

adanya fase *shock* atau *denial*, *anger*, *resentment* and *guilt*, *depression* dan *acceptance*. Perasaan kehilangan atau duka yang intens dapat menyebabkan gangguan pada system kekebalan tubuh, *Self neglect* dan pikiran untuk membunuh diri. Terutama ketika anak tersebut meninggal mendadak karena keadaan traumatis. Prigerson, Vanderwerker, & Maciejewski (2008) mengatakan karena rasa sakit yang mendalam orangtua yang kehilangan anak dapat mengalami *withdrawal* dari kehidupan sosial.

2.5 Self Neglect

Menurut Washington State Department of Social and Health Services (2021) *Self neglect* merupakan kondisi dimana seseorang mengabaikan kesehatan, keamanan dan kesejahteraan mereka. Hal ini terjadi karena mereka sendiri tidak dapat memenuhi kebutuhan untuk merawat diri dengan baik dikarenakan beberapa faktor. Hal seperti ini seringkali terjadi karena depresi, mengonsumsi *alcohol* yang berlebihan, tinggal sendiri, sudah tua, dan mempunyai sejarah kebersihan yang buruk. *Self neglect* dapat berupa, tidak memakan makanan yang cukup, *malnourishment*, tinggal dalam tempat yang kotor dan berantakan, banyak kertas atau makanan berserakan, dan memakai baju kotor atau sobek.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Sayangku, Lasmaya adalah sebuah film pendek animasi yang dibuat penulis dengan rekan kelompoknya untuk keperluan tugas akhir. Film animasi ini merupakan film tiga dimensi Non fiksi. Film ini dibuat menggunakan Teknik tiga dimensi yaitu rigging dengan software Autodesk Maya sebagai platform utama untuk membuat animasi. Selain itu, Blender digunakan sebagai software pendukung untuk mengerjakan modelling dan sculpting untuk merancang karakter dan latar dalam

film. Terakhir, untuk editing dan compositing menggunakan Adobe premiere. Film ini dibuat dengan rasio 16:9 atau 1920 x 1080 pixel.

Film animasi ini bercerita tentang seorang ibu bernama Mia yang sedang berduka dikarenakan kehilangan anak perempuan satu-satunya. Dalam masa berduka, ia mulai hilang rasa tanggung jawabnya dan menelantarkan kehidupannya. Melihat kondisi hewan kesayangan, cepuk yang kotor dan tidak terurus, Mia sadar akan tanggung jawab yang ia punya. Film ini membawa narasi dengan tema drama, kekeluargaan yang membahas tentang berduka dan merelakan dengan durasi 4 menit 30 detik.

