



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

“Sajen” adalah film animasi pendek 2D bergenre horor komedi produksi Moonglass Frameworks yang terdiri dari dua mahasiswa jurusan animasi Universitas Multimedia Nusantara. Salah satu peran penulis pada produksi ini yaitu *environment designer*. penulis bertugas untuk melakukan riset mengenai alur serta latar belakang tempat dalam cerita dimana riset tersebut akan menjadi dasar untuk melakukan riset lanjutan dalam rangka merancang latar belakang dalam film Sajen. Tujuan utama perancangan set yaitu tersampainya emosi dan cerita yang dikehendaki oleh penulis dan tim. Tujuan utama pemilihan dan perancangan properti yaitu dapat menyampaikan kepribadian masing-masing pemilik properti (dalam pembahasan laporan ini yaitu para hantu).

“Sajen” menceritakan mengenai seorang petugas kebersihan bernama Asep yang kelapan di hari pertama kerjanya lalu secara sengaja memakan sesajen yang ditemukannya di ruang *underpass* dan mengakibatkan para hantu tersinggung lalu berencana untuk membuat Asep kapok.

3.1.1. Sinopsis

Asep, adalah seorang pemuda yang akan memulai pekerjaan tetap pertamanya sebagai petugas kebersihan di stasiun. Malam ini adalah *shift* pertamanya sebagai pekerja baru. Ia akan dibimbing oleh seorang satpam bernama pak Mali.

Karena gugup, Asep meminta izin kepada pak Mali untuk pergi ke kamar mandi sebelum menjalai *shift* pertamanya. Pak Mali menyuruhnya untuk menggunakan toilet di *underpass*. Pak Mali berpesan agar Asep tidak macam-macam.

Setelah selesai dari kamar mandi, Asep mencium ada bau makanan dari *underpass*. Mengingat ia tidak makan banyak sebelumnya dan malam itu ia akan berjaga hingga subuh maka ia memutuskan untuk mencari sumber bau tersebut. Sampailah ia pada sebuah pintu dengan tanda dilarang masuk. Terdorong oleh rasa lapar dan penasarannya, ia pun masuk.

Asep menemukan senampian penuh makanan dengan menyantap terbakar di tengahnya. Terfokus pada makanan, ia pun membuang menyantap dan langsung menyantap buah-buahan yang ada di nampan tersebut. Sial, aksinya tersebut ternyata secara langsung membuat para hantu marah karena sesajen yang menjadi hak mereka dirusak oleh manusia. Mereka pun merencanakan sebuah pembalasan.

Asep keluar dari *underpass*, ia menemukan sebuah kereta baru saja berhenti di peron tempat ia keluar. Sebuah kereta alat lengkap terdapat di sebelah pintu masuk yang dekat dengan Asep. Teringat pada pesan pak Mali mengenai pekerjaannya adalah membersihkan kereta yang baru saja datang maka ia pun mendorong kereta alat tersebut masuk ke dalam gerbong. Baru saja melihat-lihat sejenak bagian dalam gerbong, tiba-tiba pintu tertutup dan kereta pun melaju.

Asep mulai merasa ada yang tidak beres. Ia memutuskan untuk mengecek keseluruhan isi gerbong. Ia berjalan menuju seberang untuk mengecek isi gerbong selanjutnya. Baru beberapa langkah berjalan, ia mendengar suara tangis anak kecil

dari gerbong di depannya. Ia pun memberanikan diri untuk masuk ke gerbong selanjutnya.

Asep membuka pintu gerbong. Ia terkejut menemukan seorang anak kecil tengah meringkuk di tengah gerbong. Ia mencoba mendekati anak kecil tersebut. Saat sudah dekat, tiba-tiba anak tersebut berdiri. Asep memutarinya untuk dapat melihat wajahnya. Saat mereka bertatap muka, ternyata wajah anak tersebut sudah hancur. Anak tersebut tiba-tiba berteriak. Ia meminta makanan kepada Asep. Asep yang ketakutan pun berlari menuju gerbong selanjutnya dan menutup pintu lalu menguncinya.

Asep baru masuk beberapa langkah di gerbong baru. Tiba-tiba dari arah kaca gerbong, muncul sosok wanita tanpa kaki. Ia jatuh ke lantai, lalu dengan cepat melesat melayang ke arah Asep. Ketakutan Asep semakin menjadi. Ia terus berlari menuju gerbong terdepan. Ia pun masuk ke dalama gerbong masinis. Beruntung Asep, ia menemukan sosok masinis yang terlihat seperti manusia. Ia pun mengadu bahwa ia menemukan banyak hantu di gerbong. Ia pun menarik masinis untuk ikut dengannya dan membantu mengusir para hantu. Mereka pun masuk ke gerbong penumpang.

Asep kebingungan karena ia menemukan bahwa gerbong penumpang kini kosong. Ia pun mencoba meyakinkan masinis yang ada di belakangnya bahwa ia benar-benar bertemu dengan hantu. Tiba-tiba suasana berubah menjadi hening. Bulu kuduk Asep mulai berdiri. Masinis pun mulai berbicara, tetapi suaranya berbeda. Asep pun menoleh ke belakang dan menemukan bahwa sosok masinis kini hanya berupa tulang belulang. Para hantu yang tadi muncul pun tiba-tiba

mendobrak masuk dari pintu seberang. Mereka semua pun mengepung Asep hingga akhirnya Asep pingsan.

Asep pun terbangun. Ia mendengar panggilan dari pak Mali. Ia segera berdiri untuk menghampiri pak Mali, tanpa kedua kakinya.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam produksi film animasi “Sajen” penulis berperan sebagai *environment artist*. Penulis juga memegang posisi sebagai *director*, *storyboard artist*, *sound manager*, *sound designer*, dan *editor*. Penulis bertanggung jawab juga untuk menyusun *schedule* pengerjaan dalam bentuk *timeline* yang disesuaikan dengan kemampuan anggota tim serta jadwal pengumpulan tugas akhir.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam rangka merancang set dan properti dalam film, penulis membuat suatu alur tahapan kerja dimana alur ini akan menjadi kerangka besar penulis dalam bekerja. Tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis dirancang sedemikian rupa agar dapat memberikan hasil penelitian yang tepat sesuai dengan tujuan penulis.

Tahapan kerja yang dibuat oleh penulis dimulai dengan pembedahan naskah untuk mendapat gambaran *environment* yang dibutuhkan demi tersampainya tujuan penulis dan tim. Penulis lalu membagi dua fokus penelitian, yaitu penelitian untuk menentukan set serta pemilihan properti yang tepat.

Penelitian awal dilakukan melalui studi pustaka. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendapatkan dasar valid yang akan digunakan untuk merancang gambaran besar dari set dan properti yang dikehendaki. Fokus pencarian dimulai dari peran *environment* dalam suatu film animasi. Bahasan mengenai bahasa visual dan

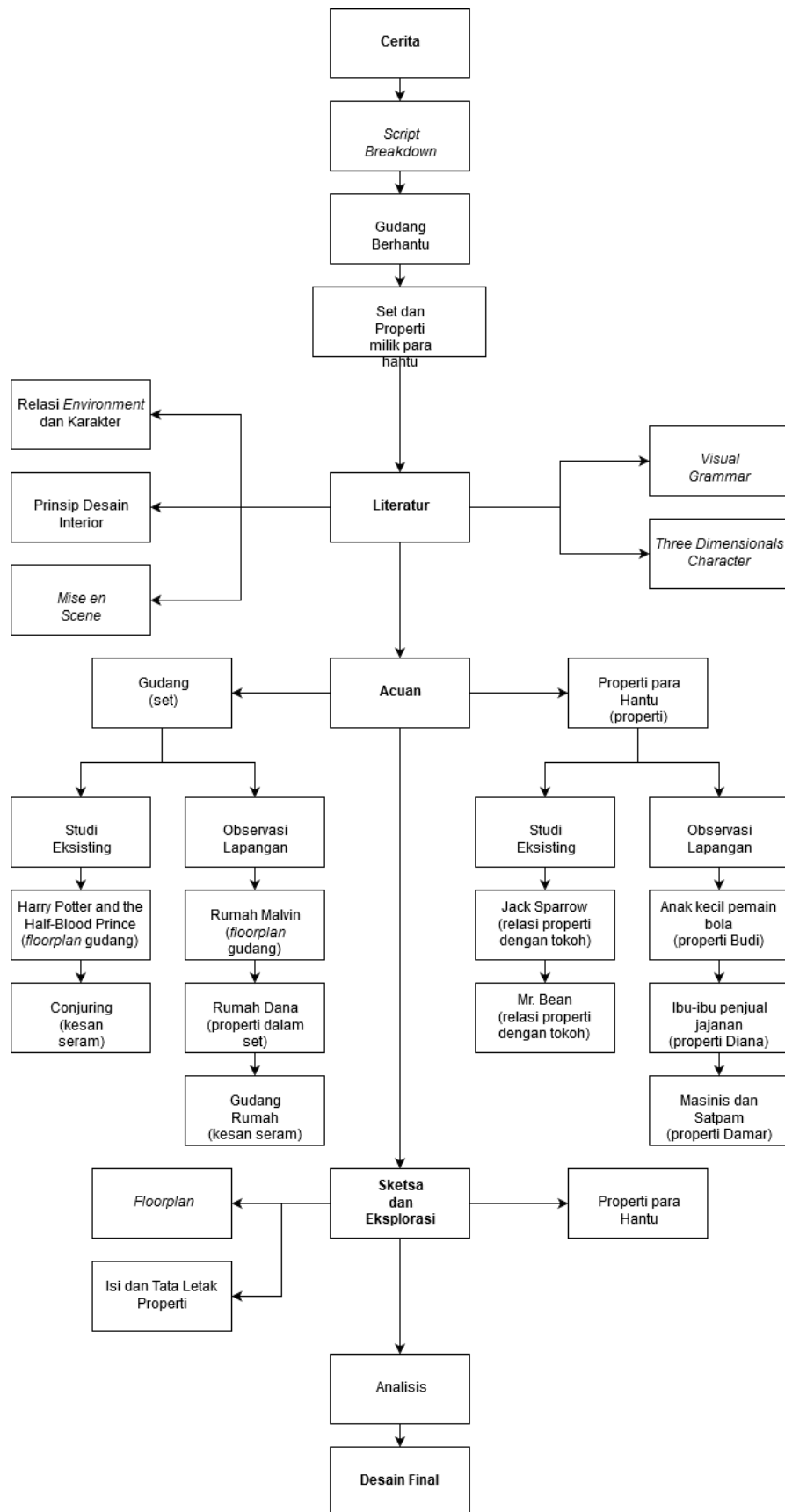
penyampainan kesan menjadi fokus selanjutnya. Tujuannya yaitu mendapatkan dan merumuskan kriteria set dan properti yang dibutuhkan sesuai kebutuhan film. *Three dimensionals character* menjadi fokus yang dicari terakhir untuk nantinya merumuskan peribadian tokoh serta menjadi pelengkap kriteria untuk memilih properti yang tepat dengan kepribadian serta kebutuhan cerita.

