

## **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**

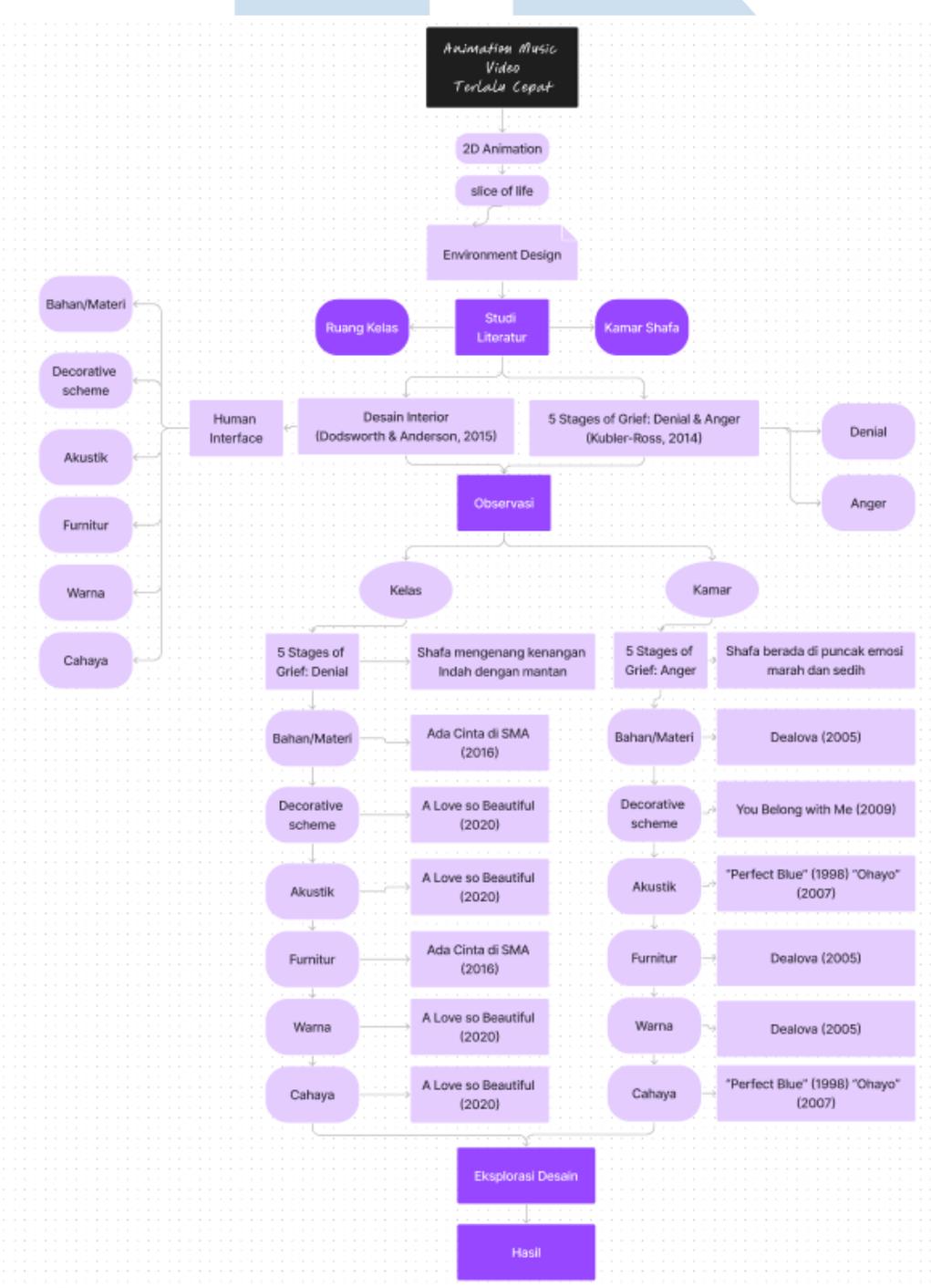
“Terlalu Cepat” merupakan sebuah karya video musik animasi dari WabiSabi Studio yang dinyanyikan oleh Shafa Annisa. Video berdurasi 3 menit ini menceritakan tentang pengalaman Shafa selaku penyanyi dan penulis lagu ketika ia putus hubungan dengan mantan kekasih. Peristiwa tersebut terjadi pada masa SMA 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

sakit hati (*anger*). Kondisi tersebut divisualisasikan dengan desain kamar Shafa yang padat dan berantakan.

### Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Tahapan kerja desain *environment*

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Putusnya hubungan antara Shafa dan mantannya terjadi di tahun 2010-an pada masa sekolah. Oleh karena itu, desain *environment* yang diputuskan adalah lingkungan sekolah dan kamar Shafa. *Environment* sekolah seperti ruang kelas merupakan tempat dimana Shafa meluangkan waktu bersama mantannya sedangkan kamar sebagai tempat Shafa meluangkan waktu sendiri. Dengan demikian, desain ruang kelas dan kamar akan memiliki kontradiksi yang menyesuaikan kondisi Shafa. Selain itu, desain *environment* akan menggunakan gaya *painting* digital untuk memenuhi estetika yang diinginkan penulis lagu.

b. Studi Pustaka

Dalam perancangan desain *environment*, penulis mempelajari *5 Stages of Grief* untuk memahami kondisi fisik maupun mental Shafa ketika mengakhiri hubungan dengan mantannya. Kübler-Ross dan Kessler (2014) menyebutkan 5 tahap tersebut terdiri dari *denial*, *anger*, *bargaining*, *depression*, dan *acceptance*. Pemahaman terhadap kondisi Shafa berpengaruh pada desain *environment* terutama interior dalam ruang kelas dan kamar Shafa. Kondisi tingkah laku psikologis seseorang dapat berpengaruh pada desain ruang (Zhang, 2016).

c. Observasi

1) Ruang Kelas

Banyaknya interaksi Shafa dan Devan di sekolah membuat ruang kelas menjadi tempat yang berkesan romantis bagi Shafa. Suasana romantis tersebut banyak ditemukan dalam drama Korea seperti “A Love So Beautiful” (2020). Ruang kelas dalam film tersebut memiliki warna *set* dan properti yang *analogous* didukung dengan jendela yang lebar sehingga pencahayaan mendukung kesan romantis. Ruang kelas tersebut memiliki penataan yang rapih dengan dekorasi yang sederhana sehingga memberikan komposisi yang fokus pada kedua tokoh di ruang kelas.



Gambar 3. 2 Referensi kesan romantis di ruang kelas di “A Love So Beautiful”  
(Kakao M, 2020)

Berhubung latar narasi ada di Indonesia, penulis mengamati furnitur dan properti umum yang ada di ruang kelas Indonesia seperti pada film “Ada Cinta di SMA” (2016). Beberapa ciri umum di antaranya adalah ruang kelas dan jendela yang relatif lebih sempit atau kecil, meja dan kursi kayu, papan tulis putih, hiasan dinding, dan lemari kayu. Meja dan kursi kelas memiliki tekstur yang terlihat sedikit lebih kasar dengan adanya coretan pada kayu meja dan kursi serta adanya retakan pada dinding. Tekstur tersebut lebih menunjukkan sisi kekanakan murid kelas SMA daripada kesan romantis.



Gambar 3. 3 Referensi Ruang Kelas Indonesia di film “Ada Cinta di SMA”  
(Starvision Plus, 2016)

## 2) Kamar Shafa

Untuk mendapatkan *decorative scheme* tahun 2000-an, penulis mengambil referensi dari film *romance* Indonesia di tahun 2005 yaitu “Dealova” dan video musik Taylor Swift tahun 2009 berjudul “You Belong with Me”. Dalam kedua referensi tersebut warna pada furnitur kamar menggunakan berbagai warna *bold*. Warna tersebut diiringi juga dengan kesan natural dari material kayu dan tekstil. Set dan properti *speaker* pada referensi ruangan “Dealova” mengindikasikan tokoh pemilik kamar yang merupakan seseorang yang bermain musik. Buku catatan dan gitar yang tergeletak di atas kasur sendiri menunjukkan bahwa tokoh sedang melakukan sesuatu terkait musik, entah itu membuat lagu atau memainkan lagu.