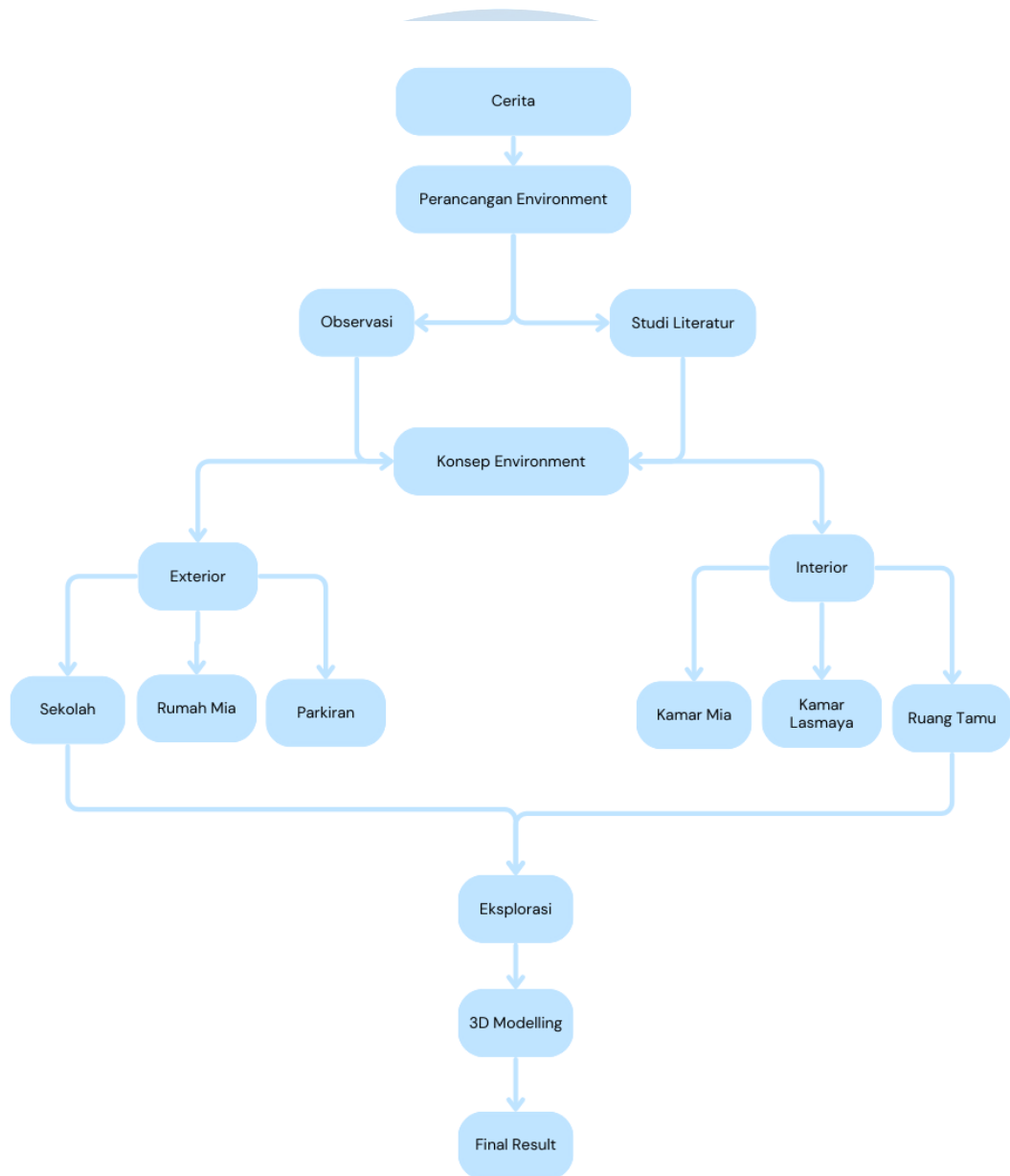
Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Karya yang diciptakan oleh penulis adalah latar dari film pendek *Sayangku*, Lasmaya adalah Kamar Mia dan ruang tamu sebelum dan sesudah kehilangan. Perancangan desain Kamar Mia dan Ruang tamu merupakan topik yang akan dibahas oleh penulis. Kajian yang dikumpulkan akan membahas bentuk dasar, layout, warna dan hubungan *layout* dengan kondisi psikologis tokoh mia saat ia sedang berproses menghadapi masa berkabung. Perancangan desain latar akan mengambil inspirasi dari beberapa hasil karya seperti film, series, film pendek yang relevan.

Konsep Bentuk: *Sayangku Lasmaya* merupakan film animasi tiga dimensi dengan bentuk karakter dan latar yang semi realis. Hal ini dilakukan agar penonton dari berbagai umur dapat mengerti cerita dengan lebih mudah dan mendapat suasana menyenangkan melalui animasi yang *semi realis*.

Konsep Penyajian Karya: Karya yang akan disajikan dalam proses perancangan ini adalah kamar Mia sebelum dan setelah kehilangan dan ruang tamu sebelum dan setelah kehilangan.