Selanjutnya, dalam rangka penentuan dan pemilihan properti serta pembangunan set yang tepat maka penulis melakukan riset melalui acuan yang didapat dari lapangan. Penulis melakukan studi lapangan demi mendapat informasi yang dibutuhkan.

Acuan yang dibutuhkan dalam perancangan telah penulis bagi dalam dua kelompok besar, yaitu acuan untuk perancangan gudang dan perancangan properti para hantu. Perancangan gudang akan menjadi fokus studi dan pembahasan penulis mengenai perancangan set. Perancangan properti para hantu akan menjadi fokus studi dan pembahasan penulis mengenai properti. Masing-masing riset acuan akan dibagi pula dalam dua kelompok, yaitu studi eksisting melalui film dan observasi lapangan.

Berangkat dari kerangka besar yang didapat melalui studi pustaka dan informasi yang didapat melalui acuan, penulis mulai melakukan perancangan. Perancangan dilakukan dengan menggabungkan informasi set dan properti yang didapat melalui acuan dengan kerangka besar dari studi pustaka lalu menentukan properti yang dinilai tepat untuk kebutuhan cerita.

Berikut penulis sampaikan tahapan kerja yang telah dirancang oleh penulis sesuai dengan kebutuhan penelitian dan perancangan set serta properti:



3.3. Acuan

Penulis menggunakan acuan dalam perancangan gudang berhantu dan properti para hantu. Acuan digunakan untuk mendapatkan informasi yang akan menjadi bahan pertimbangan dalam riset. Pertimbangan tersebut digunakan untuk menentukan rancangan yang tepat sesuai dengan kebutuhan cerita.

Penulis membagi dua acuan yang hendak dicari, yaitu acuan untuk gudang berhantu/mencekam dan acuan untuk properti para hantu. Pembagian tersebut didasarkan pada fokus pembahasan penulis mengenai set dan properti: gudang berhantu mewakili set dan properti para hantu mewakili set.

Masing-masing dari kedua kelompok besar tersebut akan memiliki dua sub kelompok, yaitu acuan studi eksisting dan acuan observasi lapangan. Studi eksisting akan memberikan informasi yang didapatkan melalui riset pada film. Observasi lapangan akan memberikan informasi yang didapatkan melalui riset langsung di lokasi yang dapat memiliki kriteria sesuai dengan tujuan perancangan penulis.

3.3.1. Acuan Gudang Berhantu/Mencekam

Pada acuan ini, penulis akan memilih beberapa acuan untuk merancang gudang tempat para hantu tinggal. Ada tiga poin yang akan penulis perhatikan dalam acuan yang dipilih, yaitu: *floorplan*, *mood/kesan/impresi*, dan konten ruangan. Setiap acuan berikut ini akan mewakili salah satu dari ketiga poin yang penulis telah rumuskan.

Penulis telah memilih dua film dan tiga lokasi yang menjadi acuan untuk merancang gudang berhantu. Dua film akan dibahas dalam studi eksisting. Tiga lokasi akan dibahas dalam observasi lapangan.

3.3.1.1. Studi Eksisting

Terdapat dua film yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan. Kedua film tersebut yaitu “Harry Potter and the Half-Blood Prince” karya sutradara David Yates pada tahun 2009 dan “The Conjuring” karya sutradara James Wan pada tahun 2013. Film pertama akan menjadi acuan dalam perancangan gudang di tempat fasilitas umum. Film kedua akan menjadi acuan dalam mendapatkan impresi seram.

a. “Harry Potter and the Half-Blood Prince” – Warner Bros, 2009

Film ini merupakan film keenam dari serial Harry Potter. Fokus utama dari cerita film ini yaitu mengenai persiapan menuju kebangkitan dari Pangeran Kegelapan serta rencana pembunuhan pada Albus Dumbledore. Salah satu sub plot yang terdapat dalam film ini yaitu mengenai perjuangan Harry yang tengah mencari jati diri dari orang dengan inisial “Pangeran Berdarah Campuran”. Pemilik buku tersebut telah membantu Harry untuk melewati mata pelajaran Ramuan melalui setiap catatan yang ia tulis dalam buku miliknya.

Dalam rangka melancarkan pembunuhan pada Albus Dumbledore, para Pelahap Maut (sebutan bagi para pengikut Pangeran Kegelapan) mengutus salah satu anggota baru mereka yang juga merupakan anak dari salah satu Pelahap Maut. Ia adalah Draco Malfoy. Tugas yang diemban oleh Draco adalah memperbaiki dan menyiapkan Lemari Pelenyap yang terhubung dengan kembarannya di toko Borgin and Burkes. Lemari tersebut

nantinya akan menjadi jalur penyusupan para Pelahap Maut untuk melancarkan misi pembunuhan Albus Dumbledore.



Gambar 3.3-1 Draco Malfoy di dalam Ruang Kebutuhan

(sumber dari film *Harry Potter and the Half-Blood Prince*)

Lemari Pelenyap yang ada di Hogwarts tersimpan di dalam suatu ruangan yang unik. Ruangan tersebut menjadi unik sebab ia memiliki banyak bentuk dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan orang yang hendak menggunakannya. Ia akan mengambil wujud yang paling dibutuhkan oleh penggunanya. Tempat tersebut berperan sebagai salah satu kunci rencana pembunuhan Albus Dumbledore sekaligus menjadi acuan penulis dalam penelitian kali ini.

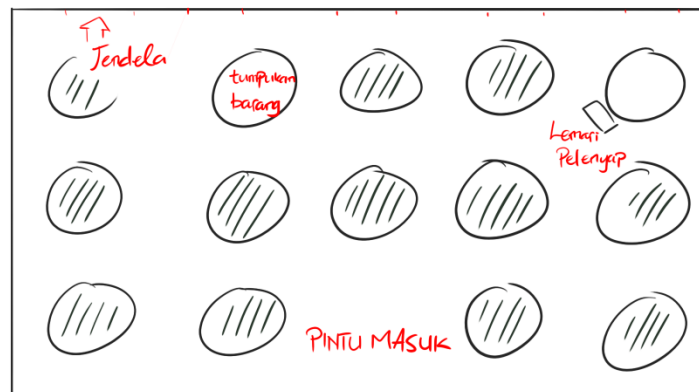
Ruang Kebutuhan

Ruang Kebutuhan adalah salah satu ruangan rahasia yang terdapat di dalam kastil Hogwarts. Letaknya berada di lantai tujuh. Ruangan tersebut “menjawab” kebutuhan akan ruangan yang diinginkan oleh seseorang. Pada tahun kelima Harry di Hogwarts, ruangan tersebut menyediakan

ruangan untuk bersembunyi sekaligus ruang latihan bagi grup pelindung Dumbledore gagasan Harry. Pada tahun keenam, Draco Malfoy menggunakan ruangan tersebut untuk membawa para Pelahap Maut untuk melaksanakan misi membunuh Albus Dumbledore. Penulis akan menggunakan bentuk Ruang Kebutuhan yang dimunculkan oleh Draco Malfoy.

Versi Ruang Kebutuhan yang digunakan oleh Draco Malfoy memiliki nama lain *Room of Hidden Things*. Ruangan tersebut menyimpan berbagai macam barang yang sangat ingin disembunyikan oleh para murid Hogwarts dari generasi ke generasi. Secara kasar, ruangan tersebut dapat didefinisikan sebagai gudang.

Floorplan



Gambar 3.3-2 Denah Ruang Kebutuhan

(sumber pribadi)

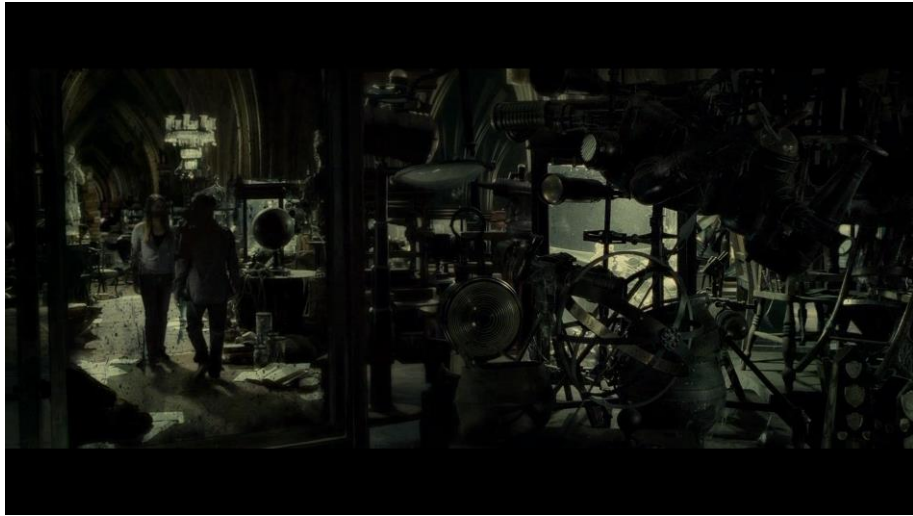
Ruang Kebutuhan memiliki bentuk seperti aula besar dengan tembok di keempat sisinya. Beberapa pilar khas kastil Hogwarts terlihat menopang langit-langit di setiap sisi tembok. Melalui riset yang penulis

dapatkan melalui menonton film, penulis mencoba untuk menggambarkan *floorplan* dari Ruang Kebutuhan. Berikut ini adalah sketsa dari *floorplan* Ruang Kebutuhan beserta isi barang di dalamnya.