Gambar 3. 4 Referensi bahan dan *decorative scheme* kamar Shafa (Flix Pictures, 2005)

Kedua kamar yang ada pada “You Belong with Me” menunjukkan adanya perbedaan karakteristik antara kamar laki-laki dan perempuan. Kamar tokoh laki-laki memiliki dinding berwarna biru dengan dekorasi sederhana yang menunjukkan minatnya di bidang olahraga basket. Furnitur di kamar tersebut juga memiliki bentuk dasar persegi. Sebaliknya, kamar tokoh perempuan (Taylor Swift) memiliki dekorasi yang lebih banyak dengan bentuk furnitur dan yang variatif.



Gambar 3. 5 Perbandingan kamar laki-laki dan perempuan  
(Taylor Swift, 2009)

Penulis juga mengambil referensi dari karya Satoshi Kon yang populer dengan gaya visual dan narasi yang kompleks. Karya-karyanya seperti “Perfect Blue” (1998) dan “Ohayo” (2007) memanfaatkan animasi untuk mengilustrasikan kondisi mental atau situasi yang kurang stabil. Penggunaan properti dengan jumlah banyak membuat ruangan terlihat lebih penuh dan sesak sehingga mendukung emosi yang kurang menyenangkan. Karyanya juga memanfaatkan detail motif dan tekstur pada propertinya sehingga desain *environment* terlihat lebih ramai.



Gambar 3. 6 Referensi cahaya dan akustik kamar Shafa  
(Satoshi Kon, 1998 dan 2007)

d. *Moodboard*

Penulis ingin menunjukkan kesan romantis dalam ruang kelas dan keterpurukan di kamar Shafa. Video musik animasi “The 6<sup>th</sup> Summer” (2020) oleh PLAVE menjadi referensi *mood* kedua ruang tersebut karena memiliki perubahan atmosfir dari rasa kesepian yang dingin hingga rasa

kebersamaan yang hangat. Secara lebih spesifik, “Mind Forecast” (2020) oleh Eve dan film “Tamako Love Story” (2014) menjadi referensi *mood* orang yang sedang jatuh cinta di tingkat SMA. *Mood* sedih yang menjadi referensi untuk kamar Shafa diambil dari video musik “Shiori” (2022) oleh Mafumafu, “0X1=LOVESONG (I Know I Love You) feat. Seori” (2021) oleh Tomorrow by Together, dan animasi pendek Ohayo” (2007) Oleh Satoshi Kon dan Yoshihiro Ayase. Ketiga film/video tersebut memiliki pencahayaan yang redup dengan *sole-character* di dalam ruang tersebut sehingga memiliki kesan hampa.



Gambar 3. 7 *Moodboard* ruang kelas  
(Dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 3. 8 *Moodboard* kamar  
(Dokumentasi penulis, 2023)

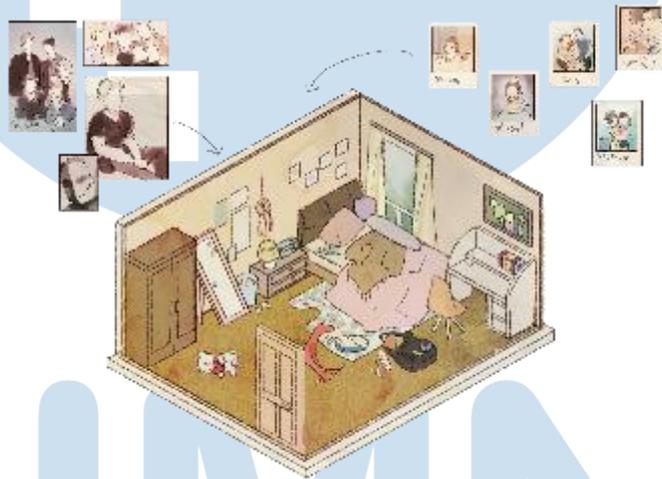
e. Eksplorasi Set dan Properti

Dalam mendesain ruang kelas, penulis berfokus pada area-area yang menjadi area kamera yaitu daerah dekat jendela. Hal ini menyesuaikan

