



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Recnac adalah film yang menceritakan perjuangan seorang anak penderita kanker melawan penyakit yang dideritanya. Dalam penciptaan film ini, penulis berfokus kepada perancangan *environment* yang memvisualkan sisi psikologis anak penderita kanker tersebut. Akan ada dua *environment* yang dirancang: Ruang Ketakutan dan Ruang Kebahagiaan. *Environment* yang dibuat akan menggambarkan bagaimana seorang emosi seorang anak penderita kanker dalam merespons situasi di lingkungan sekitarnya, mulai dari ketakutannya, kegembiraannya, dan lain-lain. Skripsi ini merupakan tulisan kualitatif yang menggunakan beberapa metode pengumpulan data seperti observasi dan wawancara.

3.1.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan skripsi ini adalah pendekatan kualitatif. Skripsi ini menekankan pada penggambaran sisi psikologis anak penderita kanker dalam perancangan *environment* film animasi pendek bertema kanker. Skripsi ini membahas visualisasi karakteristik sejumlah subjek penelitian.

3.1.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan bersama dengan anak-anak penderita kanker dari Yayasan

Pita Kuning berusia 9 dan 12 tahun. Penulis juga melakukan observasi pada Rumah Sakit Dharmais untuk dijadikan referensi. Sementara itu, wawancara dilakukan dengan seorang dosen psikologi Universitas Katolik Atma Jaya yang bernama Nanda Rossalia, S.psi., psikolog.

3.1.2.1 Wawancara

Wawancara ahli secara langsung dilakukan dengan Ibu Nanda. Ibu Nanda Rossalia, S.psi, psikolog adalah seorang psikolog klinis dewasa sekaligus dosen psikologi dari Universitas Katolik Atma Jaya. Ibu Nanda sudah berpengalaman dalam melihat situasi penderita kanker, termasuk anak-anak. Saat wawancara, Ibu Nanda menjelaskan beberapa poin terpenting mengenai kondisi fisik dan mental anak penyakit kanker, juga dampaknya kepada keluarga sang penderita. Selain itu, Ibu Nanda menerangkan mengenai pentingnya *support* bagi seorang anak penderita kanker.

Menurut Ibu Nanda, seorang anak penderita kanker di rumah sakit yang harus terus-menerus mengkonsumsi obat-obatan harus didukung agar ia tidak jenuh untuk melakukannya. Salah satu caranya adalah dengan membuat *environment* di sekitarnya menjadi nyaman mungkin. Misalnya, ruang rumah sakit yang dibuat berwarna-warni dan cerah, lalu memiliki banyak mainan agar membuat si anak merasa tenang dan nyaman. Selain itu, dibutuhkan *support* secara mental dari berbagai pihak, seperti keluarga, pihak rumah sakit, psikolog, dan sebagainya. *Support* yang diberikan akan mampu mengurangi rasa ketakutan si anak terhadap penyakit dan pengobatan yang harus dijalannya. Ibu Nanda juga

mengatakan, seorang anak penderita kanker akan terpengaruh oleh keputusan yang dibuat sang keluarga. Apabila keluarga mampu memberikan dukungan yang besar, maka sang anak pun akan menjadi kuat menghadapi penyakitnya.

Selain itu, seorang anak penderita kanker cenderung dibatasi ruang pergerakannya karena kondisi fisik yang tidak memungkinkan untuk terus beraktivitas seperti anak-anak normal. Jadi biasanya sang anak akan senang pergi ke rumah sakit tempat ia harus berobat untuk bertemu dengan para pasien kanker lainnya (yang juga anak-anak) dan juga para relawan. Di sana mereka membentuk suatu *support group* yang anggotanya terdiri dari para penderita kanker dan keluarganya. Selain karena para anggotanya dapat saling membantu mengurangi rasa ketakutan dan kejenuhan sang anak, *support group* ini membuat mereka mampu menjalin hubungan sosial. Kesimpulan yang ditarik dari wawancara tersebut adalah bahwa pengaruh lingkungan dan dukungan keluarga sangat penting bagi kondisi seorang anak penderita kanker.

3.1.2.2. Observasi

Observasi (pengamatan) dilakukan bersama dengan beberapa anak penderita kanker dari Yayasan Pita Kuning. Anak-anak tersebut adalah Talulla (12 tahun) dan Jane (9 tahun).

1. Talulla

Tallula adalah seorang anak penderita kanker ovarium. Talulla merupakan anak yang tomboi, pemberani, gemar menonton film

serta membuat kerajinan tangan. Tubuhnya cukup gemuk dan wajahnya tampak segar. Talulla tinggal di rumah yang cukup ramai dengan banyak saudara. Untuk mengobati penyakitnya, Talulla setiap minggu harus menjalani kemoterapi di rumah sakit dan membutuhkan donor trombosit. Ayah dan ibu Talulla sangat mendukung Talulla untuk sembuh, salah satunya adalah dengan rutin dan gencar mencari pendonor trombosit untuk Talulla. Talulla juga mengikuti kompetisi membuat gambar yang bertemakan Hari Perdamaian Sedunia.