Gambar 3.3-3 Harry dan Ginny di dalam Ruang Kebutuhan
(sumber dari film *Harry Potter and the Half-Blood Prince*)

Barang-barang yang berada di dalam ruangan ini sangat beragam, mulai dari buku-buku hingga perabot rumah. Barang-barang tersebut disusun ke atas saling menumpuk dan terbagi-bagi dalam sejumlah besar tumpukan. Tidak ada pengkategorian untuk barang yang ditumpuk, asal masih bisa ditaruh di atasnya maka akan terus ditumpuk setinggi mungkin.



Gambar 3.3-4 Ruang Kebutuhan

(sumber dari film *Harry Potter and the Half-Blood Prince*)

Dengan adanya pembagian tumpukan, maka terdapat “jalan” serupa labirin di dalam ruangan tersebut. Jalanan tersebut menjadi satu-satunya akses untuk mencapai barang yang disimpan jauh dari pintu masuk. Satu-satunya jalan lain untuk mencapai tempat yang dalam dengan cepat adalah melewati udara.

Susunan Barang

Dalam ruangan yang begitu penuh, terdapat beberapa barang yang terlihat jauh lebih menonjol daripada barang yang lainnya.



Gambar 3.3-5 Lemari Pelenyap

(sumber dari film *Harry Potter and the Half-Blood Prince*)

Beberapa indikator yang dapat membuat barang terlihat lebih menonjol dari barang yang lainnya yaitu; ukurannya yang besar, bentuknya yang unik, atau tersusun lebih tinggi dan lebih rapi daripada yang lain.

Sebagai contoh, *Vanishing Cabinet* yang digunakan oleh Draco Malfoy untuk membawa Pelahap Maut menyusup ke dalam Hogwarts terlihat lebih besar sekaligus lebih baik kondisinya daripada kebanyakan barang yang sudah terlihat usang dan rusak di sekitarnya. Adapun mahkota milik Rowena Ravenclaw yang diletakkan di tempat lebih tinggi dengan kondisi yang masih bagus mampu dengan mudah menarik perhatian orang yang melihatnya.

b. “The Conjuring” – New Line Cinema, 2013

Film ini menceritakan mengenai keluarga Perron yang baru saja pindah ke sebuah rumah pertanian tua di Harrisville. Pasangan Carlyne dan Roger Perron beserta kelima putrinya mulai tinggal di tempat tersebut. Keadaan

berjalan begitu damai hingga pengalaman-pengalaman supranatural mulai bermunculan di rumah tersebut. Demi melepaskan diri dari pengalaman tidak menyenangkan tersebut, maka pasangan Perron pun memanggil Ed dan Lorraine Warren untuk melakukan pengusiran di rumah mereka.

Dalam film “The Conjuring”, terdapat plot utama (cerita mengenai rumah keluarga Warren yang diganggu oleh Bathsheba) dan sub plot (cerita mengenai keluarga Warren yang mulai diganggu sejam mengisolasi serta menahan boneka Annabelle di rumah mereka) yang dipertemukan di tengah cerita. Penulis menemukan bahwa di masing-masing plot dalam cerita film “The Conjuring” sama-sama memiliki satu ruangan kunci dimana tempat tersebut menjadi kunci dari kejadian gangguan yang dialami oleh para tokoh. Penulis memutuskan untuk menggunakan kedua ruangan dari masing-masing plot sebagai acuan untuk memberikan kesan seram dalam film “Sajen”. Kedua ruangan tersebut yaitu ruang bawah tanah di rumah keluarga Perron dan *occult museum* milik keluarga Warren.

Ruang Bawah Tanah Milik Keluarga Perron

Ruangan tersebut merupakan ruangan yang terdapat di bawah rumah keluarga Perron. Saat pertama kali keluarga Perron pindah ke dalam rumah tersebut, pintu masuk menuju ruangan tersebut ditutup dengan papan kayu yang dipaku pada gawang lorong tangga turun. Ruangan tersebut merupakan ruangan dimana Bathsheba bersemayam.



Gambar 3.3-6 Ruang bawah tanah milik keluarga Perron

(sumber dari film *The Conjuring*)

Ruangan tersebut secara keseluruhan merupakan ruangan penyimpanan barang. Ruangan tersebut berperan sebagai gudang dari rumah. Beberapa rak kayu disusun mengitari tembok dan dipergunakan untuk menyimpan berbagai macam barang. Terdapat pula kotak kayu dan barang-barang lainnya yang diletakkan di tembok yang kosong atau di depan rak kayu.

Ruangan tersebut memiliki bentuk dasar persegi panjang dengan seluruh barang diletakkan rapat dengan tembok. Pencahayaan dari ruangan hanya berasal dari satu lampu bohlam di tengah ruangan. Karena cahaya yang hanya berfokus di tengah dan tidak menyebar merata, hal tersebut mengakibatkan barang yang disusun rapat dengan tembok menjadi tidak

terlihat. Hal tersebut secara tidak langsung menimbulkan kesan terkurung bagi orang yang berada di dalamnya.

Occult Museum Milik Keluarga Warren

Keluarga Warren bekerja sebagai *exorcist* dengan tugas utama mengusir hantu dan iblis yang mengganggu. Beberapa dari hantu atau iblis yang mereka tangani memiliki dan meninggalkan beberapa barang tempat mereka menempel dan tinggal. Beberapa dari hantu atau iblis yang pernah dihadapi oleh pasangan Warren tidak menghilang. Mereka kembali masuk ke dalam beberapa barang tempat mereka menempel. Selama tidak diganggu atau dipanggil, mereka tidak akan muncul kembali.

Dengan alasan keamanan serta agar tidak terulangnya kejadian tidak mengenakan, maka pasangan Warren pun memutuskan untuk mengumpulkan serta menyegel setiap barang yang mereka temukan dan diyakini menjadi tempat para hantu atau iblis tinggal. Agar mengurangi efek seram serta tidak mengenakan dari ruangan yang berisi barang-barang keramat, setiap satu bulan sekali dilakuakn pemberkatan oleh pastor yang dipanggil ke rumah tersebut.

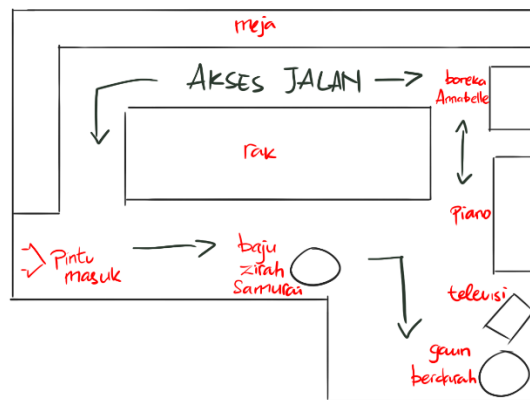


Gambar 3.3-7 Lemari boneka Annabelle di dalam *occult museum* milik keluarga

Warren

(sumber dari film *The Conjuring*)

Gambar di atas merupakan salah satu sudut di *occult museum* yang terdapat di rumah keluarga Warren. Salah satu ciri khas yang ada di ruangan tersebut yaitu begitu banyak barang-barang dari seluruh dunia yang diletakkan secara rapi. Ruangan ini lebih bisa disebut sebagai tempat koleksi dan jauh dari kesan gudang yang kotor. Perabot kayu cukup memenuhi keseluruhan ruangan.



Gambar 3.3-8 Denah *occult museum*
(sumber pribadi)

Floorplan ruangan ini merupakan sebuah ruangan berbentuk kotak dengan sebuah rak cukup tinggi yang diletakkan melintang di tengah ruangan. Beberapa meja diletakkan merapat dengan tembok. Banyak barang hiasan dan patung di atas meja. Sumber cahaya dari ruangan ini ketika siang yaitu cahaya matahari yang masuk dari sisi-sisi jendela pendek yang rapat dengan langit-langit ruangan. Ruangan tersebut setengahnya lebih terletak di bawah tanah sehingga keberadaan jendela rapat dengan langit-langit yang masih muncul di atas permukaan tanah.

Terdapat beberapa lemari di antara meja-meja yang ada di sisi dinding. Beberapa dari lemari ini memang merupakan barang berhantu, beberapa sisanya menjadi tempat untuk menyimpan barang berhantu yang lebih kecil.

Dalam ruangan tersebut, terdapat dua buah manekin seukuran orang dewasa. Satu dari manekin tersebut menjadi dasar untuk menyimpan

baju zirah samurai. Satu lainnya menjadi tempat untuk menyimpan gaun pengantin perempuan.

Kebanyakan barang yang terdapat di dalam ruangan tersebut yaitu barang-barang yang dipercaya menjadi tempat tinggal atau terikat dengan arwah jahat atau iblis. Barang yang disimpan terlihat remeh, seperti: boneka gorila dengan sambal, kotak musik, patung ular, televisi tabung tua, dan lain sebagainya. Salah satu ikon dari ruangan ini yaitu lemari kaca yang terdapat di ujung ruangan. Lemari kaca tersebut menjadi tempat penyimpanan dari barang dengan kekuatan terkuat: boneka Anabelle.

3.3.1.2. Observasi Lapangan

Pada observasi lapangan ini, penulis menggunakan beberapa ruangan gudang yang ada di kehidupan sehari-hari. Indikator pemilihan gudang yang penulis gunakan yaitu gudang tersebut terdapat di rumah yang sudah cukup tua dan memiliki kesan menyeramkan. Poin yang penulis gunakan untuk mengobservasi ruangan tersebut sama dengan yang penulis gunakan dalam studi eksisting, yaitu: *floorplan*, *mood/kesan/impresi seram*, dan konten ruangan.

Dalam riset mengenai gudang untuk stasiun, penulis tidak dapat melakukan riset karena terkendala perijinan. Maka dari itu, sebagai gantinya penulis melakukan riset pada gudang yang terdapat di dalam rumah. Gudang yang dipilih pun merupakan gudang yang memiliki impresi atau berada di tempat yang dikenal seram atau angker.

a. Gudang pada Rumah Yudhistira A. Wardana



Gambar 3.3-9 Rumah milik saudara Dana

(sumber pribadi)

Penulis memilih gudang pada rumah milik saudara Dana karena impresi awal di rumah tersebut. Dinding depan yang dibuat dari ukiran kayu serta pembagian ruangan yang dipisahkan dengan pintu rendah dan adanya tembok pendek di bawah pintu membuat kesan Jawa begitu kental di rumah tersebut.