*storyboard* yang sudah dibuat. Dalam prosesnya penulis memberikan *blocking* warna berdasarkan gelap-terang benda. Desain kelas dibuat sederhana menyesuaikan ruang kelas Indonesia sekaligus mendukung suasana romantis di antara Shafa dan Devan. Penulis juga mencoba menampilkan kepribadian Shafa sebagai seorang pelajar perempuan yang rajin dan suka mendengarkan musik dalam eksplorasi desain kamarnya.



Gambar 3. 9 *Blocking* area berdasarkan *storyboard* “Terlalu Cepat”  
(Dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 3. 10 Desain awal kamar Shafa  
(Dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 3. 11 Eksplorasi warna kamar Shafa  
(Dokumentasi penulis, 2023)

## 2. Produksi:

### a. Ruang Kelas

Kübler-Ross dan Kessler (2014) mengatakan bahwa tahap *denial* lebih simbolik dari hanya merasa sulit percaya karena seseorang akan merasa hampa dan kehilangan karena ada suatu bagian hidup yang meninggalkan mereka. Dengan demikian Shafa mengenang kembali masa-masa romantisnya dengan Devan di ruang kelas. Properti yang digunakan merupakan properti ruang kelas Indonesia pada umumnya seperti pada film “Ada Cinta di SMA” (2016) Akan tetapi, untuk memberikan kesam dramatis, digunakan jendela yang besar seperti pada film drama Korea. Selain itu, warna yang digunakan adalah warna dengan *tone* hangat dan natural. Berikut adalah *human interface* desain interior dalam ruang kelas yang didesain:

Tabel 3. 1 *Human interface* desain interior ruang kelas

<i>Human Interface</i> Desain Interior	
Bahan/materi	Kayu, kaca, batu
Decorative scheme	<i>Dreamy</i> , romantis, nyaman, luas
Akustik	Suara dapat masuk dengan mudah
Furnitur	Meja-kursi murid, meja-kursi guru, papan tulis, jendela, gordena, dan rak buku.  Properti tambahan: buku-buku, bola basket, kertas lipat bangau, kertas, jadwal kelas, dan kalender
Warna	
Cahaya	Cahaya natural dan cahaya buatan



Gambar 3. 12 Produksi tahap *coloring* ruang kelas  
(Dokumentasi penulis, 2023)

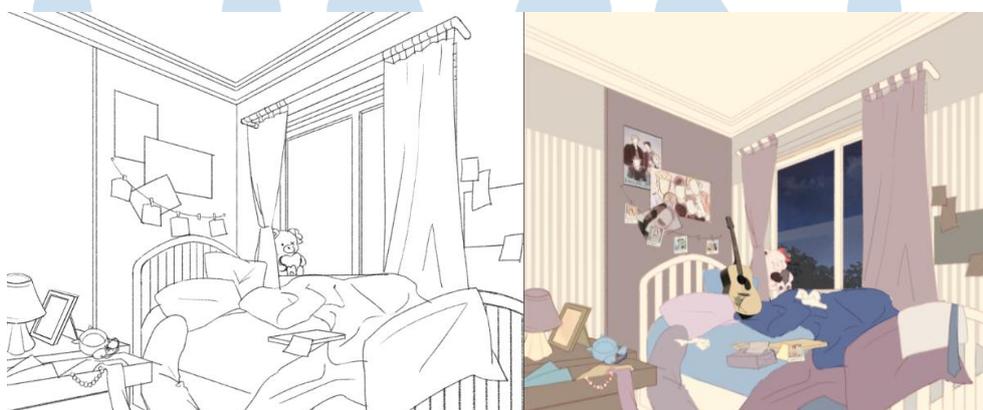
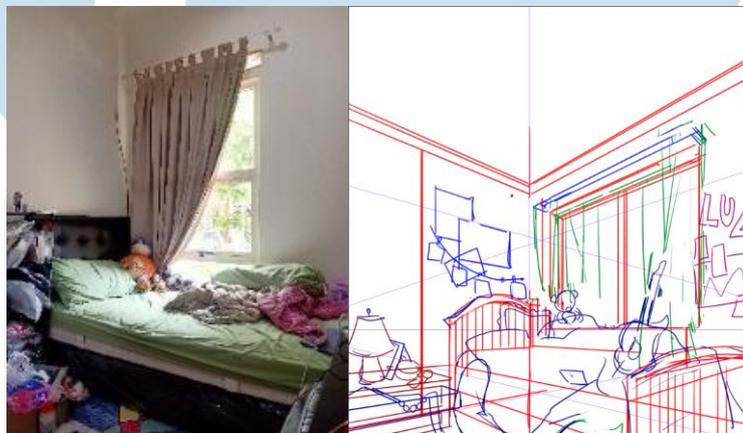
b. Kamar Shafa