Gambar 3.1. Foto bersama Talulla dan para relawan Yayasan Pita Kuning
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2. Jane

Jane merupakan penderita kanker sel darah putih (leukimia). Jane merupakan anak tertua dari 4 bersaudara. Kepalanya botak dan badannya kurus. Jane senang bermain permainan anak perempuan pada umumnya, seperti membuat slime, berdandan, memasak, dan lain

segaimana. Jane merupakan anak yang periang dan tidak sulit beradaptasi dengan orang baru. Ketakutan yang ia sebutkan adalah takut akan kucing. Ia senang berjalan-jalan ke tempat bermain seperti Kidzania, Timezone, dan taman bermain.



Gambar 3.2. Foto bersama Jane dan saudaranya
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.1.2.3. Observasi Referensi

Observasi referensi dilakukan untuk mencari gambaran akan dunia seputar penyakit kanker. Penulis mengambil beberapa film pendek yang bertema kanker serta gambar-gambar nyata rumah sakit anak sebagai referensi. Beberapa film animasi pendek yang diambil penulis antara lain Scarlett, Shell, The Wonder Hospital, dan lain-lain. Selain itu, penulis juga melakukan observasi ke rumah sakit kanker Dharmais di Jakarta.

3.1.3. Sinopsis

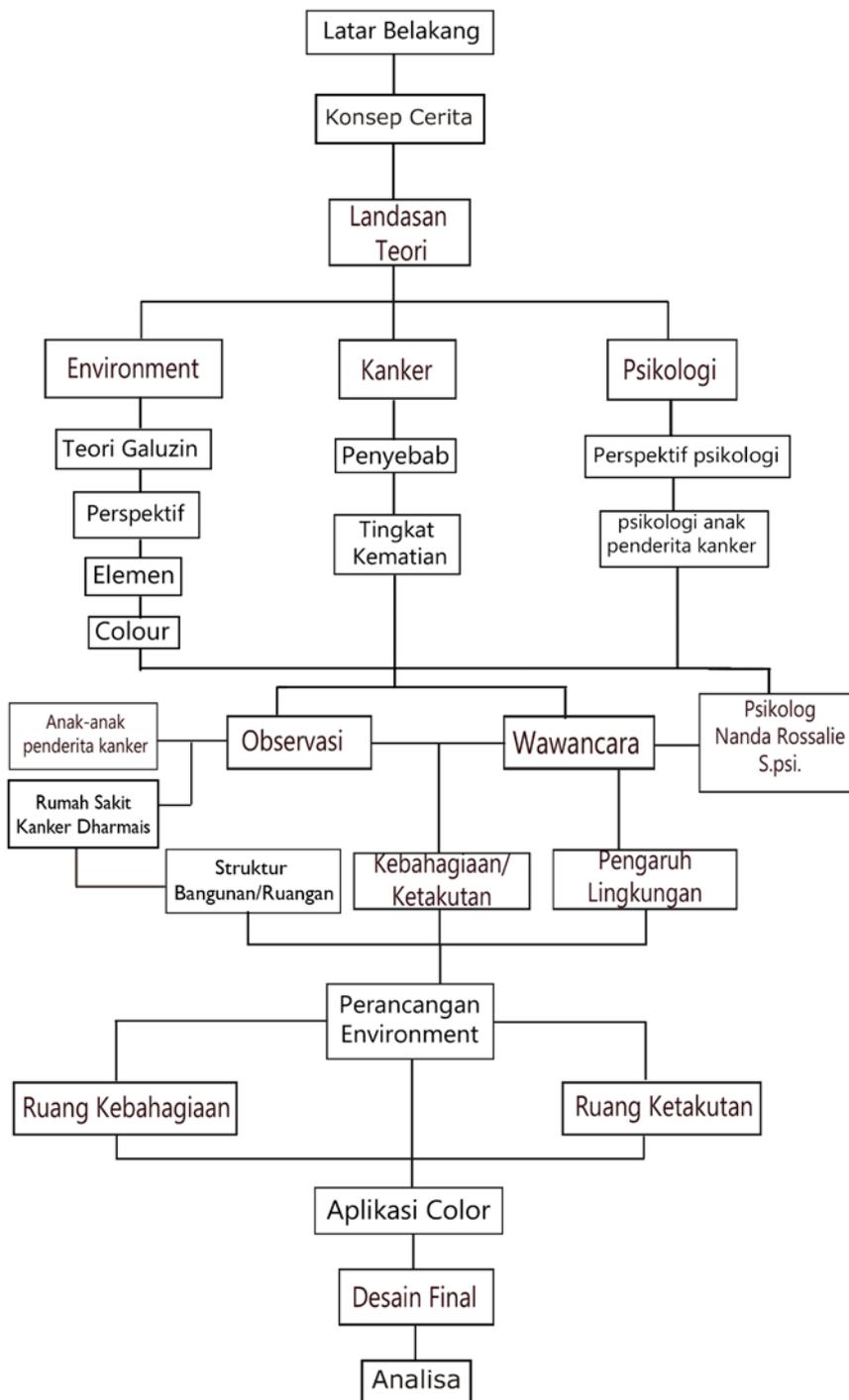
Seorang anak perempuan bernama Ayu berusaha lari dari monster-monster yang mengejarnya di suatu lorong panjang menyeramkan. Setelah berhasil lari dari lorong itu, Ayu tiba di sebuah ruangan lain di mana banyak potret dirinya bersama keluarga dan teman-temannya. Ketika monster-monster itu kembali memojokkannya di sana, sebuah cahaya muncul dari potret Ayu bersama kedua orang tuanya. Cahaya itu memberi Ayu kekuatan yang membuatnya bertransformasi menjadi seorang *super hero*. Pada akhirnya, ia pun dapat mengalahkan monster tersebut.