Gambar 3.3-10 Gudang rumah Dana

(sumber pribadi)

Rumah tersebut mulai dari pintu depan hingga sisi belakang memberikan kesan terkurung yang cukup terasa. Minimnya lubang cahaya dari atap ke dalam rumah serta sistem pencahayaan yang kurang baik menyebabkan sisi dalam rumah terkesan remang-remang. Banyaknya barang yang diletakkan di lantai dan lemari tinggi yang menutupi tembok memberikan kesan penuh serta terkurung di dalam rumah.

Gudang di sisi dalam rumah tersebut dulunya merupakan kamar pembantu. Dulunya ruangan tersebut terhubung dengan sisi dalam ruang utama rumah. Untuk memisahkan ruangan tersebut maka sisi yang terhubung dengan sisi utama rumah ditutup dengan tembok.



Gambar 3.3-11 Gudang rumah Dana

(sumber pribadi)

Ruangan tersebut dipenuhi dengan barang-barang perabot rumah tangga. Semua barang tersebut ditumpuk hingga menutupi lantai. Hanya ada ruang berpijak tidak lebih dari satu meter dengan lebar hanya sekitar lima puluh sentimeter.

Barang barang pun ditumpuk hingga setinggi orang dewasa. Setengah dari tinggi ruangan tertutup oleh barang. Terdapat barang barang besar mulai dari kendang kucing hingga lemari kayu. Salah satu barang yang cukup banyak memakan ruang yaitu ban mobil. Penyusunan barang dengan cara demikian menimbulkan kesan pengap dan penuh serta terkurung di dalam ruangan tersebut.

Kebanyakan barang-barang tersebut tetap disimpan oleh pemiliknya dengan kepercayaan bahwa suatu hari nanti barang tersebut akan berguna suatu hari nanti. Kepercayaan ini merupakan kepercayaan lama dan masih dianut oleh orang-orang tua hingga sekarang. Ada pula kepercayaan dimana semakin banyak barang yang memenuhi gudang maka orang tersebut akan semakin dianggap kaya.

b. Gudang Kontrakan Malvin Collin

Gudang pada rumah ini dipilih sebab sebelum mulai ditinggali rumah ini sudah lama dibiarkan kosong, Terdapat pula kesaksian dimana para penghuni rumah sekarang dulunya kerap diganggu dengan timbulnya emosi negatif serta hawa panas di seluruh rumah. Setelah dilakukan pengusiran, diketahui bahwa hantu yang menyebabkan para penghuni terganggu ternyata bersemayam di ruang gudang atas rumah.

Gudang pada rumah tersebut terletak di lantai dua rumah, tepatnya di dalam atap rumah. Pintu masuknya seukuran setengah pintu pada umumnya. Penerangan di dalamnya menggunakan lampu putih dengan daya watt yang rendah sehingga cahaya yang dihasilkan pun tidak terlalu terang

bahkan cenderung remang-remang. Barang yang disimpan di dalam gudang tersebut kebanyakan merupakan barang besar tidak terpakai yang disimpan agar tidak memenuhi ruangan lainnya di dalam rumah.

Gudang ini memberikan kesan menyeramkan ketika malam hari sebab pencahayaan yang seadanya digunakan di lantai dua rumah ini. Cahaya yang remang-remang menyebabkan jarak pandang yang pendek serta menimbulkan kesulitan untuk mengidentifikasi objek. Minimnya kegiatan yang dilakukan oleh manusia di tempat tersebut pun menimbulkan kesan terasing dan menyeramkan di tempat tersebut.

c. Gudang Rumah

Gudang ini merupakan gudang pada sebuah rumah. Pada dasarnya ruangan ini berbentuk kotak dengan satu pintu dan satu jendela. Tidak ada penyekat di dalam ruangan ini.

Barang dalam ruangan ini diletakkan langsung di atas lantai. Beberapa barang diletakkan menumpuk dengan barang yang lainnya. Hal tersebut menimbulkan kesan berantakan serta secara langsung menghalangi akses jalan masuk untuk mencapai ujung ruangan. Terhalangnya jalan akses masuk hingga ke ujung ruangan menimbulkan kesan sempit dan terpojok.

Barang yang disimpan di dalam ruangan gudang tersebut kebanyakan merupakan perabot yang banyak sudah tidak terpakai. Beberapa tas dan boneka terdapat di dalam ruangan tersebut. Jarangnya ada kunjungan dari manusia di tempat tersebut menyebabkan adanya kesan tertinggal dan terasing akibat kotornya ruangan tersebut.

3.3.2. Acuan Properti Personal Tokoh

Pada bagian ini penulis akan menjabarkan acuan yang digunakan oleh penulis dalam merancang properti yang menggambarkan kepribadian para tokoh. Sebagai dasar dalam penentuan properti, penulis akan menjabarkan *three dimensionals character* masing masing tokoh yang menjadi dasar dalam penentuan properti. Penulis pun akan memberikan acuan yang menjadi dasar mengapa penulis menggunakan properti untuk menggambarkan kepribadian masing-masing tokoh.

3.3.2.1. 3 Dimensionals Character

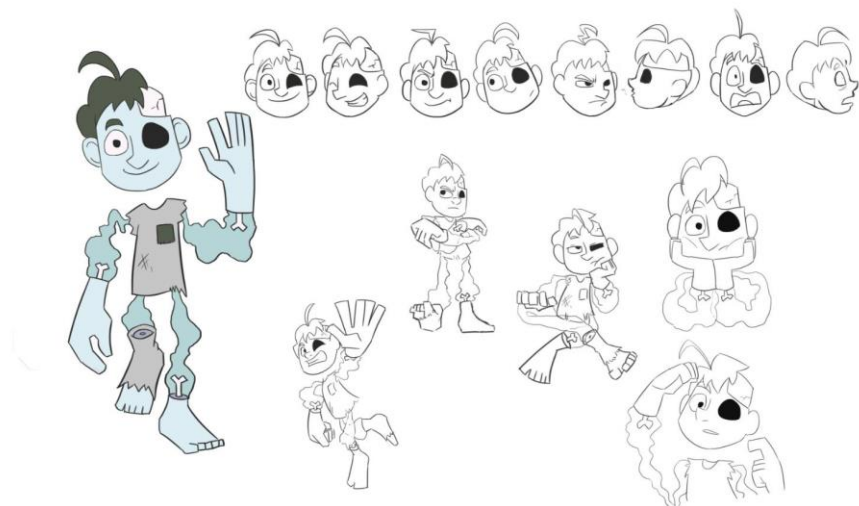
Bagian ini digunakan oleh penulis untuk menjadi acuan utama dalam pemilihan properti untuk menggambarkan karakter para hantu. Sebelum memaparkan mengenai kepribadian ketiga hantu, penulis akan memberikan sebuah *timeline* tanggal kematian ketiga hantu. Berikut adalah *timeline* dan *3 dimensionals character* dari para hantu:



Gambar 3.3-12 *Timeline* kematian para hantu

(sumber pribadi)

a. Budi Sutedjo (Budi)



Gambar 3.3-13 Budi Sutedjo

(sumber pribadi)

Budi merupakan seorang anak kecil korban kecelakaan tunggal dengan kereta api. Ia meninggal karena tersambar lokomotif yang tengah melaju. Budi meninggal pada tanggal 21 Mei 1970 sore hari (menjelang malam Jumat Kliwon) pada umur 10 tahun. Ia meninggal dengan keadaan tubuh tercerai-berai akibat terlindas kereta api.

Fisiologi

Budi merupakan hantu seorang anak laki-laki berusia sepuluh tahun pada saat meninggal. Tinggi badannya sembilan puluh sentimeter dengan berat badan tiga puluh lima kilogram. Rambutnya pendek bergelombang. Ia memiliki rambut berwarna kecoklatan akibat sering terkena sinar matahari. Warna rambut tersebut tetap terbawa saat ia menjadi hantu. Kulitnya berwarna pucat kebiruan dalam wujud hantu.

Tubuh hantunya berupa potongan tubuh yang disatukan oleh asap. Postur berdirinya masih seperti anak kecil pada umumnya. Hal yang membedakan dan menjadi unik yaitu adanya asap yang mengisi dan menopang bagian tubuh yang hilang.

Budi berpakaian seperti saat ia meninggal: kaos dengan celana pendek. Pakaian tersebut tidak pernah ia ganti semenjak ia meninggal. Pakaianya sudah cukup usang dengan beberapa tanda kain rusak di sana-sini.

Satu hal lagi yang khas dari penampilan Budi yaitu mata kirinya yang kosong. Mata tersebut hilang saat Budi mengalami kecelakaan

yang merenggut nyawanya. Hingga saat jenazah Budi didoakan, mata tersebut tetap tidak ditemukan (doa pada jenazah akan mengunci tampilan dari jenazah yang akan menjadi wujud hantu dari orang lainnya).

Budi merupakan anak dari perkawinan orang Ende dan Jawa. Hal tersebut nampak dari jenis rambut Budi serta warna kulitnya. Warna kulit budi dalam film cukup mengarah ke arah gelap, menunjukkan bahwa semasa hidup dulu Budi memiliki warna kulit gelap.

Psikologi

Budi merupakan seorang ekstrovert. Ia senang bermain bola. Karena ia adalah seorang anak yang katif, maka ia paling tidak suka bila diminta untuk menunggu.

Semenjak hari ia meninggal, satu hal yang dirindukannya yaitu pulang ke rumah. Ia rindu akan sosok orang tuanya yang sudah membesarkannya. Satu-satunya barang yang dekat dengannya dan membuatnya masih mengenang kedua orang tuanya yaitu bola tempat rukhnya menempel. Satu-satunya harapannya hingga kini yaitu dapat pulang ke rumah dan bertemu kembali dengan orang tuanya.

