

pelengkap untuk menetralsisir warna biru dan merah muda. Akses pencahayaan pada *shot 22* ada pada jendela yang sedikit tertutup tirai sehingga menghalangi sedikit cahaya.



Gambar 4. 10 Kamar Shafa
(Dokumentasi penulis, 2023)

5. KESIMPULAN

Environment video musik animasi 2D “Terlalu Cepat” didesain untuk mendukung cerita mengenai Shafa yang putus dengan pacarnya, Devan. Ruang kelas menjadi ruang yang merepresentasikan tahap *denial* sedangkan kamar menjadi ruang yang merepresentasikan tahap *anger*. Oleh karena itu, penulis menggunakan teori *5 stages of grief* untuk memahami perasaan orang yang kehilangan orang yang disayanginya dan teori desain interior untuk mendesain ruangan. Penulis juga melakukan observasi terhadap film sebagai referensi penciptaan karya.

Ruang kelas sebagai ruang yang mengilustrasikan *denial* memiliki kesan romantis dan nyaman. Penulis menggunakan properti dengan bahan-bahan natural dengan penataan ruang yang rapih dan bersih untuk memberikan kesan

kenyamanan pada ruangan tersebut. Selain itu, ruang kelas memiliki jendela yang lebih besar karena untuk membantu *framing* kedua tokoh serta adanya beberapa properti yang menunjukkan sifat Shafa dan Devan. Ruang kelas yang nyaman dan ideal tersebut merupakan kondisi hati Shafa yang nyaman ketika bersama Devan. Sebaliknya, kamar Shafa memiliki kesan yang kurang nyaman karena penataan dekoratifnya yang berantakan dan ruang yang sempit. Kamar ini memiliki properti-properti berbahan tekstil yang dapat meredam suara serta dekorasi yang menjelaskan tokoh Shafa sebagai pelajar SMA perempuan yang patah hati.

Proses yang dilakukan menunjukkan bahwa desain interior dapat mendukung suasana atau kondisi emosional tertentu seperti tahap *denial* dan *anger* pada *5 stages of grief*. Hasil dari proses tersebut memberikan desain ruang yang realistis dan mempertimbangkan aspek fungsional. Akan tetapi, penulis masih mengalami banyak kesulitan dan kekurangan selama proses desain. Hal ini dikarenakan kurangnya referensi dan konsep pada awal pembuatan desain. Oleh karena itu hasil desain terlihat sangat sederhana dan kurang berkesan animasi. Meskipun begitu, proses ini tetap berguna untuk referensi karya yang akan diciptakan berikutnya bahkan untuk animasi diluar *genre slice of life*.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2019). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill Education.
- Dodsworth, S., & Anderson, S. (2015). *The fundamentals of interior design*. Bloomsbury
- Siswati, S., & Salim, M. A. (2013). *Animasi 2D*. Kementerian Pendidikan & Kebudayaan
- Kübler-Ross, E., & Kessler, D. (2014). *On grief & grieving: Finding the meaning of grief through the five stages of loss*. Scribner
- Korsgaard, M. B. (2017). *Music video after MTV: Audiovisual studies, new media, and popular music*. Routledge