Tahapan Kerja



Gambar 3.1.1. Pipeline Tahapan Kerja
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide awal terdapat dari kisah seorang ibu yang sedang menjalankan masa berkabungnya setelah kehilangan anak Perempuan satu-satunya di usia yang muda. Setting terinspirasi oleh kota di Bandung. Terdapat berbagai

ruangan seperti ruang kamar ibu, anak, ruang tamu dan taman rumah. Ruangan dibagi sesuai dengan timeline saat sang ibu sebelum kehilangan dan sesudah kehilangan. Desain setiap ruangan dibuat dengan tujuan untuk memperlihatkan kondisi sebelum dan sesudah kehilangan. Tentu ada perbedaan dalam atmosfer ruangan saat orang sedang mengalami masa depresi karena kehilangan seorang yang disayang, terutama anak sendiri.

b. Observasi

Zom 100 merupakan anime yang diadaptasi dari manga karya Haro Aso. Series ini bercerita tentang seorang freshgraduate bernama Akira Tendo, seorang pekerja kantor yang terjebak dalam rutinitas kantornya sehingga menghasilkan kehidupan monoton tanpa *balance* dalam kehidupan bekerja. Namun suatu hari terjadi wabah *zombie*. Tetapi Akira tidak melihat itu sebagai hal yang mengerikan namun sesuatu kesempatan untuk merasakan hidup sepenuhnya. Sebelum dia meninggal menjadi zombie Akira membuat *list* hal-hal yang ingin dia nikmati karena mempunyai banyak waktu luang.



Gambar 3.1.2. Zom 100
(Sumber: <https://www.netflix.com/browse>)

Penulis mengambil episode 1 dan 2 dari series tersebut sebagai salah satu referensi *visual layout* yang digunakan untuk suasana kamar mia dan ruang tamu dalam film *Sayangku, Lasmaya*. Dalam gambar tersebut terlihat kamar Akira yang penuh dengan sampah dan barang yang berserakan dimana mana karena kondisi mentalnya yang tidak sehat dan depresi karena kebanyakan beban kerja dari kantornya. Disini kita dapat menyimpulkan bahwa beban kerja yang dia dapat mengganggu kondisi mental yang mempengaruhi lingkungan rumah menjadi lebih kotor dan tidak terurus.



Gambar 3.1.3. Zom 100
(Sumber: <https://www.netflix.com/browse>)

Euphoria merupakan series drama remaja yang dibuat oleh Sam Levinson buat HBO. Series ini bercerita tentang seorang remaja perempuan, pecandu narkoba bernama Rue Bennet yang sedang berjuang untuk tetap sober atau sadar. Series ini menceritakan perjalanan hidupnya setelah dia menjalani rehab dan mencoba mencari tempatnya dalam dunia sekaligus beradaptasi dengan hubungannya setelah *rehab*. Series ini tidak hanya menceritakan Rue tetapi kisah lain dari beberapa karakter pendukungnya.



Gambar 3.1.4. Euphoria
(Sumber: <https://www.hbogoasia.id/>)

Penulis mengambil season satu episode tujuh sebagai referensi *visual* untuk perancangan latar karena dapat memperlihatkan kondisi kamar saat kondisi mental Rue sedang kambuh. Dalam episode tujuh Rue mengalami episode depresi dan kesulitan untuk bangun dari kasurnya untuk membuang air kecil. Dalam kondisi depresinya kamar Rue terlihat berantakan dan gelap yang menghasilkan suasana yang tidak menyenangkan dan *gloomy*. Pakaian, makanan dan minuman dimana mana. Barang dan makanan yang berserakan menandakan tidak berdayaannya untuk menjaga lingkungan yang sehat. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kondisi mental Rue

mempengaruhi perilakunya yang tidak dapat menjaga kebersihan tempat tinggalnya sendiri.



