

on dari orang yang dikasihi itu merupakan proses yang sulit. Lagu ini menggambarkan bagaimana seseorang merasa terpuruk dan kesepian karena ditinggalkan. Meskipun begitu, ia tidak dapat menyalahkan mantan kekasihnya dan hanya dapat menyimpan kesedihan tersebut sendiri.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang penciptaan karya adalah “Bagaimana desain *environment* dirancang dalam video musik animasi 2D ‘Terlalu Cepat’?”. Pembahasan dibatasi pada batasan masalah sebagai berikut:

- a. Desain *environment* yang dianalisis adalah ruang kelas yang menunjukkan kondisi *denial* dan kamar yang mengekspresikan *anger* tokoh Shafa.
- b. Desain *environment* membahas *human interface* desain interior yang meliputi bahan, *decorative scheme*, akustik, furnitur, warna, dan cahaya. Warna yang dibahas adalah pemilihan warna untuk set dan properti sedangkan cahaya yang dibahas adalah akses pencahayaan dari set atau properti yang dirancang.

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan proses perancangan serta keputusan kreatif yang dibuat dalam desain *environment* untuk video musik animasi 2D “Terlalu Cepat”. Proses yang ditunjukkan menjadi jejak karya individu dan dapat menjadi referensi penelitian desain *environment* di masa depan. Tidak hanya sebagai arsip universitas, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi ruang perkembangan bagi penulis maupun orang lain.

## **2. STUDI LITERATUR**

Proses perancangan *desain environment* diiringi dengan penggunaan teori atau literatur yang menjadi referensi. Referensi literatur yang digunakan berfungsi sebagai landasan penciptaan karya sehingga karya *environment* memiliki kesan tertentu berkaitan dengan kondisi emosi tokoh pada *scene*.

## **2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN**

1. Teori utama yang digunakan sebagai landasan penciptaan adalah teori desain *environment*, desain interior, dan *5 stages of grief*.
2. Teori pendukung yang digunakan adalah teori animasi 2D, video musik, ruang kelas, dan kamar.

## **2.2. DESAIN ENVIRONMENT DAN INTERIOR**

Desain *environment* menurut Besen (dalam Rahardja dan Lukmanto, 2020) merupakan desain *set* yang mampu menceritakan suatu *scene* serta emosi dan kepribadian tokoh secara ringkas dan jelas. Mendukung pernyataan tersebut, Lukmanto (2018) mengatakan bahwa desain *environment* membantu penonton memahami situasi yang dialami tokoh secara lebih baik. Untuk memperkuat desain *environment*, penulis menggunakan teori *human interface* dalam desain interior.

Dodsworth dan Anderson (2015) menjelaskan bahwa setiap bagian interior memiliki suatu makna dan tujuan. Dalam perancangan desain interior terdapat 6 hal yang perlu diperhatikan, yaitu bahan/materi, *decorative scheme*, akustik, furnitur, warna, dan cahaya. Bahan/materi berkaitan dengan bahan desain yang dipilih seperti kayu atau besi. Bahan-bahan tersebut disatukan menjadi lingkungan yang nyaman dengan perancangan *decorative scheme*. Kemudian, suara dalam ruangan dikondisikan agar memberikan pengalaman tertentu (akustik). Untuk melengkapi ruangan, terdapat furnitur yaitu akomodasi yang memiliki fungsi dalam ruang. Lalu, warna dan cahaya dapat memberikan efek psikologis bagi penghuninya.

## **2.3. FIVE STAGES OF GRIEF: DENIAL DAN ANGER**

Kübler-Ross dan Kessler (2014) menjelaskan bahwa *5 stages of grief* yang berisi *denial*, *anger*, *bargaining*, *depression*, dan *acceptance* bukanlah sebuah urutan tahap yang pasti karena tiap orang memiliki kondisi yang berbeda-beda. Dalam teori tersebut, mereka menjelaskan bahwa *denial* merupakan tahap dimana seseorang sulit mempercayai kenyataan diiringi dengan perasaan syok dan kehampaan. *Anger* dijelaskan oleh Kübler-Ross dan Kessler sebagai amarah baik pada diri sendiri maupun orang lain karena merasakan sakit setelah ditinggalkan.