Budi merupakan anak yang bertindak secara spontan. Ia gemar bertindak semaunya demi kesenangannya sendiri. Bersama dengan Damar dan Diana, ia menjalani hari-harinya di gudang tempat mereka bertiga terikat pada barang masing-masing. Pak Mali menjadi sosok

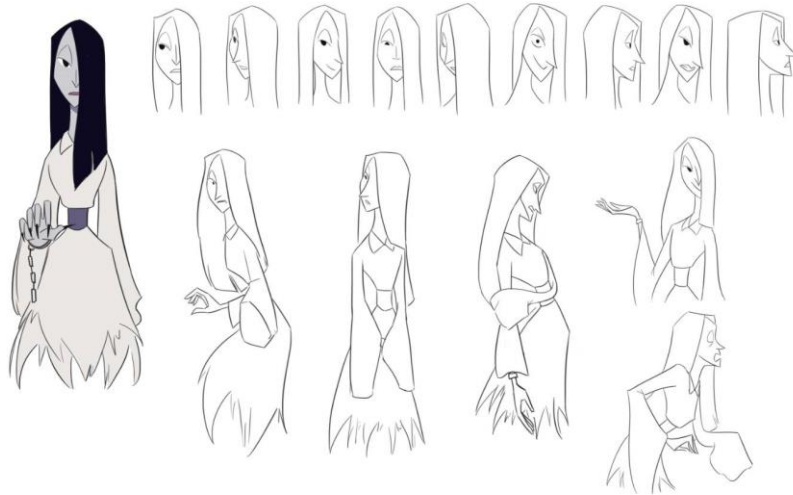
yang dinanti oleh Budi karena ia meneruskan tradisi pengurus stasiun yang memberi sesajen kepada mereka bertiga.

Sosilogi

Budi merupakan anak dari pasangan kurang mampu di Jakarta. Kedua orang tuanya berasal dari suku yang berbeda. Ia tumbuh dalam lingkungan yang multikultural, baik dalam keluarga maupun masyarakat.

Budi tidak mengenyam pendidikan di dalam sekolah akibat keadaan ekonomi keluarganya yang kurang mampu. Untuk mengisi waktu-waktunya, ia bermain dengan teman-teman di lingkungan kampungnya. Ia cukup disegani oleh teman-teman sebayanya sebab ia memiliki bola sepak yang serupa dengan bola yang digunakan dalam Piala Dunia. Meski bola tersebut merupakan bola tiruan, bola sepak dengan bahan serupa kulit dan karet tersebut dilihat memiliki kelas yang jauh lebih tinggi daripada bola plastik.

b. Diana Tan (Diana)



Gambar 3.3-14 Diana Tan

(sumber pribadi)

Diana merupakan seorang penjaja jajanan keliling. Ia meninggal pada 11 Maret 1974 (malam Selasa Kliwon) pada umur 32 tahun. Ia meninggal karena kehabisan darah dengan keadaan kaki hancur terlindas lokomotif.

Fisiologi

Diana merupakan seorang perempuan keturunan Tiong Hoa. Ia berasal dari Kalimantan, lalu merantau ke tanah Jawa. Ia berusia tiga puluh lima tahun saat ia meninggal. Tinggi tubuh aslinya kurang diketahui, sebab ia meninggal dalam keadaan kaki hancur akibat terlindas kereta. Saat jenazahnya didoakan, wujud hantunya pun terbentuk dari kondisi jenazahnya. Akibat tak memiliki kaki, Diana pun bergerak dengan melayang di udara.

Diana memiliki rambut hitam yang lurus serta panjang. Sisi kiri wajahnya tertutup oleh rambut. Matanya yang terlihat tajam dan sayu terbentuk dari pendidikan keluarganya yang cukup keras dan kehidupan ibukota yang menempa dirinya.

Psikologi

Diana merupakan seorang introvert. Ia cukup menutup diri pada lingkungannya. Namun dengan keberanian untuk membuktikan bahwa ia dapat menjadi perempuan yang mandiri, ia memberanikan diri untuk merantau ke tanah Jawa. Jakarta dipilihnya sebagai tempat tujuan untuk merantau.

Dengan pengalaman membuat kue di rumah, ia mencoba menafkahi diri dengan berjualan jajanan pasar. Ia pun belajar untuk membuat berbagai jajanan pasar yang cukup terkenal di kalangan masyarakat ibukota. Ia pun mulai berjualan keliling. Tempat ia paling sering berjualan ialah stasiun.

Pada saat ia merantau, ia meninggalkan satu adik laki-laki bersama dengan orang tuanya. Ia berkeinginan untuk dapat segera sukses agar dapat bertemu kembali dengan keluarganya, terutama dengan adik yang ditinggalkannya.

Diana terlatih untuk disiplin sejak kecil. Hidupnya teratur dalam segala aspek, baik sekecil menyisir rambut hingga sebesar kebersihan rumah. Ia diberanikan untuk mengurus segala sesuatu sendiri. Ibukota semakin melatih Diana untuk berjuang dan berdiri di atas kakinya

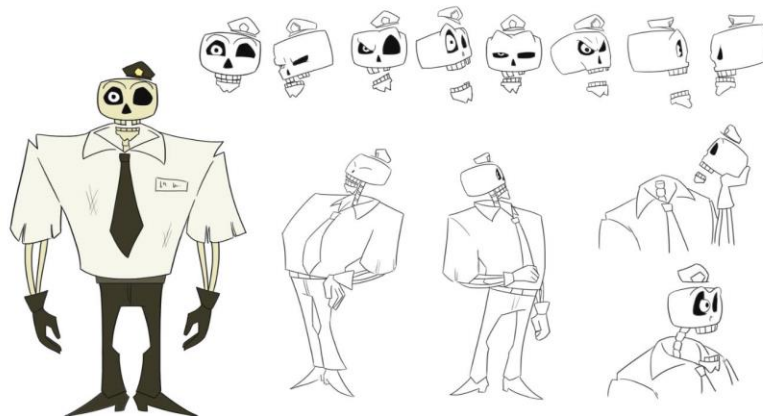
sendiri, hingga pada akhirnya kejamnya ibukota pula yang merenggut kaki Diana.

Sosilogi

Diana merupakan seorang penjual jajanan pasar. Ia menjajakan jajanannya di stasiun. Ia kerap bekerja hingga larut malam. Apabila hari sedang baik, menjelang sore jajanannya sudah habis terjual dan ia dapat pulang. Ia cukup terkenal karena penampilan khas perempuan Tiong Hoa, berbeda dengan penjual jajanan lainnya yang memiliki etnis Jawa.

Diana sejak kecil tidak bersekolah. Ia banyak belajar dari kedua orang tuanya. Ia dibesarkan dalam keluarga yang cukup harmonis.

c. Damar Wijaya (Damar)



Gambar 3.3-15 Damar Wijaya

(sumber pribadi)

Damar merupakan seorang masinis kereta yang meninggal dalam kecelakaan tabrakan kereta. Ia meninggal pada 19 Oktober 1987 pagi hari (malam hari itu adalah Selasa Kliwon) pada umur 32 tahun. Jasad Damar tidak diterima oleh keluarganya karena dianggap sebagai aib.

Fisiologi

Damar merupakan seorang masinis yang meninggal pada umur 32 tahun dalam kecelakaan kereta api. Ia meninggal dalam keadaan tubuh yang rusak parah. Berbagai fitnah dan tuduhan sebagai pembunuh dari para penumpang yang meninggal dalam kecelakaan pun ditujukan kepadanya. Pihak keluarganya memutuskan untuk tidak menerima jenazahnya karena dianggap sebagai aib. Jenazahnya pun akhirnya dikuburkan oleh pihak kereta api. Sebab ia tidak pernah didoakan, wujud hantunya pun mengikuti pembusukan jenazah Damar. Kini wujud hantu Damar pun hanya tersisa tulang belulang dengan seragam masinis lengkap.

Damar memiliki tulang belulang yang cukup besar. Satu-satunya organ yang tersisa pada tubuh hantunya adalah mata. Salah satu kemampuan Damar ialah dapat menyamar kembali dengan wujud tubuhnya yang masih utuh, namun hal tersebut tidak akan berlangsung lama.

Psikologi

Damar merupakan seorang ekstrovert. Ia dibesarkan dalam lingkungan keluarga Jawa yang masih kental dengan kebudayaan kejawaan. Damar

dididik dengan sangat disiplin oleh orang tuanya. Ia menggemari kedisiplinan dan keteraturan serta kebudayaan leluhurnya. Berangkat dari minatnya pada kedisiplinan dan harmonisasi, ia pun memiliki ketertarikan pada lokomotif.

Lokomotif bagi Damar adalah suatu hal yang menarik. Hal tersebut nampak dari sistem kerja mesinnya yang begitu teratur serta pengoperasian jalur perkeretaapian yang begitu kompleks namun tetap harmonis. Damar yang mencintai kedisiplinan dan harmonisasi pun merasa menjadi masinis adalah panggilan hidupnya.

Damar senantiasa berusaha untuk menjadikan segala sesuatu dalam hidupnya teratur, termasuk dengan doa sebelum makan harus dilaksanakan sebelum mulai makan. Berbekal dengan ajaran kejawen yang kental dalam dirinya, ia pun menjadi hantu yang mendoakan sesajen sebelum dimakan bersama Budi dan Diana.

Sosilogi

Damar adalah seorang masinis yang cukup disegani. Pangkat dan jam kerjanya sudah cukup tinggi. Berkat ilmu kejawennya, ia pun dipercaya sebagai juru kunci di dalam stasiun.

Dalam keluarga, Damar menjadi kepala keluarga yang memiliki seorang istri dan dua orang anak. Ia berjuang dengan sangat agar anak-anaknya kelak dapat sukses suatu hari nanti. Damar sendiri jarang pulang ke rumah akibat pekerjaannya, maka ia mempercayakan pendidikan anak-anaknya kepada istrinya.

3.3.2.2. Studi Eksisting

Pada bagian ini, penulis akan menjabarkan film yang menjadi acuan penulis dalam membuat relasi antara tokoh dengan properti yang akan menjadi representasi dari kepribadian mereka masing-masing berdasarkan *3 dimensionals character* mereka. Beberapa film yang menjadi acuan penulis tidak berfokus pada *genre* yang sama dengan yang hendak penulis buat, tetapi lebih menekankan pada relasi dan kemampuan representasi akan pemilik dari sebuah properti.

a. Pirates of the Caribbean (Kompas)

Jack Sparrow adalah seorang bajak laut. Dengan kapal Black Pearl dan awak kapalnya ia menjelajahi lautan. Satu hal yang membuat Jack Sparrow menjadi unik adalah kompas yang dimilikinya. Pada saat bajak laut dan angkatan laut menggunakan kompas yang selalu menunjuk ke utara, ia memiliki kompas unik yang tidak menunjukkan arah utara.



