya merupakan perpaduan bentuk untuk menunjukkan sifat Lucy yang ramah.



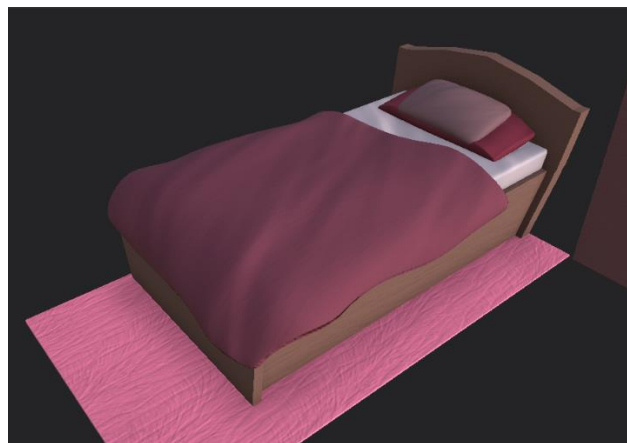
Gambar 3.57. Cermin rancangan 2
(Dokumentasi Pribadi)

Cermin kamar Lucy, penulis rancang dengan bentuk lingkaran pada bagian atas dan persegi pada kiri dan kanan sisi cermin. Tempat *makeup* Lucy penulis rancang dengan bentuk persegi untuk menunjukkan sifat Lucy yang tekun dengan pekerjaannya.



Gambar 3.58. Pintu Rancangan Kedua
(Dokumentasi Pribadi)

Bentuk pintu pada kamar Lucy penulis rancang minimalis dengan bentuk persegi untuk menggambarkan kekakuan yang selalu ia rasakan ketika mendapatkan komentar buruk dari orang-orang diluar setiap kali ia menginjakkan kaki keluar dari pintu.



Gambar 3.59. Kasur rancangan kedua
(Dokumentasi Pribadi)

Kasur Lucy penulis rancang dengan bentuk kasur yang bulat pada sandaran kasur. Penulis merancang demikian untuk menunjukkan *personality* Lucy.

3. Rancangan Ketiga



Gambar 3.60. *Design* akhir kamar Lucy pada dunia cermin
(Dokumentasi Pribadi)

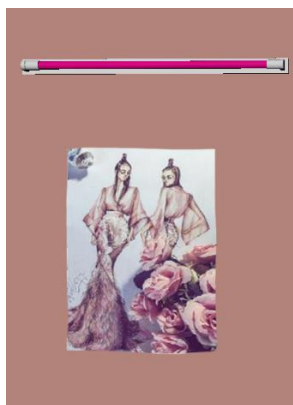


Gambar 3.61. *Color pallete*
(Dokumentasi Pribadi)

a. *Props*

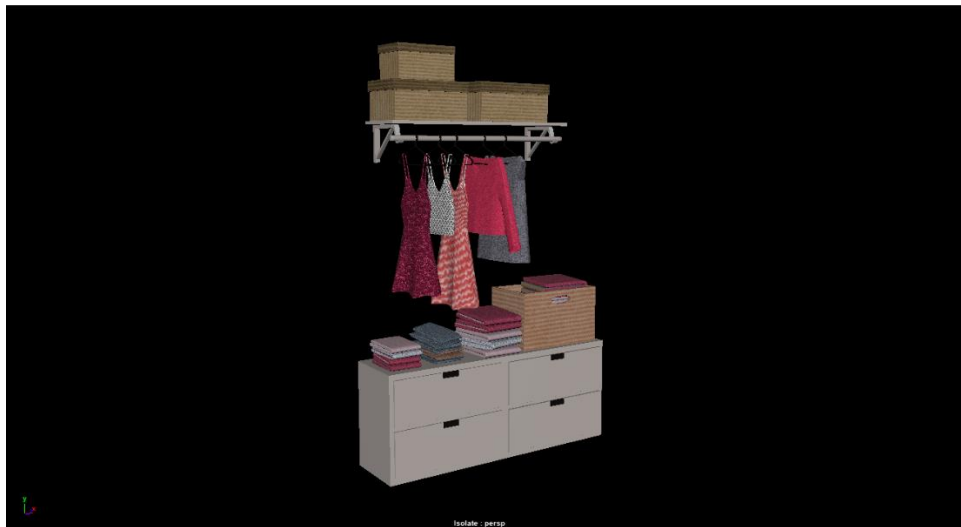
Pada rancangan ketiga, penulis mulai dengan mengubah beberapa hal seperti, lemari, *bedcover*, bantal, meja kerja yang digunakan untuk membuat video. Penulis juga menambahkan beberapa *spot* foto yang dengan background kain dengan motif mandala yang sering digunakan untuk menjadi hiasan kamar, alat *makeup*, serta beberapa poster dan foto

yang dibingkai sebagai pajangan kamar Lucy untuk menambah kesan feminin.



Gambar 3.62. Poster kamar Lucy
(Dokumentasi Pribadi)

Terdapat poster dua orang perempuan yang terletak disamping meja kerja Lucy yang menggunakan pakaian hasil rancangan Elio Abou Faysaal. Pakaian yang dirancang merupakan pakaian yang dipamerkan ketika peragaan busana dengan tema *spring/summer* pada tahun 2016. Poster ini dipilih sesuai dengan psikologi Lucy yang memiliki ketertarikan dalam bidang fashion dan untuk menunjukkan sisi Lucy yang lebih dewasa. Pada pakaian dalam poster tersebut, sang model menggunakan pakaian dengan model *mermaid dress* yaitu gaun yang menunjukkan lekuk badan seorang perempuan dan biasanya digunakan oleh perempuan dewasa untuk memperlihatkan lekukan badan bagian pinggul. Sehingga, poster ini dapat memberikan kesan dewasa didalamnya, warna yang dipilih untuk menciptakan pakaian ini adalah *baby pink*, yang memberikan kesan lembut dan bersabab ketika seseorang menggunakannya.



