

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Lapah Pandora merupakan proyek film animasi yang diciptakan oleh Ibu Siti Adlina Rahmiaty dalam Lab Virtuosity di bawah Universitas Multimedia Nusantara. Lapah Pandora merupakan film *2d digital animation* dengan *style whimsical* atau *storybook*. Film Lapah Pandora dibuat berdasarkan pengalaman asli dan memiliki genre drama. Lapah Pandora menceritakan mengenai pengalaman seorang gadis berusia 5 tahun bernama Malia yang menderita tunarungu sejak dini. Proyek film ini akan menceritakan mengenai sudut pandang Malia dalam dunianya yang sunyi dan bagaimana Malia berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya meskipun menderita dari tunarungu.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film pendek berdasarkan pengalaman asli mengenai pengalaman gadis berusia 5 tahun yang menderita tunarungu sejak dini dalam berinteraksi dengan dunia sunyi disekitarnya.

Konsep Bentuk: 2D Digital Animaton (style whimsical dan storybook)

Konsep Penyajian Karya: Lapah Pandora disajikan dengan media 2D Digital Animation dengan style whimsical atau storybook untuk menarik perhatian semua kalangan umur terumata kaum muda.

Tahapan Kerja

Pra produksi:

1. Ide atau gagasan

Lapah Pandora dibuat berdasarkan pengalaman anak kecil yang menderita tunarungu. Proyek film ini bertujuan untuk menambah perhatian dan pengetahuan masyarakat mengenai disabilitas khususnya tunarungu. Dalam konsep ini, beberapa gagasan desain tokoh diambil dari film-film animasi yang memiliki artstyle *whimsical* atau *storybook*, salah satunya merupakan tokoh *Little Prince* dari *The Little Prince*.



Gambar 3.1 Tokoh *Little Prince* dari *The Little Prince*

Sumber: Film *The Little Prince* (2015)

Tokoh *Little Prince* memiliki desain yang menggambarkan sifatnya yang polos seperti anak kecil, rasa penasarannya yang tinggi dan juga kemampuannya untuk beradaptasi dan berteman di lingkungan yang baru sehingga menjadi gagasan dari desain tokoh Malia yang memiliki sifat yang mirip.

2. Studi Pustaka

Dalam pre-produksi Lapah Pandora, metode studi Pustaka digunakan untuk mencari informasi mengenai berbagai macam hal meliputi kondisi tunarungu. Studi Pustaka ini meliputi ciri-ciri tunarungu, cara identifikasi dan penanganannya, berbagai macam dan jenis alat-alat bantu dengar, gambaran penderita disabilitas kepada masyarakat khususnya tunarungu dalam media

entertainment seperti film, berbagai macam fasilitas dan komunitas untuk tunarungu yang ada di Indonesia khususnya di daerah Jabodetabek dan juga berita dan artikel medikal dan penelitian mengenai tunarungu. Penelitian ini dilakukan untuk mendapat gambaran yang pasti untuk membuat tokoh tunarungu yang akurat dan dapat menyampaikan pengalaman untuk hidup di dunai tanpa kehadiran suara dengan akurat.

Penulis melakukan riset dengan metode studi pustaka akan tunarungu meliputi berbagai macam hal yang terkait dengan tunarungu seperti ciri-ciri tunarungu dan cara penanganannya, berbagai macam tes yang dapat mengidentifikasi tunarungu serta cara merawatnya dan berbagai macam alat-alat bantu mendengar yang ada. Selain itu penulis juga melakukan riset mengenai komunitas tunarungu di Indonesia khususnya di daerah Jabodetabek dan juga kepada rumah sakit serta sekolah luar biasa yang menangani penderita tunarungu.

Penulis mendapat hasil riset melalui jurnal artikel dan berita, dokumentari dan buku mengenai penderita tunarungu. Kebanyakan informasi yang ditemukan berasal dari jurnal medical dan *science* yang membahas mengenai pengobatan dan penanganan tunarung. Dari studi ini dapat penulis bisa melihat hubungan antara bagaimana masyarakat luas melihat penderita tunarungu dan bagaimana penderita tunarungu menjalani hidup dengan kondisi mereka. Hasil riset terhadap tunarungu ini membantu secara signifikan atas proses desain tokoh tokoh dalam “Lapah Pandora” terutama dalam desain tokoh Malia yang merupakan anak berusia 5 tahun yang menderita tunarungu. Dari riset ini penulis dapat mendapat gambaran luas atas rata-rata konflik yang sering dijumpai oleh penderita tunarungu, hubungan penderita tunarungu dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan bagaimana interaksi tersebut mempengaruhi proses pertumbuhan penderita tunarungu dalam membentuk personalitas mereka. Riset ini juga dilakukan untuk menulis cerita dan alur dari Lapah Pandora yang merupakan film untuk mevisualisasikan pengalaman anak yang menderita tunarungu sejak dini secara akurat dan dapat dipercaya.

Kompilasi Penelitian tentang Tuli & Gangguan Pendengaran

Oleh Clarissa Shane & Kevin Livencent

Apa itu Kehilangan Pendengaran?

Kehilangan total atau signifikan dari pendengaran. Hal ini dapat disebabkan oleh kerusakan telinga bagian dalam atau saraf yang dapat terjadi karena cacat bawaan, cedera, penyakit, obat tertentu, paparan suara keras, atau terkait usia. Hal ini dapat berakhir dengan kehilangan pendengaran atau ketulian.

Kehilangan pendengaran bukan hanya penurunan dalam volume yang didengar, tetapi juga mencakup bagaimana kita mendengar nada dengan tidak rata atau bagaimana kita memahami ucapan (kata-kata tertentu dengan suara yang mirip dapat terdengar sama). Kehilangan pendengaran merupakan masalah kompleks yang dapat mempengaruhi banyak aspek kehidupan seseorang.