3.1.4. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam laporan ini adalah sebagai perancang *environment design* dalam film animasi pendek Recnac.

3.2. Tahapan Kerja

Perancangan *environment* dalam skripsi ini dimulai dengan mengumpulkan beberapa landasan teori serta metode pengumpulan data seperti observasi dan wawancara ahli. Landasan teori dan data-data tersebut kemudian dipakai sebagai dasar dalam merancang konsep *environment*. Konsep-konsep tersebut kemudian dikembangkan dengan dukungan referensi dari film-film yang sudah ada. Hasil akhirnya adalah berupa sebuah rancangan final *environment* yang akan digunakan di dalam film Recnac. Berikut adalah skematika perancangan dari skripsi yang diciptakan penulis:



Gambar 3.3. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Konsep *Environment*

Awal mula konsep ini terbuat adalah dari data yang telah dikumpulkan. Dari data riset ditemukan fakta bahwa seorang anak penderita kanker cenderung tidak menyukai kemoterapi. Hal ini diakibatkan karena efek samping yang membuat tubuh mereka menjadi tidak *fit*. Padahal, kemoterapi merupakan salah satu cara pengobatan kanker yang paling harus mereka jalani untuk sembuh. Kemudian setelah mencari informasi lebih jauh, ternyata yang membuat anak-anak tersebut tetap semangat dalam menjalani kemoterapi adalah karena adanya dukungan dari keluarga dan orang-orang di sekitar mereka. Data inilah yang menjadi dasar penulis lalu membuat dua konsep ruangan: Ruang Ketakutan dan Ruang Kebahagiaan. Penulis hendak menunjukkan bahwa untuk menjalani kemoterapi, anak-anak penderita kanker memiliki ketakutan tersendiri. Namun di samping itu terdapat cara bagaimana mereka tetap bertahan dan mampu menjalaninya, yaitu dengan adanya dukungan orang-orang di sekitar mereka.

3.3.1. Ruang Ketakutan

Konsep Ruang Ketakutan adalah sebuah lorong rumah sakit. Ruang Ketakutan ini merupakan sebuah rancangan *environment* yang memvisualkan sisi ketakutan si anak penderita kanker dalam menjalani kemoterapi. Di dalamnya terdapat gambar monster dan alat-alat kemoterapi. Pada ruangan ini, warna yang digunakan akan menggunakan warna dingin dan gelap. Di ruang ketakutan, tokoh Ayu akan berlari dari kejaran monster dan mencari jalan keluar dari sana.

3.3.2. Ruang Kebahagiaan

Konsep *environment* ini terbalik dengan konsep ruang ketakutan, di mana Ruang Kebahagiaan ini adalah penggambaran situasi yang menyenangkan dan nyaman bagi sang tokoh. Nantinya, tokoh Ayu akan masuk ke dalam ruangan ini setelah ia dikejar monster-monster menyeramkan di Ruang Ketakutan. Ruang Kebahagiaan ini akan menggambarkan sebuah ruang pasien yang dihiasi foto keluarga serta hiasan dengan warna yang cenderung hangat dan cerah. Nantinya di ruangan ini, Ayu akan berhasil mengalahkan monster kanker yang menyerangnya. Ruangan ini merupakan penggambaran bahwa dukungan keluarga membuat Ayu dapat melewati proses kemoterapi melawan kankernya dengan kuat.

3.4. Observasi Referensi Ruang Ketakutan

3.4.1. Scarlett

Scarlett adalah sebuah film animasi pendek yang menggambarkan seorang anak yang menderita penyakit kanker tulang. Salah satu kaki anak tersebut harus diamputasi, dan film ini menggambarkan bagaimana si anak berjuang untuk menjalani hidupnya meski hanya memiliki satu kaki saja. Salah satu hal yang menjadi referensi dari film Scarlett bagi skripsi ini adalah bagaimana tokoh Scarlett memiliki perkembangan mental menghadapi penyakit yang dideritanya. Pada awal film, Scarlett digambarkan murung, sedih, dan putus asa. Visualisasi emosinya digambarkan dalam rupa seperti gambar berikut.



