

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL KARYA

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, analisis perancangan artistik dilakukan untuk memvisualisasikan 3D *Character* tokoh utama. Analisis dilakukan berdasarkan teori 3D *Character* dari Lajos Egri (1960) yang mencakup fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang diterapkan melalui *set* dan properti kamar Rafi sebagai bagian dari *mise-en-scène* (Bordwell et al., 2024).

Rafi Pranata adalah seorang remaja SMP berumur 15 tahun, memiliki postur badan yang agak membungkuk saat duduk atau menggambar, berat badannya 50 kg, dan tingginya 165 cm. Sehari-hari Rafi berpenampilan sederhana dan cenderung polos tanpa model baju yang bercorak atau warnanya mencolok. Rafi menyukai kegiatan menggambar sejak kecil, dan hal itu menjadi sarana untuk menyalurkan emosinya.

Tabel 4.1. 3D *Character* Rafi

FISIOLOGI	
Jenis kelamin	Laki-laki
Umur	15 Tahun
Tinggi dan Berat Badan	165 cm dan 50 kg
Warna kulit	Warna kulit sawo matang, warna mata coklat gelap, warna rambut hitam ikal.
Postur	Tegak tapi agak membungkuk saat duduk/menggambar, badan cenderung kurus karena aktivitasnya lebih banyak didalam ruangan seperti melukis.
Penampilan	Berpenampilan sederhana dan cenderung polos dengan mengenakan <i>hoodie</i> polos, sepatu <i>sneakers</i> warna hitam.

Kesehatan	Sehat fisik jiwa & raga, Rafi memiliki imun tubuh yang kuat jadi tergolong jarang sakit.
SOSIOLOGI	
Kelas Sosial	Menengah keatas
Pendidikan	SMP swasta
Pekerjaan	Pelajar kelas 3 SMP
Kehidupan Rumah	Punya kakak perempuan SMA, ayah dan ibu cuek, lebih dekat dengan beberapa teman saja terutama teman masa kecilnya Rani. Taman bermain menjadi tempat masa kecil Rafi dan Rani.
Ras	Jawa
Kepercayaan	Islam
Hobi	Menggambar, melukis, sering buat sketsa di <i>sketchbook</i> miliknya, nonton anime <i>Detective Conan</i> dan <i>Ghibli</i> .
PSIKOLOGI	
Kehidupan sex	Virgin
Ambisi	Menang Lomba Melukis
Trauma	Rafi mengalami trauma dari keluarga yang retak mulai dari hubungan dingin dengan ibu, kehilangan figur ayah, sampai melihat pengkhianatan dalam rumah tangganya. Hal itu membuatnya punya <i>insecure attachment</i> , takut kehilangan tapi juga takut dekat dengan orang. Ia jadi sangat sensitif terhadap pengkhianatan dan sulit percaya siapa pun, sehingga memilih memendam semuanya dan meluapkannya lewat menggambar atau melukis.
Watak	INFP
Karakter	Pendiam dan sensitif

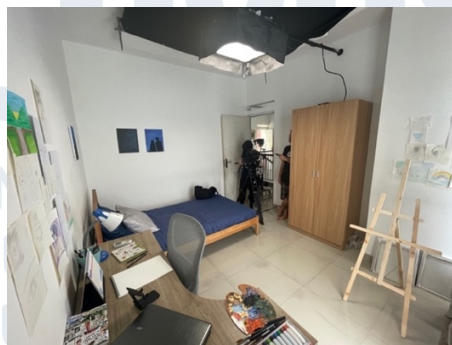
Kemampuan	Mengekspresikan emosi melalui seni, terutama menggambar yang menjadi cara paling jujur untuk menyampaikan apa yang ia rasakan.
Frustasi	Karena keluarganya hancur, termasuk sikap ibu yang dingin dan kehilangan figur ayah.
IQ	100

Karakter Rafi dianalisis berdasarkan konsep *3D Character* yang meliputi aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi sebagaimana dirangkum dalam Tabel 4.1. Ketiga aspek tersebut menjadi landasan utama dalam perancangan dan penerapan *set* serta properti kamar Rafi pada film *Ruang Keluarga* (2025).

4.2 PEMBAHASAN

Hasil analisis dimulai dengan pembahasan *setting* dan properti yang sudah dirancang dan diterapkan oleh penulis kedalam film *Ruang Keluarga*. Pembahasan *setting* dan properti ini akan berfokus kepada *3D Character* Rafi melalui tiga dimensi yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.1. Penulis juga hanya membahas satu *set* saja yaitu, kamar Rafi.