Gambar 3.1.5. BTS Euphoria
(Sumber: <https://twitter.com/makeeuphoria/status/1404165311151185920>)

Twins in Paradise merupakan sebuah film pendek karya Victoria Vincent atau yang lebih dikenal Vewn. Film pendek dua dimensi ini bercerita tentang dua anak kembar atlet tennis yang sedang berjuang menghadapi kehilangan ibunya. Dalam film ini dua-duanya mempunyai cara *cooping* masing-masing. Kembar dengan rambut panjang menjadi *perfectionist* dan kembar dengan rambut pendek kecanduan narkoba untuk mengalihkan diri dari pikiran tentang ibunya. Kembar rambut pendek mengonsumsi narkoba dan akhirnya *overdosis* sehari sebelum pertandingan penting dalam karir mereka. Menunggu kembarnya pulih dia pun mencoba narkoba saudaranya.



Gambar 3.1.6. *Twins in Paradise*
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=IDYxLj3bYds>)

Penulis mengambil film pendek ini sebagai referensi karena dalam karya ini terdapat persamaan dengan karakter *Twins in Paradise* dan *Sayangku, Lasmaya* yaitu kedua karakter sedang mengalami kehilangan sosok orang yang penting dalam keluarga. Kembar dengan rambut pendek

mengalami kecanduan narkoba dan menjadi depresi. Kamar dari kembar dalam shot dibawah memperlihatkan latar yang berantakan dengan semua barang dan pakaian berserakan di lantai.



Gambar 3.1.7. *Twins in Paradise*
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=IDYxLj3bYds>)

Selain ketiga referensi diatas terdapat referensi lain untuk membantu perancangan letak interior dan desain interior ruang tamu dan kamar mia sebagai berikut. Referensi ruang tamu pada rumah cluster dan kamar seorang ibu *single parent*.

Kamar



Ruang Tamu



Gambar 3.1.8. Referensi Ruang Tamu dan Kamar Mia

(Sumber: <https://www.rumah.com/listing-properti/dijual-rumah-minimalis-3-kamar-cluster-soehat-oleh-yayak-22236142> <https://hydeliving.co.id/articles/10-Contoh-Ruang-Tamu-Minimalis-Mewah-dan-Modern> <https://m.facebook.com/SummareconBandung/photos/lokasi-show-unit-cluster-emilytipsruang-ruang-keluarga-merupakan-bagian-di-inter/2657399141199248/>)

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

c. Studi Pustaka

Berdasarkan hasil pengumpulan kepustakaan yang telah penulis lakukan maka penulis Menyusun table yang merupakan teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Tabel Keterkaitan Teori

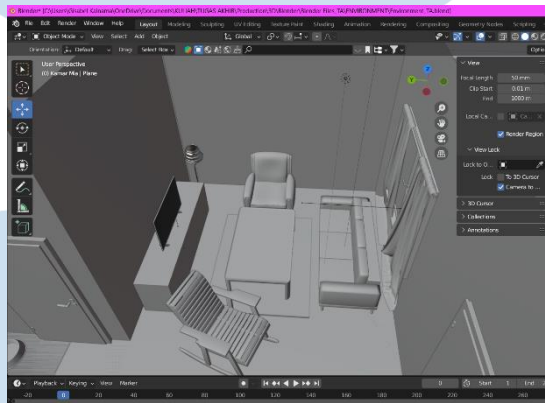
No.	Penulis (Tahun)	Teori Mengenai	Penggunaan Teori
1	Sayuti (2014)	Ruang dan Tempat	Menjadi acuan tahapan perancangan latar
	Aminuddin (2014)		
	Kosasih (2014)		
	Stanton (2012)		
2	Ching (2002)	Interior Desain	Menjadi acuan tahap perancangan latar.
	Wicaksono dan Tisnawati (2014)	Elemen dan Komponen dasar interior desain	
	Attariqi (2018)	Gaya Interior Desain	
3	Christine Lukmanto (2020)	Warna	Mengetahui perbedaan suasana kamar mia dan ruang tamu sesuai dengan timeline waktu cerita.
	Goethe (2020)		
	P. Jasmine dan Tanzillo (2017)		
4	National Library of Medicine (2022)	<i>Grief</i>	Untuk memahami kondisi tokoh dengan cerita agar dapat merancang latar pada cerita.
	Kubler Ross (1969)		
	Prigerson, Vanderwerker, & Maciejewski (2008)		
5	Washington State Department of Social and Health Services (2021)	<i>Self Neglect</i>	Untuk memahami behaviour tokoh yang memengaruhi latar.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