Gambar 3.3-16 Kompas Milik Jack Sparrow

(sumber dari film *Pirates of the Caribbean – At World's End*)

Bagi orang yang baru pertama melihat kompas milik Jack Sparrow, hal pertama yang terlintas yaitu kompas tersebut rusak. Jarum arahnya berputar lemah dan tak tentu arah. Namun sebenarnya, kompas tersebut tidaklah menunjuk ke arah utara seperti kompas pada umumnya. Kompas tersebut akan menunjukkan arah ke tempat yang diinginkan oleh orang yang memegangnya.

Secara visual, kompas ini memiliki hubungan dengan kepribadian Jack. Kompas adalah alat yang umum dibawa oleh setiap pelaut untuk menunjukkan arah. Karena cukup lama dan sering terkena panas matahari serta air laut, kompas tersebut pun memiliki bekas rusak dan kelupasan cat di sana-sini. Umur yang cukup panjang pun membuat kompas tersebut terlihat usang. Semua elemen di atas dapat ditemukan juga pada fisik Jack.

Sifat kompas yang unik ini sejalan dengan pribadi Jack Sparrow yang bebas. Orang lain menganggapnya gila karena berbeda dari orang pada umumnya. Ia memiliki jalan pikir sendiri serta pergi mengarah ke jalan yang ia kehendaki. Hal ini sejalan dengan sifat kompasnya yang juga seenaknya sendiri dan tidak mengikuti aturan umum kompas pada umumnya.

b. Mr. Bean (boneka Teddy)

Mr. Bean adalah serial televisi yang dibintangi oleh Rowan Atkinson. Serial ini terkenal di seluruh dunia pada periode 1980-an

hingga 2000 awal. Hingga kini serial dari Mr. Bean masih menghibur.



Gambar 3.3-17 Mr. Bean dan boneka Teddy

(sumber google.com)

Bean sendiri dikenal secara unik karena ia selalu membawa boneka kemanapun ia pergi. Boneka khas milik Bean merupakan boneka beruang coklat bernama Teddy. Bean senantiasa memperlakukan Teddy seakan seperti manusia yang bernyawa.

Dalam serial Mr. Bean, Teddy menjadi representasi bagaimana Bean melakukan sosialisasi dengan orang lain. Teddy pun menjadi salah satu objek dari atensi yang diberikan oleh Bean. Teddy berperan sebagai properti yang menggambarkan emosi yang dirasakan oleh Bean.

3.3.2.3. Observasi Lapangan

Dalam acuan ini, penulis akan memberikan acuan mengenai properti yang dipilih untuk merepresentasikan kepribadian tokoh. Setiap barang yang dipilih akan didasarkan pada kepribadian serta kemampuan representasi tokoh.

a. Budi – Bola sepak

Barang yang dipilih untuk merepresentasikan Budi adalah bola sepak. Bola dipilih berdasarkan hobi Budi yang gemar bermain bola. Bola sepak juga merupakan barang yang mudah dicari dan didapatkan di sekitar tempat tinggal Budi.



Gambar 3.3-18 Bola Adidas Telstar

(sumber google.com)

Bola yang menjadi model dari bola Budi adalah Adidas Telstar yang digunakan pada gelaran Piala Dunia 1970. Model bola ini dipilih sebab model tersebut sudah sangat umum dikenali sebagai bola sepak dengan panel hitam putih yang khas.

b. Diana – Dompot Koin

Salah satu alasan utama pemilihan dompet koin menjadi properti yang menggambarkan Diana adalah asal ras. Diana merupakan seorang keturunan ras Cina. Memiliki stigma “tidak mau rugi barang sekeping perak” yang menjadi ciri khas ras Cina membuat Diana memiliki stigma serupa. Salah satu barang yang menjadi perlambangan stigma tersebut yaitu sebuah dompet koin.

Dompot koin juga dipilih berdasarkan profesi Diana sebagai pedagang jajanan di stasiun. Dompot koin merupakan barang yang umum digunakan oleh pedagang hingga hari ini untuk menyimpan uang hasil dari jualan mereka.



Gambar 3.3-19 Dompot koin lawas

(sumber google.com)

Dompot modern sendiri secara umum baru dikenal mulai abad ke-17 semenjak uang kertas diciptakan. Sebelumnya orang menggunakan kantong kecil untuk menyimpan uang koin. Dompot koin seperti yang dimiliki Diana merupakan salah satu bentuk variasi dari katong yang digunakan untuk menyimpan uang koin.

Dompot koin dahulu dibuat menggunakan bahan kain dan memiliki tutup ritsleting atau kunci besi. Seiring berkebangnya waktu, bahas yang digunakan untuk membuat dompet koin pun semakin bervariasi. Kini dapat ditemukan dompet koin yang dibuat dari plastis, lateks, dan bahan-bahan variatif lainnya.

Dompot koin yang dimiliki oleh Diana memiliki pola hiasan khas Cina, mengingat ia berasal dari ras tersebut. Hiasan pada dompet koin secara tidak langsung dapat menunjukkan dan menegaskan posisi sosial seseorang dalam masyarakat.

c. Damar – Topi Masinis

Dalam acuan Damar, penulis menggunakan satpam sebagai objek perbandingan dan acuan dalam menentukan barang yang menggambarkan Damar. Topi menjadi salah satu barang yang secara tidak langsung akan menggambarkan posisi seseorang dalam suatu organisasi. Organisasi yang dimaksud dalam hal ini yaitu satuan pengamanan.



Gambar 3.3-20 Topi masinis

(sumber google.com)

Desain topi yang digunakan akan memiliki perbedaan tergantung perbedaan kelas penggunanya. Pada satuan pengamanan, topi biasa lebih menunjukkan pangkat yang rendahh. Pada pangkat yang lebih tinggi, biasa model topi yang digunakan adalah topi pet.

3.4. Proses Perancangan

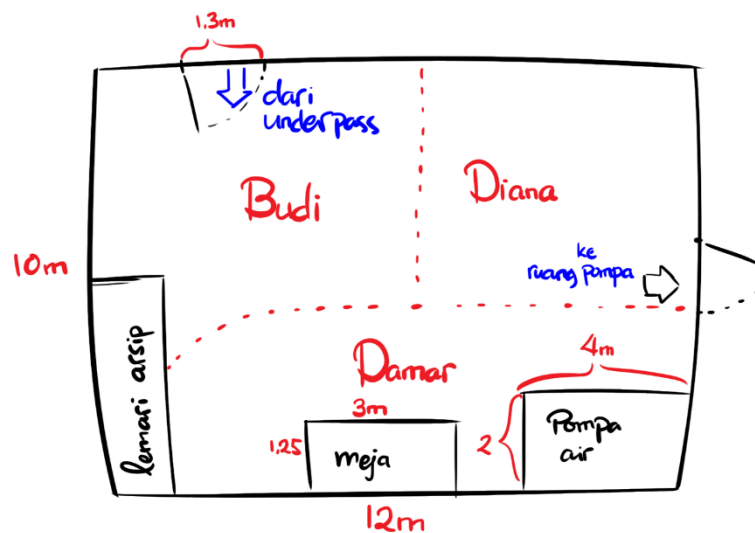
Penulis membagi proses perancangan pada dua bagian, yaitu perancangan gudang dan perancangan properti para hantu. Pembagian ini didasari pada objek bahasan yang hendak penulis bahas. Poin-poin yang akan penulis fokuskan pada perancangan akan dibahas dalam setiap bagian.

3.4.1. Perancangan Gudang Berhantu

Penulis memiliki tiga fokus pada perancangan gudang. Poin-poin tersebut yaitu perancangan *floorplan*, *mood/kesan/impresi* seram, dan konten ruangan.

3.4.1.1. Perancangan Awal

Melalui data yang penulis kumpulkan melalui riset, penulis mulai merancang ruangan yang akan menjadi lokasi para hantu bersemayam. Pada awalnya, penulis mengkonsepkan untuk membuat lokasi rumah hantu ini selayaknya rumah bagi para hantu. Maka dari itu terdapat pembagian wilayah tempat tinggal para hantu dalam satu ruangan.



Gambar 3.4-20 Sketsa *floorplan* awal gudang berhantu

(sumber pribadi)

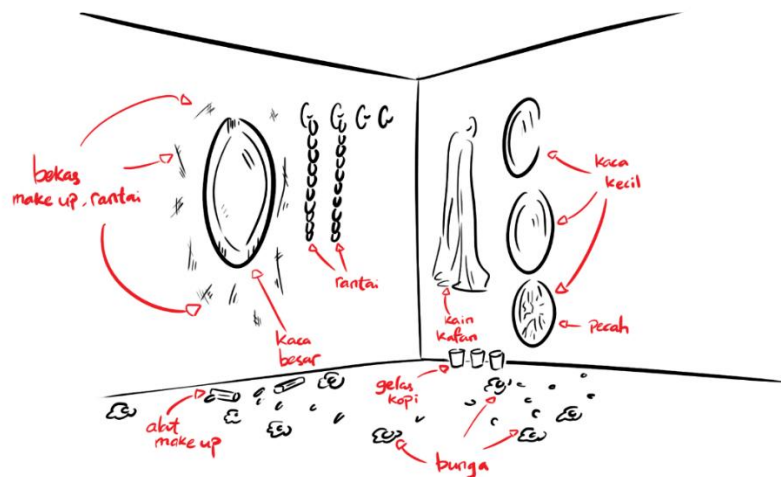
Para hantu memiliki wilayah masing-masing di dalam satu ruangan tersebut. Pembagian ruangan tersebut pun diikuti dengan peletakan set dan properti yang sesuai dengan kepribadian para hantu dan menggambarkan kehidupan mereka sebelum meninggal.