4.2.1 SETTING



*Gambar 4.1 Kamar Rafi sebagai representasi aspek psikologis
(Dokumentasi Pribadi)*

Pada Gambar 4.1, kamar Rafi dirancang dengan ukuran sedang dan tidak terlalu luas dengan penataan sederhana serta minim dekorasi, sehingga menghadirkan kesan tertutup dan personal sesuai dengan kondisi psikologis

karakter sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.1. Sifat karakter yang sensitif dan cenderung memendam perasaan divisualisasikan melalui keberadaan properti hasil ekspresi dirinya, seperti gambar dan lukisan. Properti yang digunakan pada *set* ini menggambarkan aspek sosiologi karakter Rafi yang memiliki hobi menggambar sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1.

4.2.2 PROPERTI



Gambar 4.2 Properti gambar sebagai representasi psikologi dan sosiologi

Pada *scene* pertama yang ditampilkan pada Gambar 4.2, film dibuka dengan visual lukisan karya Rafi yang tertempel di dinding kamar, serta gambar-gambar yang ditempatkan di dinding dekat meja belajar. Sesuai dengan aspek psikologis pada 3D *Character* Rafi sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1, gambar yang terpajang merupakan ilustrasi dari anime *Detective Conan* dan karya Studio Ghibli yang mencerminkan ketertarikan karakter terhadap tontonan tersebut. Selain itu, gambar lain seperti ilustrasi gunung ditampilkan sebagai representasi aspek sosiologi karakter, yaitu hobi menggambar sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 4.1. *Scene* ini ditampilkan pada bagian awal film untuk memperlihatkan kegemaran Rafi dalam aktivitas menggambar.



*Gambar 4.3 Lukisan karya Rafi sebagai representasi aspek sosiologi dan fisiologi
(Dokumentasi Pribadi)*

Pada Gambar 4.3 ditampilkan tiga lukisan yang terpajang di dinding kamar Rafi. Lukisan pertama berupa gambar seorang perempuan dan laki-laki yang merepresentasikan aspek sosiologi karakter Rafi, yaitu memiliki teman masa kecil bernama Rani sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1. Lukisan kedua berupa gambar jendela kamar yang merepresentasikan aspek fisiologi karakter, bahwa Rafi lebih banyak menghabiskan waktu di dalam kamar dibandingkan di luar, sesuai dengan karakteristik fisiologis pada Tabel 4.1. Lukisan ketiga berupa siluet rumah Rafi yang merepresentasikan kecenderungan karakter untuk beraktivitas di dalam ruangan serta kebiasaan menggambar objek yang diamati di sekitarnya sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 4.1.



*Gambar 4.4 Properti meja belajar representasi aspek sosiologi dan psikologi
(Dokumentasi Pribadi)*

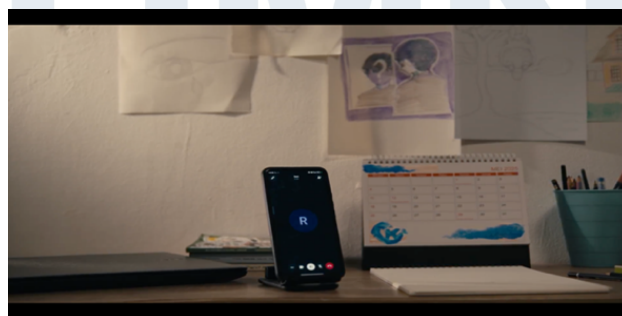
Detail properti yang berada di meja ditempatkan berdasarkan aspek sosiologi karakter Rafi sebagai remaja SMP yang banyak beraktivitas di meja belajarnya, salah satunya menggambar, sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1. Pada Gambar 4.4, alat elektronik ditempatkan untuk merepresentasikan kebutuhan karakter dalam belajar, menonton, atau mencari tutorial teknik melukis. Buku novel

self-improvement juga ditempatkan di meja sebagai representasi aspek psikologis karakter yang sensitif dan insecure sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 4.1.



*Gambar 4.5 Properti canvas dan stand canvas
(Dokumentasi Pribadi)*

Properti lain berupa canvas dan stand canvas ditampilkan sebagaimana terlihat pada Gambar 4.5. Kedua properti ini digunakan untuk merepresentasikan ketertarikan Rafi dalam melukis sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1. Stand canvas digunakan dengan ukuran yang disesuaikan dengan tinggi Rafi saat duduk, tidak terlalu tinggi maupun terlalu rendah. Canvas diletakkan di lantai dan disandarkan pada dinding untuk memperlihatkan bahwa Rafi pernah mencoba melukis sebelumnya.