1. Living Room

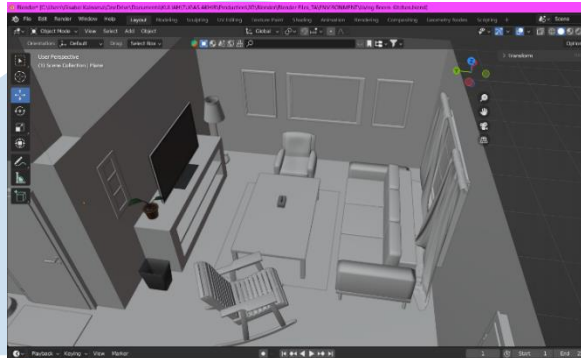
Living Room bersih

Tahap eksplorasi bentuk dan desain biasanya dilakukan saat membuat sketsa kemudian finalisasi sketsa dengan ilustrasi. Penulis tidak melakukan finalisasi pada sketsa tetapi terdapat sketsa kasar rancangan *environment* sebagai acuan modelling *environment*. Ruang dirancang berdasarkan literatur mengenai Ruang dan tempat dan Interior Desain. Perancangan kasur dan meja sudah dirancang terlebih dahulu saat membuat *floor map*. Untuk Ruang Tamu dilalui beberapa tahap eksplorasi sebagai berikut. Dalam (gambar 3.1.9) merupakan rancangan pertama ruang tamu versi bersih dimana latar masih terlihat sangat kosong dan baru terdapat properti utama seperti sofa, meja, TV, lampu dan gorden.

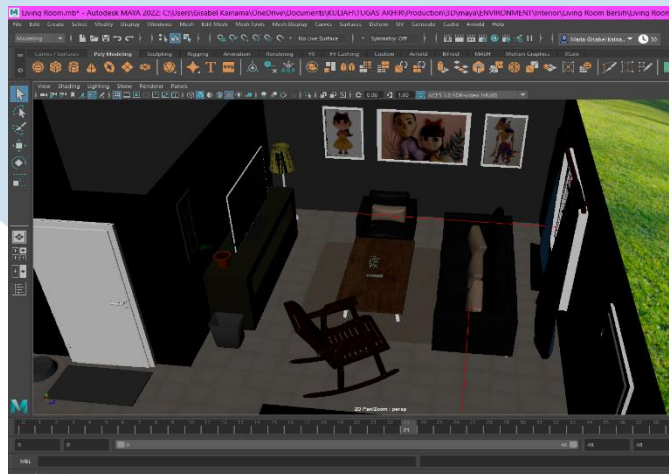


Gambar 3.1.9. Eksplorasi Ruang Tamu 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian ditambahkan properti pendukung untuk membuat suasana rumah lebih nyaman dan terisi. Ruang tamu diisi dengan frame foto, tempat sampah, tempat tissue, tanaman kecil dan mengganti lampu berdiri. Kemudian texturing dilakukan dalam Maya.



Gambar 3.1.10. Eksplorasi Ruang Tamu 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.1.11. Eksplorasi Ruang Tamu 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Living Room Kotor

Ruang Tamu kotor dibuat dari hasil modelling ruang tamu bersih tetapi dengan beberapa perbedaan seperti adanya banyak sampah dan properti yang memenuhi ruangan untuk memberi kesan berantakan. Ruangan kotor dirancang berdasarkan literatur mengenai berduka dan *self neglect*. Dalam perancangan latar menjadi berantakan terdapat beberapa perubahan dalam letak sampah-sampah dan sofa dalam latar.