Gambar 3.63. Lemari Rancangan Kedua
(Dokumentasi Pribadi)

Terjadi perubahan pada rancangan lemari Lucy pada dunia cermin, penulis mengubah lemari menjadi lebih minimalis agar sesuai dengan *setting* tahun pada film dan memiliki *design* yang lebih modern sesuai dengan referensi yang digunakan. Lemari pada kamar Lucy penulis rancang sesuai dengan psikologi Lucy dan sesuai dengan profesi Lucy, Lucy yang sangat feminin dan suka menggunakan *dress* sehingga penulis menciptakan lemari tanpa pintu untuk menggantung pakaian-pakaian Lucy agar pakaian tetap rapih. Beberapa baju kaos dan baju yang rumah yang digunakan Lucy penulis letakkan diatas laci dibawah pakaian yang digantung. Laci tersebut digunakan untuk mengisi pakaian Lucy dan barang-barang pribadi Lucy. Box yang terdapat diatas tempat gantungan baju berisi buku-buku Lucy yang sudah tidak terpakai, lensa kamera dan peralatan untuk merekam video lainnya. Box yang terdapat pada atas laci Lucy berisi seprai cadangan untuk tempat tidur Lucy.



Gambar 3.64. *Spot* foto rancangan ketiga
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.65. Jendela rancangan ketiga
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mengubah lemari pajangan Lucy menjadi tempat untuk Lucy membuat konten nya yaitu *spot* untuk foto dengan kain mandala sebagai *background*. Jendela pada kamar Lucy juga mengalami perubahan, penulis menambah tirai pada kamar Lucy untuk menutupi cahaya matahari agar tidak mendapatkan cahaya yang *over* ketika Lucy membuat konten. Lantai pada kamar Lucy dunia nyata menggunakan

lantai *parquet* dengan motif kayu. Pemilihan penggunaan bahan *parquet* sama dengan alasan pemilihan bahan pada kamar Lucy dunia nyata.

Meja kerja Lucy yang terdapat dibawah kaki tempat tidur Lucy dirancang dengan bahan yang dapat memantulkan cahaya, sehingga ketika Lucy membuat konten, cahaya dari lampu yang ia gunakan dapat dipantulkan melalui meja sehingga ia dapat mendapatkan cahaya yang maksimal. Alat *makeup* Lucy yang sebelumnya diletakkan pada cermin panjang, dipindahkan keatas meja kerja Lucy seperti referensi yang digunakan dilihat dari beberapa *beauty vlogger* yang ada, serta kamera dan cermin bulat untuk *makeup*.

b. Warna

Perubahan warna juga terjadi pada kamar rancangan ketiga ini, dinding kamar Lucy menjadi *pink* dengan *code color* #E29E8E karena memiliki saturasi warna yang lebih muda sehingga kesan kamar akan menjadi lebih manis. Warna pada tirai penulis gunakan warna abu-abu untuk melambangkan kesedihan dan kebosanan sesuai dengan teori warna milik Adams (2008) pada film. Kain mandala dirancang sesuai dengan teori warna, coklat untuk melambangkan *personality* Lucy yang sebenarnya merasa sendiri dan mengalami kekosongan pada dirinya.



Gambar 3.66. Cermin rancangan ketiga
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis merubah warna cermin pada kamar Lucy menjadi abu-abu dengan bentuk yang sama seperti sebelumnya. Pada cerita film “Phase” Lucy pada dunia nyata masuk melalui cermin, sehingga cermin pada kamar Lucy cantik penulis gunakan warna abu-abu sebagai lambang transformasi pada Lucy juga dapat dilambangkan ketidakpastian.



Gambar 3.67. Pintu rancangan kedua
(Dokumentasi Pribadi)

Pintu pada kamar Lucy penulis rubah menjadi warna putih, dengan bentuk yang lebih minimalis. Warna putih sesuai teori Adams (2008), melambangkan hal yang positif atau harapan, namun juga dapat diartikan sebagai kerapuhan dan pengasingan. Dengan merubah warna pada pintu juga membuat kamar Lucy terlihat lebih berwarna sesuai dengan *psikologi* Lucy.



Gambar 3.68. *Design* akhir kamar Lucy pada dunia cermin
(Dokumentasi Pribadi)

c. Bentuk

Pada kamar Lucy dunia cermin, penulis menggunakan bentuk *rounded corner* dan lingkaran untuk menciptakan *props* kamar Lucy. Ching (2008) dalam bukunya ia berkata bahwa, membulatkan sudut dapat mengekspresikan kemenerusan permukaan, keringkasan volume ruangan dan kelembutan bentuk. Pemilihan bentuk ini penulis lakukan berdasarkan *psikologi* Lucy yang lemah lembut, ramah dan suka bergaul. Setiap gambar yang penulis gunakan untuk menjadi pajangan

kamar Lucy dunia cermin memiliki keterkaitan dengan cerita tentunya. Bingkai foto pada kamar Lucy penulis rancang menggunakan bentuk lingkaran untuk menunjukkan *personality* Lucy yang ceria dan ramah (Bancroft, 2006). *Bedcover* dan sarung bantal Lucy juga penulis rancang dengan motif bintang yang memiliki arti harapan sama seperti kamar Lucy pada dunia nyata namun juga untuk melambangkan kepopuleran Lucy.