Gambar 4.6 Suara Rani dari Handphone representasi dari hubungan sosial

Pada Gambar 4.6, meja belajar Rafi dilengkapi dengan properti berupa handphone dan kalender. Kedua properti tersebut merepresentasikan aktivitas komunikasi Rafi dengan Rani terkait tema lomba melukis, sebagaimana tercantum dalam aspek sosiologi pada Tabel 4.1. Kalender digunakan untuk menunjukkan waktu kejadian saat Rafi membuat lukisan untuk perlombaan. Penempatan kedua

properti ini didasarkan pada hubungan sosiologi karakter dengan Rani sebagai teman masa kecil serta aspek psikologis karakter terkait ambisi memenangkan perlombaan sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 4.1. Dalam *scene* pertama, peran Rani ditampilkan sebagai pihak yang membantu dan mendukung Rafi dalam proses pembuatan lukisannya melalui komunikasi via handphone.



Gambar 4.7 Scene 3 proses melukis sketsa ibu representasi dari konflik batin

Pada *scene* 3 yang ditampilkan pada Gambar 4.7, Rafi terlihat mulai membuat sketsa pada canvas. Karakter ibu digambar pada tahap awal sebagai respons terhadap ingatan Rafi terhadap sosok ibunya. *Scene* ini merepresentasikan rasa kecewa karakter terhadap ibunya, sesuai dengan aspek psikologis Rafi yang digambarkan memiliki hubungan emosional yang dingin dan minim kehadiran dari sosok ibu sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1. Pada bagian belakang canvas juga terlihat gambar yang berkaitan dengan keluarga, yang merepresentasikan aspek psikologi dan sosiologi karakter sebagai gambaran kebutuhan Rafi akan keluarga yang bahagia. Kondisi tersebut berbanding terbalik dengan keadaan keluarga Rafi saat itu, yang menjadi dasar visual dari lukisan keluarga yang sedang dikerjakan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 4.8 Scene 7 proses melukis sketsa ayah representas dari konflik batin

Pada *scene 7* Gambar 4.8, Rafi melukis karakter ayah dalam *canvas*-nya. Adegan ini memperlihatkan bagaimana proses kreatif Rafi menjadi cara untuk menghadapi luka batinnya. Berdasarkan dimensi psikologi pada Tabel 4.1, Rafi kehilangan figur ayah dan merindukan sosok yang selama ini jarang hadir dari hidupnya. Properti *canvas* dan pensil digunakan dalam adegan ini bukan hanya sebagai alat menggambar, tetapi menjadi simbol usaha Rafi untuk "menghadirkan kembali" ayah, ibu, dan Kak Tari dalam lukisan yang diciptakannya sendiri.



Gambar 4.9 Rafi menuangkan cat warna ke palette

Pada *scene 7* ini Rafi menuangkan warna kuning ke *palette*-nya. Warna tersebut yaitu, warna *orange* dan hijau dari percampuran biru dan kuning. Warna biru dipilih untuk menggambarkan psikologinya yang *insecure*, pendiam, dan sensitif. Lalu, warna kuning sebagai ambisinya untuk menang lomba. Penulis juga membuat *palette* yang dipakai kotor atau banyak bekas cat. *Scene* pada Gambar 4.9 ini memperlihatkan Rafi yang sudah menyelesaikan sketsa gambarnya di *canvas* sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1.



Gambar 4.10 Scene 7 Pov canvas di cat

Pada Gambar 4.10 *scene 7*, terdapat kaca akrilik yang digunakan untuk menciptakan sudut pandang (*point of view*) canvas yang sedang dilukis oleh Rafi. Pada *scene 7*, Rafi terlihat menggerakkan kuas secara perlahan untuk menutup layar dengan cat. *Scene* ini merepresentasikan proses Rafi dalam menyelesaikan lukisannya dengan penggunaan warna oranye.



Gambar 4.11 Scene 8 properti sertifikat lomba melukis berdasarkan psikologi

Pada *scene* terakhir, aspek psikologis karakter Rafi berupa ambisi untuk memenangkan perlombaan melukis di sekolah ditampilkan sebagai tercapainya tujuan tersebut sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1. Rafi digambarkan memperoleh juara pertama dalam lomba melukis di sekolahnya. Properti sertifikat merepresentasikan keberhasilan ambisi karakter pada aspek psikologis. Pemilihan warna dan desain pada Gambar 4.11 disesuaikan dengan tema perlombaan, yaitu melukis.