Gambar 3.4-21 Sisi ruangan Budi

(sumber pribadi)

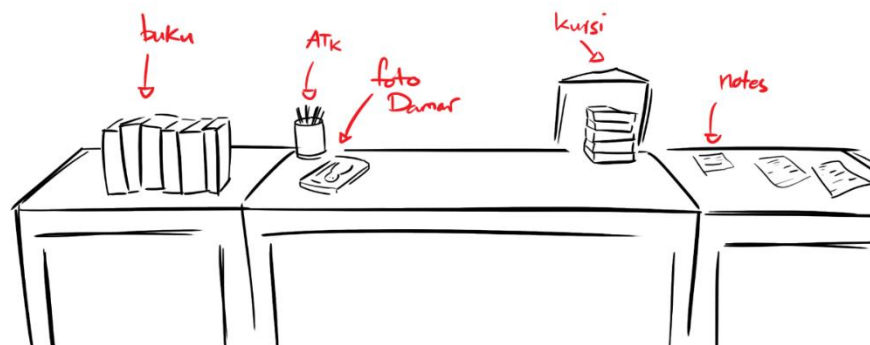
Sisi ruangan Budi merupakan sisi yang menggambarkan sisi anak-anak. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya banyak mainan serta tempat yang cukup berantakan. Terdapat pula tulang ayam yang menjadi makanan kesukaan Budi.



Gambar 3.4-22 Sisi ruangan Diana

(sumber pribadi)

Sisi ruangan Diana menggambarkan kehidupan keras yang dialami Diana sebelum ia meninggal. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya rantai serta bekas pukulan pada tembok. Terdapat pula kaca susun tiga yang pecah di kaca paling bawah. Hal tersebut menunjukkan sikap Diana yang tak ingin disinggung karena tak memiliki kaki.



Gambar 3.4-23 Sisi meja Damar

(sumber pribadi)

Sisi ruangan Damar menggambarkan kehidupan sebelumnya sebagai masinis kereta. Sebagai masinis yang bekerja tepat dan ringkas, ia memiliki meja yang tersusun rapi lengkap dengan kelengkapan kantor. Ia pun memiliki beberapa koleksi buku di atas mejanya.



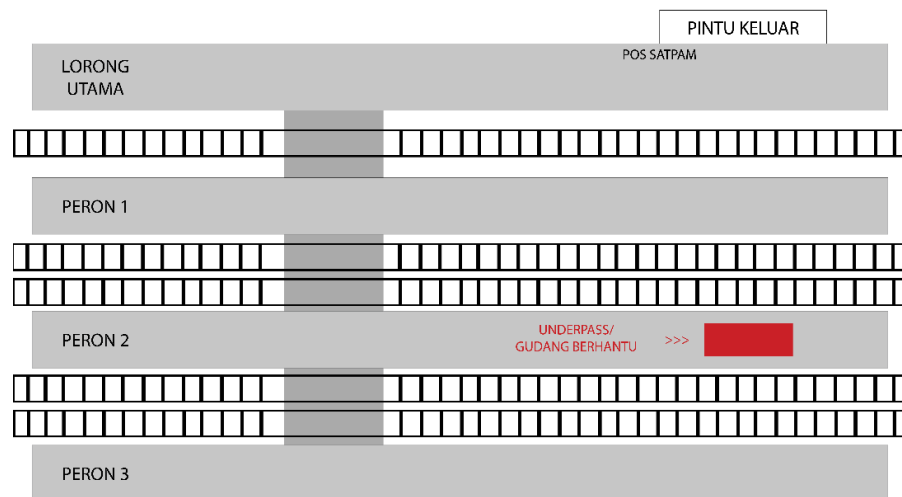
Gambar 3.4-24 Sketsa awal gudang berhantu

(sumber pribadi)

Desain awal rumah hantu memiliki *setting* sebagai ruang *mechanical and engineering* di *basement* stasiun. Lokasi tersebut diatur dekat dengan sumber air karena tempat yang lembab dipercaya disukai oleh para hantu. Namun, karena ruangan ini terlalu “memanusiakan” hantu dengan membuat pembagian tempat tinggal serta ruangan yang terkesan kaku, maka penulis pun membuat rancangan pengganti.

3.4.1.2. Perancangan Final

Penulis merancang lokasi gudang tetap berada di dalam *underpass*. Untuk memperjelas lokasi gudang, maka penulis membuat sebuah *floorplan* besar. Berikut adalah rancangan *floorplan* yang penulis buat.

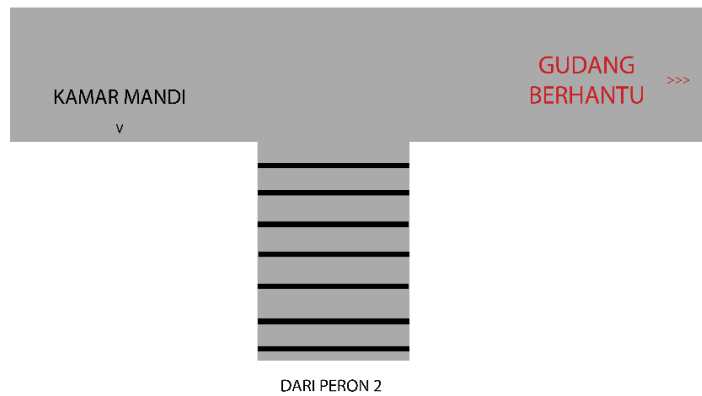


Gambar 3.4-25 *Floorplan* umum stasiun

(sumber pribadi)

Pintu masuk menuju *underpass* terdapat pada peron 2 stasiun. Lokasi tersebut penulis pilih atas dasar bahwa pintu masuk tersebut terletak di tengah-tengah stasiun. Pintu tersebut pun menjadi satu-satunya pintu keluar masuk untuk menuju *underpass*. Hanya terdapat satu pintu

menuju *underpass* akibat pembangunan yang tidak kunjung selesai hingga akhirnya terbengkalai.



Gambar 3.4-26 *Floorplan* bagian dalam *underpass*

(sumber pribadi)

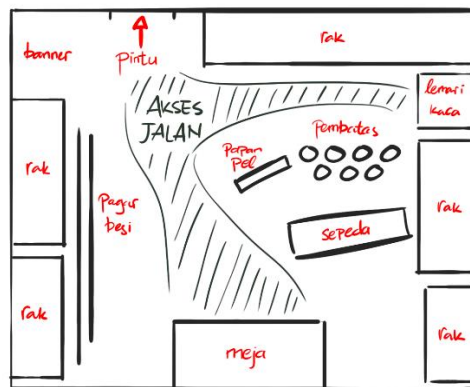
Lokasi gudang berhantu terdapat di sisi kanan setelah memasuki *underpass*. Terdapat lorong cukup panjang antara jalan turun masuk hingga ke pintu gudang. Pada sisi kiri setelah jalan turun terdapat satu buah kamar mandi yang dibagi menjadi kamar mandi laki-laki dan perempuan.



Gambar 3.4-27 Rancangan awal gudang berhantu

(sumber pribadi)

Gudang yang terdapat di *underpass* stasiun merupakan tempat menyimpan barang-barang besar yang tidak muat disimpan di gudang atas serta menyimpan barang tua yang tak bertuan. Beberapa barang di ruangan ini merupakan barang temuan di stasiun yang hingga bertahun-tahun tidak dicari sama sekali. Beberapa bahan sisa pembangunan pun disimpan di ruangan ini.



Gambar 3.4-28 Denah gudang berhantu

(sumber pribadi)

Pada dasarnya, gudang ini adalah lorong jalan buntu. Sejatinya, jalan buntu ini nantinya hendak diteruskan untuk menghubungkan keseluruhan peron di stasiun. Namun setelah beberapa pertimbangan, pembangunan pun tidak dilanjutkan. Agar jalan buntu yang sudah dibuat tidak sia-sia, pihak stasiun pun membangun tembok sebelum ujung jalan dan menjadikan jalan buntu tersebut sebagai gudang.

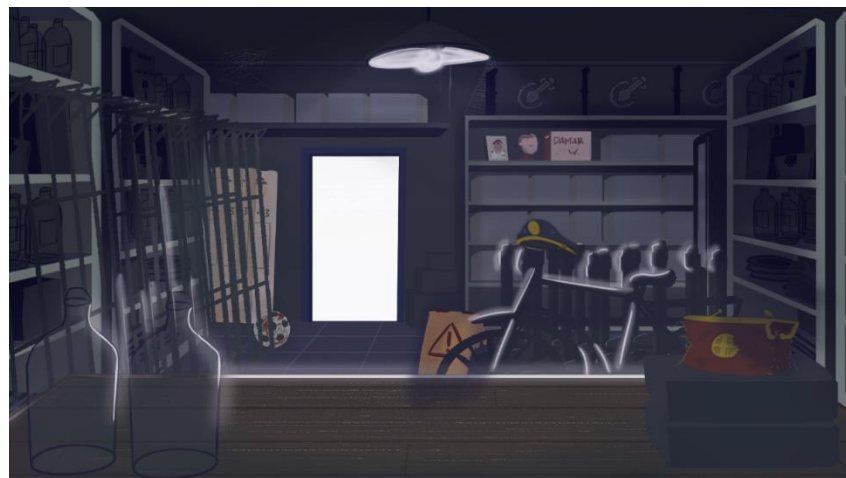
Pada rancangan awal gudang tersebut, penulis menambahkan rak tinggi di sisi tembok gudang, Tujuan awalnya yaitu untuk penyimpanan barang-barang agar tidak berserakan di lantai. Tujuan lainnya yaitu

menciptakan kesan “terkurung” pada siapapun yang memasuki ruangan tersebut.



Gambar 3.4-29 Gudang berhantu versi gelap

(sumber pribadi)



Gambar 3.4-30 Gudang berhantu versi terang

(sumber pribadi)

Untuk menguatkan kesan terkurung dan penuh, penulis menambahkan beberapa property yang umum ditemukan di stasiun pada lantai yang kosong. Penggunaan warna dengan *tone* dingin semakin menguatkan kesan kelam dan terkurung pada ruangan ini. Satu-satunya sisi

lantai yang kosong membentuk jalan dari pint uke meja, tempat dimana Damar akan memberikan sesajen kepada para hantu.

3.4.2. Perancangan Properti Personal Tokoh

Berangkat dari perencanaan aturan dunia yang disusun oleh tim dan penulis bahwa para hantu akan menempel pada suatu barang pada saat mereka meninggal, maka penulis merancang tiga buah barang yang menjadi “pasak” yang menahan mereka tetap tinggal di dunia serta dapat menggambarkan kepribadian mereka. Barang-barang tersebut merupakan barang yang dekat dengan mereka. Beberapa barang tersebut ada yang sampai dibawa mati.