Gambar 3.1.12. Eksplorasi Ruang Tamu 4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.1.13. Eksplorasi Ruang Tamu 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

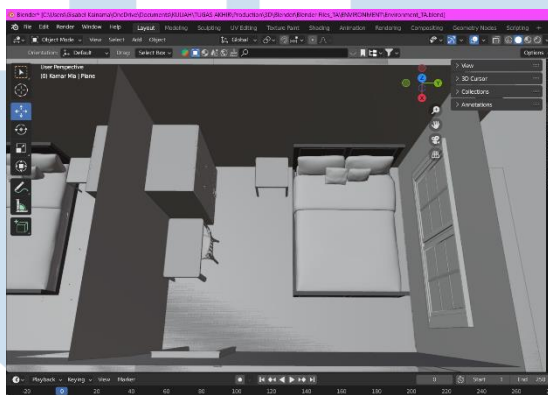
Setelah sampah di *rearrange*, ditambah dan tambah selimut.

2. Kamar Mia

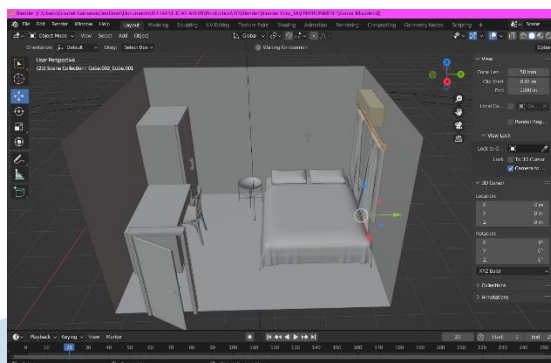
Kamar Mia Bersih

Dalam tahap produksi kamar mia dibuat sesuai dengan acuan *floor map*. Sama dengan ruang tamu, kamar mia langsung dieksplorasi dari segi properti dan penempatan objeknya langsung dalam Maya dari sketsa kasar yang dibuat. Kamar ini dirancang berdasarkan literatur yang sama dengan ruang tamu bersih karena keduanya mempunyai konsep yang sama yaitu

mengenai ruang dan tempat dan Interior desain. Dalam Gambar pertama terlihat kasur dengan *bed frame*, empat bantal dan meja samping kotak. Dalam Gambar kedua kamar mia ditambahkan gordena dan salib. Kasur, bantal dan meja kotak diganti dengan kasur tanpa *bed frame* dan meja samping bulat. Gambar ketiga merupakan finalisasi dari eksplorasi yang dilakukan. Ada tambahan tempat sampah, kotak tissue, koper diatas lemari, lampu meja, laptop, dan ac diatas jendela.



Gambar 3.1.14. Eksplorasi Ruang Tamu 6
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



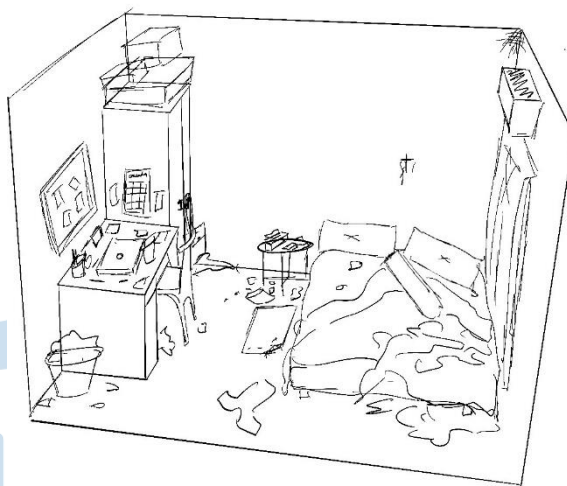
Gambar 3.1.15. Eksplorasi Ruang Tamu 7
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.1.16. Eksplorasi Ruang Tamu 8
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kamar Mia Kotor

Kamar Mia kotor dibuat dari hasil modelling kamar mia versi bersih. Sama dengan ruang tamu kotor, ruangan ini diubah menjadi lebih kotor dan berantakan. Kamar ini dirancang berdasarkan literatur mengenai berduka dan *self neglect*. Saat mengerjakan Kamar Mia kotor penulis hanya melakukan eksplorasi sekali melalui sketsa gambar 3.1.17 Dan kemudian asset sampah yang dibuat ditata dalam ruangan.