Gambar 3.4. Scarlett-1

(Scarlett - animated short (Scarlett Contra el Cancer)/the Studio NYC/2016)

Penulis mengambil warna-warna dingin dan gelap seperti pada adegan di atas untuk diaplikasikan ke dalam rancangan Ruang Ketakutan (untuk menunjukkan kesan dingin, sedih, hampa). Hal ini berdasarkan teori Jonathan Itten (seperti yang disebut Ekspirigin) mengenai temperatur warna, bahwa warna biru sebagai bagian dari *cool colour* adalah warna yang menyiratkan kesedihan.

3.4.2. Shell

Shell merupakan film animasi pendek yang memvisualkan bagaimana mengerikannya kanker dan bagaimana penyakit tersebut mengganggu ketenangan hidup seseorang. Penulis memilih film ini sebagai acuan dalam memilih warna (yang cenderung dingin) dan mengambil properti, seperti infus kemoterapi yang digunakan di dalam film. Seperti yang telah dijelaskan oleh National Cancer Institute, kemoterapi adalah salah satu metode pengobatan kanker.



Gambar 3.5. Shell
(SHELL - Animated Short Film/Daniel Ahrens/2016)

3.4.3. The Wonder Hospital

Film animasi pendek ini menceritakan tentang bayangan seseorang yang menjalani operasi plastik. Penulis mengambil film ini sebagai acuan dalam membuat lorong rumah sakit. Perspektif pada adegan di atas menjadi acuan dalam membuat Ruang Ketakutan. Perspektif *environment* pada film ini menyerupai perspektif Ruang Ketakutan yang merupakan lorong panjang serta memakai teori perspektif satu titik hilang. Kemudian pantulan cahaya pada lorong tersebut juga dipelajari sebagai salah satu acuan membuat pencahayaan Ruang Ketakutan. Di samping itu, tata letak serta pencahayaan ruangan rumah sakit film ini juga menjadi referensi bagi perancangan Ruang Kebahagiaan, salah satunya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.6. The Wonder Hospital (Dark Hall)
(The Wonder Hospital/shimbebaba/2012)

3.4.4. Rumah Sakit Kanker Dharmais

Rumah sakit kanker Dharmais adalah salah satu rumah sakit kanker terkenal di Jakarta. Rumah sakit ini merupakan tempat anak-anak Yayasan Pita Kuning termasuk Jane dan Talulla menjalani kemoterapi. Bagian dari rumah sakit Dharmais yang dijadikan referensi untuk perancangan *environment* skripsi ini adalah lorong serta properti seperti bangku yang ada di sana. Gambar di bawah ini merupakan lorong yang menuju laboratorium rawat jalan, tempat di mana biasanya beberapa penderita kanker mendapatkan donor darah atau trombosit.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7. Lorong Rumah Sakit Dharmais
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.5. Observasi Referensi Ruang Kebahagiaan

3.5.1. Scarlett

Perkembangan Scarlett dari kondisi mentalnya yang lemah menjadi kuat menghadapi masalah yang menimpanya menjadi referensi bagi penulis dalam mengembangkan perancangan *environment* dan pembuatan plot cerita, yaitu ketika karakter Ayu lari dari ruang ketakutan (sisi kelemahannya) menuju ruang kebahagiaan dan berhasil mengalahkan monster penyakitnya (sisi kekuatannya). Kemudian warna *scene* ketika Scarlett menjadi ceria juga menjadi referensi membuat warna pada Ruang Kebahagiaan. Tingkat pencahayaan serta *saturation* warnanya meningkat. Warnanya cenderung lebih *soft*.



Gambar 3.8. Scarlett-2
(Scarlett - animated short (Scarlett Contra el Cancer)/the Studio NYC/2016)

3.5.2. The Window

Film pendek ini bercerita tentang empat orang pasien yang dirawat di rumah sakit. Salah satu pasien yang tidur di dekat jendela sering bercerita mengenai kejadian-kejadian yang terjadi di luar rumah sakit, meski tidak ada apapun yang terjadi di sana. Penulis mengambil film ini sebagai acuan dalam membuat Ruang Kebahagiaan. Hal-hal yang dijadikan referensi adalah properti, pencahayaan ruangan yang cerah namun dengan sedikit warna yang dibuat *desaturated* (menurunnya tingkat *saturation*), serta area ruangan yang terkena cahaya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.9. Ruang Pasien The Window
(The Window/ESMA/2015)

3.5.3. Wonderful Life



Gambar 3.10. Ruang pasien Wonderful Life
(Wonderful Life/MBC/2005)

Wonderful Life merupakan drama keluarga yang salah satu ceritanya mengisahkan tentang anak penderita kanker. Di drama ini, terdapat adegan yang

menyorot ruang pasien anak di sebuah rumah sakit. Seperti pada gambar di atas, ruang pasien anak tersebut memiliki dekorasi seperti bintang dan gambar lainnya. Gambar-gambar tersebut bersifat naif dan memiliki ciri khas dengan sifat kanak-kanak. Hal ini menjadi referensi bagi penulis dalam merancang dekorasi Ruang Kebahagiaan.