Sebelum memulai penjelasan, penulis akan menyampaikan waktu meninggal para hantu untuk memberikan gambaran latar belakang para hantu. Penjabaran mengenai waktu meninggal para hantu pun diurutkan berdasarkan waktu mereka meninggal.

3.4.2.1. Properti Budi - Bola



Gambar 3.4-31 Bola Budi

(sumber pribadi)

Budi merupakan seorang anak yang gemar bermain bola. Ia meninggal karena tertabrak lokomotif ketika pulang bermain bola. Bola merupakan barang yang begitu dekat dengannya, hingga di saat terakhirnya pun hanya bola yang menemaninya. Berangkat dari kedekatan Budi dengan bolanya, maka dari itu arwahnya pun menempel dan terikat pada bolanya. Budi meninggal pada tanggal 21 Mei 1970 sore hari menjelang malam Jumat Kliwon.

Latar Belakang

Bagi anak seumuran Budi, bermain bola merupakan salah satu hiburan terbaik yang dapat dilakukan dengan mudah dan tidak banyak memakan biaya. Kemenangan pada suatu pertandingan menjadi suatu gengsi yang cukup tinggi. Bagi mereka yang mampu mencetak gol terbanyak akan dianggap hebat. Selain menjadi yang terbaik di antara pemain lainnya, gengsi tinggi dapat diperoleh dengan menjadi pemilik bola yang digunakan dalam pertandingan.

Sebagai seorang pemain bola, Budi bukan merupakan anak yang sangat jago bermain. Ia lebih banyak mengumpankan bola pada temannya sehingga dapat tercipta gol. Karena pada masa itu pemain yang suka memberikan *assist* tidak terlalu dipandang (mengingat peraturan sepak bola dunia pada masa itu menilai kualitas pemain dari kuantitas gol yang diciptakannya) maka salah satu cara Budi untuk mendapatkan gengsi yaitu dengan menjadi pemilik bola.

Bola yang dimiliki oleh Budi bukanlah sembarang bola yang umum dipakai oleh anak-anak untuk bermain. Lingkungan tempat tinggal Budi merupakan lingkungan dengan masyarakat kelas menengah ke bawah. Bola yang umum digunakan untuk anak-anak bermain adalah bola berbahan dasar plastik. Bola yang dimiliki Budi merupakan sebuah bola dengan bahan kulit sintetis yang dijahit tangan. Dengan memiliki bola kulit, gengsi Budi naik secara drastis.

Proses Perancangan

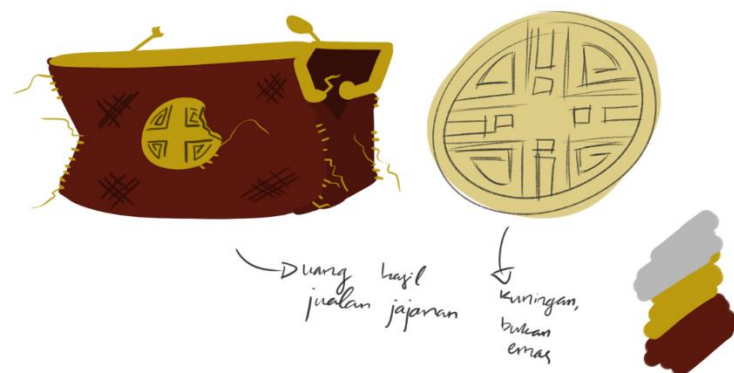
Dasar desain bola Budi adalah bola Adidas Telstar yang diperkenalkan pada 1970 pada ajang Piala Dunia. Bola ini pun kini dikenal sebagai dasar desain bola yang dikenal umum oleh masyarakat umum hingga saat ini. Bola yang dimiliki oleh Budi merupakan bola tiruan dengan kualitas yang sangat jauh dari model aslinya, tetapi memiliki nilai yang sangat berharga bagi Budi.

Bola milik Budi kerap digunakan untuk bermain pada lapangan tanah dengan sedikit rumput. Maka dari itu terdapat beberapa bekas tanah kecoklatan yang tersebar di seluruh permukaan bola. Permukaan bola masih bisa dianggap halus dan baik, sebab bola dimainkan dengan tenaga anak-anak.

Pada saat terjadi kecelakaan, bola yang dimiliki Budi ditahan dengan erat oleh tangan Budi. Meski sudah ditahan, tangan Budi tidak cukup kuat untuk menahan bola tersebut sehingga terlepas saat seluruh tubuh Budi terlindas oleh lokomotif. Satu-satunya jejak terakhir dari Budi yang terdapat

pada permukaan bola adalah jejak darah yang membentuk telapak tangan di satu sisi bola.

3.4.2.2. Properti Diana – Dompot Koin



Gambar 3.4-32 Dompot Diana

(sumber pribadi)

Diana merupakan seorang pedagang jajanan pasar. Berangkat dari keluarganya yang merupakan etnis Cina, ia pun memiliki kebiasaan untuk memiliki barang dengan desain khas etnisnya. Dompot tersebut juga merupakan barang yang ia jaga dari pencopet sebelum ia menemui ajalnya karena tersambar lokomotif kereta pada tahun 1970. Diana mati-matian menjaga dompetnya karena barang tersebut merupakan barang yang diberikan oleh ibunya sebelum ia pergi merantau. Diana meninggal pada tanggal 11 Maret 1974 ketika malam Selasa Kliwon.

Latar Belakang

Ras Cina dikenal sebagai ras yang memiliki keahlian dan ketertarikan khusus dalam pengumpulan uang. Terdapat stigma dalam

masyarakat bahwa orang yang berasal dari ras Cina tidak mau rugi barang sekeping perak pun. Pernyataan “duit satu juta tidak akan jadi bila tidak ada serratus perak” sudah lekat dalam praktik hidup sehari-hari seputar pengelolaan keuangan.

Dompot yang dimiliki Diana merupakan dompet lama yang diwariskan dari ibunya. Dompot tersebut masih menggunakan bahan kain lama dengan model kuncian lama pula. Bisa dibilang dompet milik Diana cukup “kuno” daripada dompet koin pada masa sekarang.

Proses Perancangan

Dompot yang dimiliki oleh Diana merupakan sebuah dompet koin sederhana dari kain dengan jahitan tangan, kuncian besi sederhana, serta satu buah hiasan berbentuk lingkaran yang dijahitkan di salah satu sisi dompet. Warna merah dari kain mendominasi keseluruhan dompet. Jahitan dengan benang kuning memberikan aksen di setiap sambungan kain. Warna kuning dapat ditemukan pula pada kuncian besi serta hiasan lingkaran yang terdapat pada salah satu sisi dompet.

Diana dengan sungguh sungguh merawat dompet warisan ibunya. Pada saat menjelang kematiannya, Diana beradu tenaga dengan jambret yang hendak mencuri dompetnya. Poros kuncian besi dompet pun terlepas. Jahitan di salah satu sisi dompet pun mengalami kerusakan. Kerusakan tersebut adalah kerusakan pertama dan terakhir yang dialami oleh dompet milik Diana.

3.4.2.3. Properti Damar – Topi Masinis



Gambar 3.4-33 Topi milik Damar

(sumber pribadi)

Damar merupakan seorang masinis yang meninggal di usia muda. Menjadi masinis adalah impian Damar sejak kecil. Salah satu motivasi Damar untuk menjadi masinis adalah topi masinis. Ia menyukai desain topi masinis. Damar meninggal pada tanggal 19 Oktober 1987 pagi hari dimana malam hari itu adalah Selasa Kliwon.

Latar Belakang

Topi masinis merupakan lambang kebanggaan yang dimiliki oleh Damar. Perjuangan kerasnya hingga menjadi masinis dilambangkan oleh topi tersebut. Hingga ia menemui ajalnya saat kecelakaan kereta, topi tersebut adalah barang yang terus ia genggam hingga menghembuskan nafas terakhirnya.

Damar mendapatkan topi masinis pertamanya ketika ia dinyatakan layak untuk dapat mengendarai kereta sebagai masinis. Topi pertama yang

didapatkannya pun dianggapnya sebagai salah satu harta berharga. Damar senantiasa menjaga topi miliknya agar tidak kotor ataupun rusak.

Setelah hari meninggalnya, topi Damar ditemukan di antara bangkai lokomotif yang sudah hancur. Salah satu rekan kerja Damar pun menyimpan topi tersebut. Bersama dengan barang-barang Damar yang ditinggalkan di kantor stasiun (karena tidak mau diambil oleh pihak keluarga), topi tersebut akhirnya disimpan di ruang gudang bawah tanah stasiun.

Proses Perancangan

Topi Damar mengambil desain dari topi yang digunakan oleh masinis pada umumnya. Desain topi masinis tidak banyak berubah dari masa ke masa. Maka dari itu topi Damar dirancang berdasarkan bentuk topi masinis pada umumnya.

Salah satu indikator bahwa topi Damar merupakan barang yang sudah berumur cukup tua adalah tanda-tanda kerusakan yang mulai muncul di kain topi. Selama berada di tangan Damar, topi tersebut sungguh sangat terawat. Akan tetapi semenjak disimpan di dalam gudang, sudah jarang sekali ada orang yang mau merawat topi tersebut. Munculnya banyak debu serta jamur yang mulai menjangkit perlahan tapi pasti mulai merusak topi tersebut.

Warna biru dipilih menjadi warna dasar dari topi tersebut. Selain sesuai dengan referensi yang penulis gunakan, warna biru hendak pula menggambarkan sisi profesional Damar selaku seorang masinis sekaligus menggambarkan kisah kematian Damar yang cukup kelim. Sifat dingin

yang dimiliki oleh warna biru seakan hendak menunjukkan sisi dingin dari masa lalu Damar yang senantiasa difitnah atas kesalahan yang tidak sengaja dilakukannya.

Ketiga barang tersebut merupakan barang-barang yang ditemukan dan disimpan oleh pihak stasiun. Pertimbangan bahwa beberapa barang tersebut masih dalam kondisi bagus dan kelak seseorang akan mengambilnya suatu hari nanti membuat pihak stasiun menyimpan barang-barang tersebut. Karena barang tersebut sudah cukup lama disimpan dan belum ada yang mengambil sama sekali, maka barang-barang tersebut dipindahkan ke gudang besar di *underpass* stasiun.