## **2.4. ANIMASI 2D**

Animasi 2D sendiri memiliki ciri visual yang datar atau *flat* (Siswati, 2013). Wells dan Moore (2016) mengatakan bahwa animasi merupakan suatu bentuk ekspresi yang paling dinamis karena mencakup berbagai bidang seperti seni dan kerajinan, pertunjukan, tari, sains sosial dan komputer, dan lainnya. Oleh karena itu, animasi membuka berbagai kemungkinan dalam perkembangan naratif, estetika, dan teknik. Ia menyebutkan bahwa animasi dapat digunakan dibanding *live-action* karena memiliki kebebasan ekspresi dan kontrol seniman yang lebih tinggi. Animasi juga dapat menciptakan suatu ‘kenyataan’ baru atau hal-hal yang hanya terjadi dalam imajinasi. Selain itu, animasi dapat dipadukan dengan *live-action*.

## **2.5. VIDEO MUSIK**

Definisi awal musik video oleh Bente Kristiansen (dalam Korsgaard, 2017) yaitu produksi video singkat dari penggabungan visual dengan musik *pop and rock* yang digunakan sebagai komersial sekaligus hiburan. Namun, Korsgaard menjelaskan lebih lanjut bahwa definisi musik video berubah seiring waktu. Video musik tidak lagi berdurasi 3-4 menit, tapi bisa lebih dari 10 menit seperti “M A N I A” (2016) oleh The Weeknd. Video musik juga digunakan pada *genre* musik lain seperti musik klasik “In Memory of the Dead” yang dimainkan Nightingale String Quartet di 2011. Oleh karena itu, video musik sebagai media bersifat fleksibel dan selalu berubah.

## **2.6. RUANG KELAS**

Desain ruang kelas penting untuk membuat suatu lingkungan belajar. Martin (2013) menjelaskan bahwa desain ruang kelas dapat memicu interaksi, mendukung fokus, kolaborasi, dan mendorong pencapaian murid-murid. Untuk membuat ruang kelas yang nyaman, ruang kelas perlu memperhatikan sirkulasi udara, keheningan ruang, fasilitas pendukung, dan absensi (Widiastuti, Susilo, & Nurfinaputri, 2020). Mereka menjelaskan bahwa ada 2 faktor utama dalam kenyamanan kelas yaitu faktor lingkungan fisik dan penghuni kelas.

## **2.7. KAMAR**

Kamar tidur tidak hanya berperan sebagai tempat untuk tidur dan mengerjakan tugas, tapi juga berperan sebagai ruang yang dapat menjelaskan kehidupan, budaya, dan konsumsi remaja. Ruang ini dianggap sebagai ruang privat dimana pemiliknya memegang tinggi kontrol dan kepemilikan ruang tersebut. Kamar tidur dapat menjelaskan identitas remaja dan menjadi tempat remaja mengekspresikan pertumbuhan mereka. Oleh karena itu, kamar tidur dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti, usia, ruang dan waktu, keluarga, hubungan dengan dunia luar, dan lainnya (Lincoln, 2016).

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **Deskripsi Karya**

“Terlalu Cepat” merupakan sebuah karya video musik animasi dari WabiSabi Studio yang dinyanyikan oleh Shafa Annisa. Video berdurasi 3 menit ini menceritakan tentang pengalaman Shafa selaku penyanyi dan penulis lagu ketika ia putus hubungan dengan mantan kekasih. Peristiwa tersebut terjadi pada masa SMA penyanyi di tahun 2010-an. Meski berjalan sesaat, hubungan tersebut meninggalkan kenangan yang membekas bagi Shafa. Sakit hati yang dirasakan sempat membuatnya merasa terpuruk, tapi ia harus terus bangkit lagi dan menjalani kehidupan.

### **Konsep Karya**

Konsep desain *environment* yang diterapkan pada video musik animasi 2D adalah visualisasi kontradiksi antara kenyataan dan imajinasi. Penulis ingin menunjukkan 2 lingkungan ruang yang berbeda berdasarkan kondisi emosional Shafa yang masih labil. Setelah berpisah dengan kekasihnya, Shafa menolak kenyataan tersebut (*denial*) dan mengingat kembali kenangan-kenangan indah yang pernah dilalui dengan kekasihnya. Kondisi *denial* tersebut direpresentasikan dalam ruang kelas yang romantis dan indah. Kemudian, Shafa akan merasa frustrasi dan marah karena