3.5.4. Troits Petits Chats



Gambar 3.11. Ruang pasien Troits Petits Chats
(Troits Petits Chats/Le blog de Cheeky/2014)

Film ini mengisahkan tentang tokoh kucing yang menderita penyakit ganas dan menular. Dalam sebuah *scene*, tokoh pada film dirawat di sebuah ruang pasien. Ruang pasien tersebut memiliki nuansa *pink-ish* dan hangat (memakai *warm colour*). Selain itu, warna pink ranjang menunjukkan kesan feminim dari sang tokoh kucing betina. Kesan hangat juga didapatkan dari pengaplikasian warna hangat pada ruangan tersebut. *Scene* ini juga menampilkan properti seperti alat

infus, ranjang, dan lain-lain yang mampu menjadi referensi bagi penciptaan Ruang Kebahagiaan.

3.5.5. Ruang Pasien Anak



Gambar 3.12. Ruang Pasien Anak
(Children's Medical Facilities/MCD/2012)

Gambar di atas merupakan ruang pasien anak. Dinding dan lantainya dihiasi oleh gambar-gambar berwarna-warni. Warna ruangan cenderung merupakan warna hangat dan *soft*. Di dalamnya terdapat mainan dan lukisan yang menambah kesan ceria/ramai. Berbeda dengan ruang pasien pada umumnya yang terkesan bersih, berwarna *plain*, bahkan menimbulkan kesan ruang orang sakit, ruang pasien anak dirancang lebih *colourful* dan memiliki hiasan-hiasan menarik. Sementara itu, penulis juga mengambil gambar ruang pasien dari Rumah Sakit Dharmais. Ruang pasien ini merupakan salah satu ruang inap bagi pasien. Yang menjadi referensi dari gambar ini adalah properti seperti sofa dan ranjang pasien.



Gambar 3.13. Ruang Pasien Rumah Sakit Dharmais
(Ruang Tulip/dharmais.co.id//2018)

3.6. Proses Perancangan *Environment*

Dalam membuat perancangan *environment* di dalam skripsi ini (yaitu Ruang Ketakutan dan Ruang Kebahagiaan), penulis pertama-tama mendalami kondisi psikologis seorang anak penderita kanker. Kondisi psikologis ini spesifiknya mengacu pada bagaimana kondisi mental seorang anak kanker ketika menjalani kemoterapi dan menghadapi penyakitnya. Hal-hal tersebut berkaitan dengan perubahan emosi, ketakutan, dan cara pikir mereka yang berbeda dibandingkan dengan anak-anak normal lainnya.

U
M
M
N
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A

Tabel Perbedaan Kondisi Psikologis Anak Non-Kanker dan Anak Penderita

Kanker

Anak Non-Kanker	Anak Penderita Kanker
<p>Seorang anak normal tentu memiliki ketakutan, namun ketakutan mereka tidaklah sekompleks ketakutan anak-anak penderita kanker. Dalam hal ini, mereka tidak melakukan proses kemoterapi yang memiliki efek samping bagi kondisi fisik dan mental mereka serta penyakit yang membahayakan nyawa mereka.</p>	<p>Seorang anak penderita kanker memiliki rasa ketakutan yang lebih mendalam. Hal ini mengacu pada teori ketakutan yang ada pada diagram Neel Burton. Ketakutan seorang anak penderita kanker dalam hal ini telah mencapai tahap <i>terror</i> karena kanker membahayakan nyawa mereka. Sel kanker dapat terus bertumbuh apabila penderitanya tidak dapat menjaga diri dalam hal gaya hidup, makan dan lain-lain. Hal inilah yang menyebabkan ketakutan seorang anak penderita kanker tentu melebihi anak-anak normal lainnya, rasa takut bahwa penyakit mereka akan muncul kembali bahkan di bagian tubuh lainnya (menyebar).</p>