Gambar 3.1.17. Sketsa Kamar Mia kotor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.1.18. Eksplorasi Ruang Tamu 9
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Produksi:

Penulis memulai tahap produksi dengan membuat *floor map* untuk latar utama yaitu Rumah Mia. *Floor Map* dibuat dari referensi rumah-rumah yang berada dalam *cluster*. Kemudian sketsa dibuat sesuai dengan *floor map* yang sudah dirancang. Untuk setiap ruangan yang dibuat dieksplorasi melalui properti yang dibuat.



Gambar 3.1.19. *Floor Map*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

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

Exterior



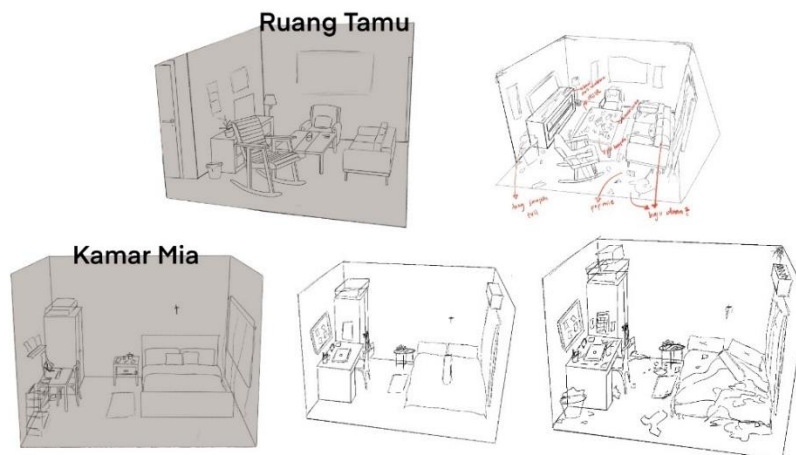
Floor Map



Gambar 3.1.20. Referensi Perumahan *Cluster* dengan *Floor Map*

(Sumber: <https://www.rumah.com/detil-properti/taman-kopo-indah-3-cluster-sommer-ville-16943>
<https://www.rumah123.com/properti/bandung/hor6506172/>)

Sketsa tersebut berupa *rough sketch* yang kemudian menjadi panduan untuk membuat 3D Model *environment*. Kamar Mia dirancang berdasarkan literatur mengenai Ruang dan Tempat dan Interior Design.



Gambar 3.1.21. *Rough Sketch Interior*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pembuatan Model 3D dimulai dengan melakukan *modelling* pada bentuk dasar *environment* dan *modelling* untuk beberapa properti seperti sofa, meja, dan kursi. Setelah model 3D sudah terbentuk dengan lengkap, penulis melakukan *UV unwrap* kepada beberapa *plane* untuk di texture nanti. Setelah *UV unwrap* penulis melakukan texturing menggunakan *AiStandard Surface* Maya.

3. Pascaproduksi:

Penulis membersihkan file proyek dan merapikan label nama setiap file. Penulis kemudian memindahkan semua file *environment* pada folder masing-masing bersama dengan semua texture yang digunakan. Setelah file sudah dikerjakan semua kemudian file dikasih untuk proses *animating* dan *render*. Penulis juga berperan sebagai *texture artist*, *lighting artist* dan *render artist*.

4. ANALISIS

Berikut merupakan hasil analisis karya *environment* dari film “Sayangku, Lasmaya”” sesuai dengan studi literatur.

4.1 HASIL KARYA