*Anger* bukanlah tahap emosi yang buruk melainkan suatu tahap untuk perlahan menerima kenyataan yang ada. Seseorang yang mengalami fase *anger* menunjukkan bahwa orang yang meninggalkannya tersebut adalah orang yang berharga (Kübler-Ross dan Kessler, 2014). Oleh karena itu, kamar Shafa didesain dengan properti yang berantakan dengan cahaya yang minim untuk menunjukkan keterpurukkan Shafa. Berikut adalah *human interface* desain interior dalam kamar Shafa:

Tabel 3. 2 *Human interface* desain interior kamar Shafa

<i>Human Interface</i> Desain Interior	
Bahan/materi	Kayu, kaca, batu, tekstil
Decorative scheme	Sempit, berantakan, kurang nyaman
Akustik	Suara teredam

Furnitur	Kasur, jendela, gordena, lampu tidur, rak, meja-kursi belajar, lemari, kotak penyimpanan  Properti tambahan: Poster idola, polaroid gantung, polaroid Devan, album foto, seragam SMA, selimut, bantal, guling, boneka, buku, pigura
Warna	
Cahaya	Cahaya natural dan cahaya buatan



Gambar 3. 13 Proses produksi kamar Shafa  
(Dokumentasi penulis, 2023)

### 3. Pascaproduksi:

Ruang kelas digunakan pada *scene* 8 pada awal musik. Bagian ini menunjukkan kedekatan Shafa dengan kekasihnya. Konteks yang ingin dicapai

dalam *scene* ini adalah ungkapan “Dunia serasa milik berdua”. Kamar Shafa digunakan pada *scene* ke-10 dimana Shafa sedang terbaring di kamarnya yang berantakan. Pada ruang tersebut terdapat beberapa foto dan barang kenangan dari mantan kekasihnya.

## 4. ANALISIS

### 4.1. HASIL KARYA

Berdasarkan perancangan dan eksplorasi yang telah dilakukan, penulis membuat desain *environment* yang sesuai untuk mendukung kondisi emosional Shafa. Desain *environment* yang telah dibuat kemudian dilukis sesuai dengan rancangan *shot storyboard* dibantu dengan *color script*. Berikut adalah hasil *environment* yang digunakan dalam video animasi 2D “Terlalu Cepat”:

Tabel 4. 1 Hasil karya ruang kelas

Ruang Kelas <i>Shot</i> 16 dan 17	Kamr Shafa <i>Shot</i> 22
 <p data-bbox="323 1787 834 1870">Gambar 4. 1 Hasil <i>environment</i> ruang kelas <i>shot</i> 16, dan 17 (Dokumentasi penulis, 2023)</p>	 <p data-bbox="874 1599 1348 1682">Gambar 4. 2 Hasil <i>environment</i> ruang kelas <i>shot</i> 22 (Dokumentasi penulis, 2023)</p>