<p>.Anak non-kanker bisa jadi merasakan <i>Five Basic Fears</i> yang dikemukakan Neel Burton, tetapi ketakutan-ketakutan tersebut cenderung tidak dirasakan bersamaan dan frekuensinya tidak sesering mereka yang harus melakukan kemoterapi secara rutin. Kanker merupakan salah satu penyakit yang membutuhkan perawatan secara rutin (kemoterapi).</p>	<p>Kemudian berdasarkan teori <i>Five Basic Fears</i>, Ketakutan anak penderita kanker meliputi lebih banyak jenis ketakutan dibandingkan dengan anak biasa. Dalam menghadapi proses kemoterapi dan penyakitnya, ketakutan-ketakutan seperti <i>mutilation, extinction, seperation, loss of autonomy</i>, dan <i>ego-death</i> dapat mereka rasakan sekaligus. Misalnya, ketakutan akan penyakit kanker yang menggerogoti tubuh mereka, rasa terkucilkan, rasa takut akan kematian, dan sebagainya.</p>
<p>Pada umumnya, anak non-kanker memiliki kesempatan untuk bergaul dan beraktivitas lebih banyak dibanding anak penderita kanker. Mereka pun membutuhkan dukungan moril, namun yang membedakan adalah bahwa anak penderita kanker memiliki perubahan <i>mood</i> yang lebih besar sesudah menjalani kemoterapi. Hal ini</p>	<p>Seorang anak kanker membutuhkan dukungan moral lebih besar dibanding mereka yang tidak menderita kanker. Anak penderita kanker cenderung tidak bisa beraktivitas sebanyak anak-anak pada umumnya. Hal ini menyebabkan ruang gerak mereka yang terbatas. Kehadiran keluarga dan orang-orang di sekitar mereka akan mampu</p>

<p>disebabkan efek samping dari kemoterapi yang membuat mereka merasa tidak nyaman. Inilah yang membuat <i>support</i> harus terus ada bagi anak penderita kanker.</p>	<p>memberikan dukungan dan kekuatan kepada para anak penderita kanker.</p>
--	--

Tabel 3.1. Perbedaan Kondisi Psikologis Anak Kanker dan Anak Non-Kanker

3.6.1. Perancangan Ruang Ketakutan

Pada awalnya, penulis menciptakan judul skripsi yang berbunyi 'Perancangan *Environment* Desain yang memvisualkan Anatomi Organ Tubuh Manusia dalam Film Animasi Berjudul Recnac'. Ceritanya adalah tentang seorang anak yang berusaha mengalahkan penyakit kankernya, yaitu kanker paru-paru. Perancangan yang dibuat adalah *environment* yang menyerupai anatomi paru-paru. Konsep *environment* ini dipakai untuk menggambarkan tempat menakutkan di mana ia dikejar oleh monster penyakitnya. Konsep ini lalu mulai dirancang seperti gambar berikut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.14. *Environment* Paru-Paru
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perancangan *environment* ini merupakan perancangan paling awal. Mapnya menyerupai struktur paru-paru, dinding bangunannya nampak seperti dinding daging, dan warnanya merah kecokelatan seperti warna organ tubuh. Namun, perancangan ini tidak jadi digunakan. Awalnya penulis memiliki anggapan bahwa ketakutan terbesar dari anak penderita kanker adalah penyakitnya, sehingga penulis merancang *environment* yang menggambarkan dunia tempat si kanker bersarang. Namun hal ini berubah setelah penulis mendapatkan data dari hasil wawancara dan observasi. Data yang didapatkan penulis menunjukkan bahwa ketakutan terbesar seorang anak kanker bukanlah pada penyakitnya, melainkan pada proses pengobatan (kemoterapi) yang harus dilaluinya. Akhirnya penulis memutuskan untuk merombak konsep dan menggambarkan ketakutan sang anak itu dalam bentuk *environment* yang dirancang berdasarkan data-data yang sudah didapatkan.



Gambar 3.15. *Timeline Perancangan Environment*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk menggambarkan rasa ketakutan anak terhadap proses kemoterapi, penulis memutuskan untuk berfokus pada perancangan *environment* yang memvisualkan kondisi psikologis seorang anak penderita kanker dalam menghadapi kemoterapi. Kemudian, *environment* yang dirancang terbagi menjadi dua: Ruang Ketakutan dan Ruang Kebahagiaan. Kedua ruang ini adalah hasil *brainstorming* dari data observasi yang telah didapatkan. Kedua ruang ini merupakan bagian dari sebuah rumah sakit. Ruang Ketakutan menggambarkan kondisi Ayu yang takut dalam menjalani proses kemoterapi, dan ia ingin kabur dari serangan monster infus dan monster kanker yang mengejarnya di ruangan tersebut.



Gambar 3.16. Sketsa Ruang Ketakutan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Awalnya dari data yang didapatkan penulis, ketakutan terbesar anak penderita kanker adalah pada proses kemoterapinya. Proses ini membuat mereka cenderung tidak nyaman, sehingga mereka malas untuk melakukannya. Padahal, proses kemoterapi adalah salah satu pengobatan yang mampu membantu mereka untuk sembuh. Namun, data yang ada juga menjelaskan bahwa dukungan moral keluarga dan orang lain akan memberikan semangat bagi mereka dalam menjalani kemoterapi. Sehingga, penulis merancang Ruang Ketakutan untuk memvisualkan bagaimana ketidaksukaan mereka terhadap kemoterapi, dan Ruang Kebahagiaan di mana mereka diberikan dukungan oleh orang-orang di sekitar mereka sehingga mereka tetap mau melakukan kemoterapi.