Catatan: TED Talk oleh Juliëtte Sterkens membahas lebih lanjut (banyak TED Talk yang membahas tentang Kehilangan Pendengaran & Tuli)

https://youtu.be/0vf1q_HqLpw?si=fyMQz5uD2o2eTEad

Apa itu Alat Bantu Dengar?

Alat bantu dengar adalah perangkat yang dirancang untuk meningkatkan pendengaran dengan membuat suara lebih terdengar bagi seseorang dengan kehilangan pendengaran. Alat bantu dengar memiliki tiga bagian dasar:

Gambar 3.2 Kompilasi Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis (2024)

https://docs.google.com/document/d/1pC7od3JQ5LaIb2Ni5NFV7g54_QrwVlpGkHq8y6n8zhA/edit?usp=sharing

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

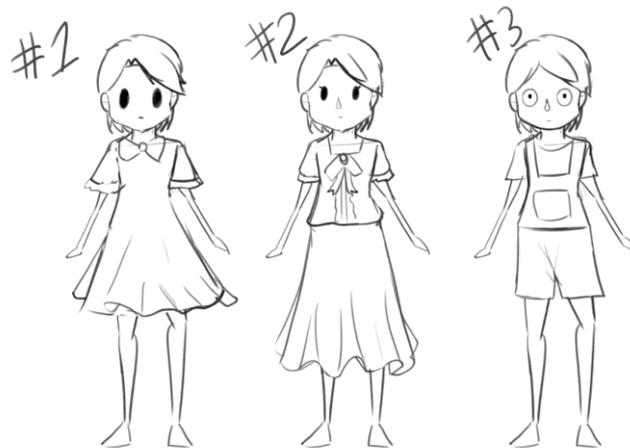
3. Eksperimen dan Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Dalam masa pre-produksi pembuatan Lapah Pandora, penulis bekerja untuk membuat beberapa desain untuk tokoh yang muncul di film Lapah Pandora. Tokoh tersebut meliputi Malia yang merupakan protagonis dari Lapah Pandora, Julia yang berperan sebagai ibu Malia, Hensalie yang berperan sebagai ayah Malia, Rochmat yang berperan sebagai kakek Malia dan Zainuba yang berperan sebagai nenek Malia. Dalam perancangan ini, penulis membuat desain dan mengumpulkannya kepada Supervisor yang merevisi desain tersebut dan lalu penulis pun mengubah desain sesuai dengan revisi yang diberikan.

Tabel 3.1 Tabel 3d character Malia

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Keterangan Tokoh	Malia Lutob Kecil (5)
Fisiologi	Tinggi 100cm. Wajah bulat, rambut hitam menggunakan poni, gelombang dan Panjang tidak sampai bahu.
Sociologi	Hubungan keluarga kuat dan kasih sayang orang tua terlihat jelas.
Psychology	Periang dan suka merangkai kata-kata unik karena hanta mendenga sepnggal-penggal. Sering tidak percaya diri dan terisolasi. Setelah memakai alat bantu dengar, Malia awalnya bingung dengan suara baru, tapi senang bisa menjelajahi dunia suara yang sebelumnya tidak dia kenal.

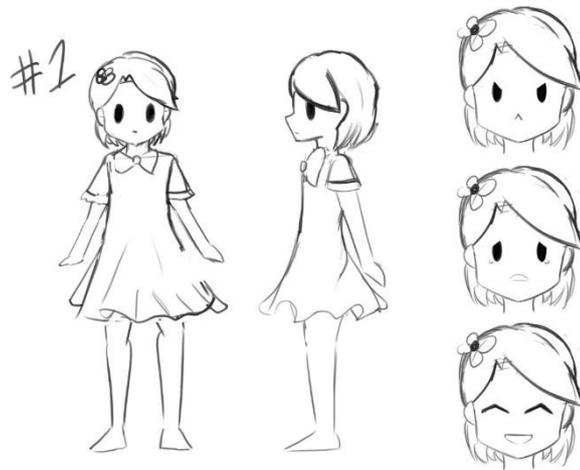


Gambar 3.3 Sketsa desain tokoh protagonis Lapah Pandora 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Berikut merupakan sketsa desain dari tokoh Malia yang merupakan tokoh protagonis dalam proyek film animasi “Lapah Pandora”. Penulis pertama mengajukan 3 desain gadis kecil dengan pakaian yang berbeda untuk menentukan gambaran tokoh protagonis secara luar. Desain pertama mengajukan desain yang simple untuk menggambarkan sifat polos. Desain kedua memiliki desain yang lebih kompleks yang mengajukan watak yang pintar. Desain ketiga memiliki desain yang aktif dan mengarah ke watak yang aktif dan mudah bergaul dengan lingkungannya

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4 Sketsa desain tokoh protagonis Lapah Pandora 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Setelah salah satu desain di-*approve* oleh *supervisor*, penulis melanjutkan rancangan dengan desain pilihan dan menambah warna dan aksesoris yang mengklompemen latar belakang dan watak Malia.



Gambar 3.5 Sketsa desain tokoh protagonis Lapah Pandora 3

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Berikut merupakan sketsa desain final tokoh Malia. Dipilih gaun biru simple dan aksesoris rambut lucu untuk menggambarkan sifat polos Malia seperti langit biru tanpa awan. Juga diberikan tas kuning kecil untuk memperkaya kesan polos Malia dan juga berfungsi agar Malia dapat menyimpan dan membawa barang yang dapat membantunya dalam sehari-hari seperti alat tulis, buku dan alat bantu dengar.