Rupa ruangan ini adalah sebuah lorong panjang yang menggambarkan lorong rumah sakit tempat Ayu biasa menuju ruang kemoterapi. Lorong ini dibuat menyeramkan untuk melukiskan bagaimana Ayu merasa tidak nyaman setiap kali

ia melewati lorong tersebut menuju ruang kemoterapi. Kemudian digambarkan lorong tersebut memiliki beberapa properti seperti kursi, alat infus, bingkai foto, dan jarum-jarum suntik yang menggantung di langit-langit. Alat infus dan jarum suntik melambangkan kemoterapi yang merupakan salah satu ketidaknyamanan sang anak. Kemudian ada kursi-kursi yang melambangkan pilihan. Ayu bisa saja memilih untuk duduk setelah lelah berlari, tetapi ia tetap berlari karena jika ia duduk dan beristirahat (berhenti melakukan kemoterapi) maka ia akan kalah oleh monster kanker yang mengejarnya.

Selain itu, teori *Five Basic Fears* oleh Albrecht juga mendukung terciptanya ruangan ini. Salah satu ketakutan dasar seorang manusia menurut Albrecht adalah ketika seseorang merasa terjebak di dalam sebuah ruangan (*Loss of Autonomy*). Di dalam Ruang Ketakutan, Ayu hanyalah seorang diri dan ia terjebak di sana. Hal inilah yang menjadi ketakutan dasarnya, selain karena rasa takut akan kejaran monster-monster menyeramkan (dalam hal ini *fear of Mutilation*). Ketakutan-ketakutan ini yang menjadi pertimbangan bahwa Ruang Ketakutan berbentuk sebuah ruang gelap.

Kemudian, Ruang Ketakutan ini memakai warna-warna gelap seperti abu-abu, hijau, sedikit sentuhan biru, dan cokelat. Warna-warna yang cenderung bersifat dingin (seperti teori warna dari Johannes Itten) membuat suasana terlihat kelam, mencekam, menakutkan. Sedikit pencahayaan lampu membuat *environment* tersebut memiliki *ambient lighting*. Aliran darah ditambahkan untuk menunjukkan sisi seram, tetapi kemudian dihapus dan diganti dengan gambar-gambar monster karena aliran darah tersebut tidak memiliki kaitan dengan psikologi anak

penderita kanker. Gambar-gambar tersebut melambangkan monster yang menakutkan. Hal ini juga bersifat naif karena gambar-gambar tersebut menggambarkan sisi kekanak-kanan sang karakter di dalam film.



Gambar 3.17. Desain Awal Ruang Ketakutan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.18. Desain Final Ruang Ketakutan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain itu, bentuk lorong juga dipilih untuk menunjukkan proses (kemoterapi) yang panjang dan 'ujung' yang tidak mudah untuk dicapai.

Kemudian, konsep lorong panjang juga berguna untuk mempermudah *scene* yang memperlihatkan aksi monster mengejar tokoh. Alhasil, gambar di atas merupakan rancangan final Ruang Ketakutan.

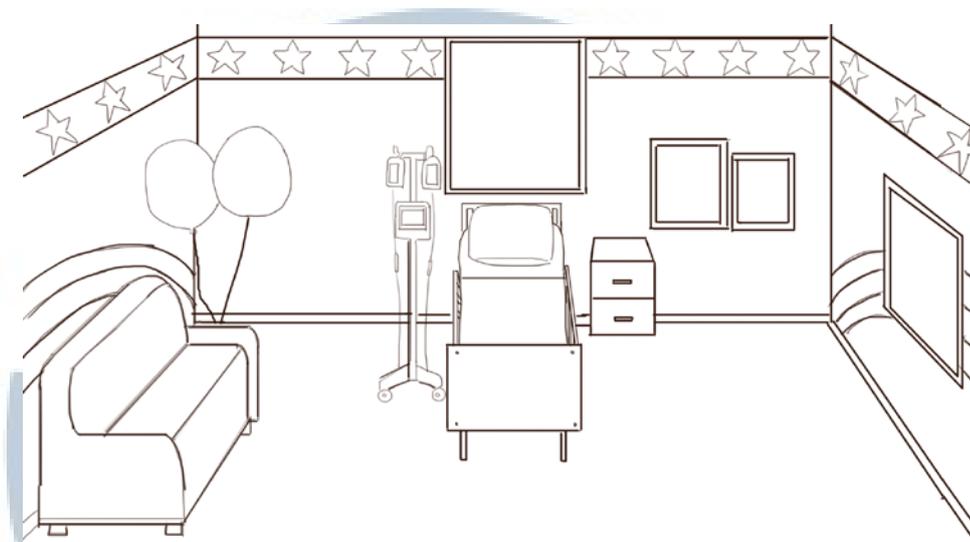


Gambar 3.19. The Wonder Hospital sebagai referensi perancangan Ruang Ketakutan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.6.2. Perancangan Ruang Kebahagiaan

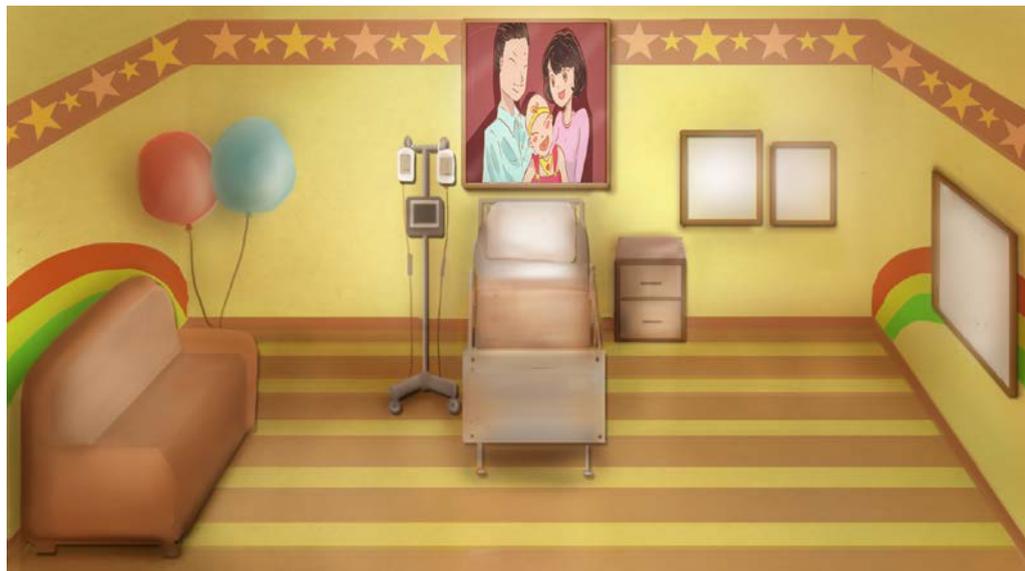
Selain Ruang Ketakutan, penulis merancang *environment* bernama Ruang Kebahagiaan. Ruangan ini adalah tempat di mana Ayu memperoleh kekuatan untuk melawan monster yang menyerangnya. Ruang Kebahagiaan ini merupakan ruang pasien di mana Ayu biasa menjalani kemoterapi. Di dalamnya dibuat sebuah ranjang, sebuah alat infus kemoterapi, sebuah sofa, sebuah meja dan bingkai-bingkai foto pada dinding-dindingnya. Berikut adalah sketsa awal Ruang Kebahagiaan:

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.20. Sketsa Ruang Kebahagiaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ruangan ini dirancang sedemikian rupa untuk memvisualkan ruang pasien anak-anak dengan dekorasi yang naif. Kemudian pengaplikasian warnanya adalah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.21. Desain Ruang Kebahagiaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ruangan ini dirancang dengan suasana cerah dan mengaplikasikan *warm colour* (seperti kuning, merah, pink). Ruangan ini melambangkan tempat di mana Ayu harus menjalani kemoterapi. Namun yang berbeda dari Ruang Ketakutan adalah tempat ini memberinya kekuatan dan keberanian sehingga mampu mengalahkan rasa takutnya. Bingkai-bingkai foto berisi potret Ayu bersama keluarga dan teman-temannya menggambarkan dukungan dari banyak orang kepada dirinya. Warna yang cerah juga melambangkan semangat dan kekuatan Ayu. Hiasan serta dekorasi yang ada di ruang tersebut melambangkan sisi kekanakkan Ayu dan hal-hal yang menjadi kegembiraannya (misalnya, balon merupakan mainan yang melambangkan sifat kanak-kanak Ayu).



Gambar 3.22. Desain Final Ruang Kebahagiaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk menambah kesan bahwa ruangan tersebut 'hidup' dan 'sering dikunjungi', maka penulis menambah beberapa properti seperti kursi, meja dengan

buah-buahan dan minuman, tas, serta makanan. Kemudian, ditambahkan jendela agar ruangan ini tidak nampak tertutup dan terisolasi. Dengan adanya tambahan jendela, maka pencahayaan ruangan ini dibuat menyesuaikan dengan cahaya yang masuk dari jendela. Selain itu, sentuhan warna biru pada bayangan ruangan diaplikasikan sebagai hasil final desain Ruang Kebahagiaan.



Gambar 3.23. Drama Wonderful Life sebagai referensi bagi perancangan Ruang Kebahagiaan

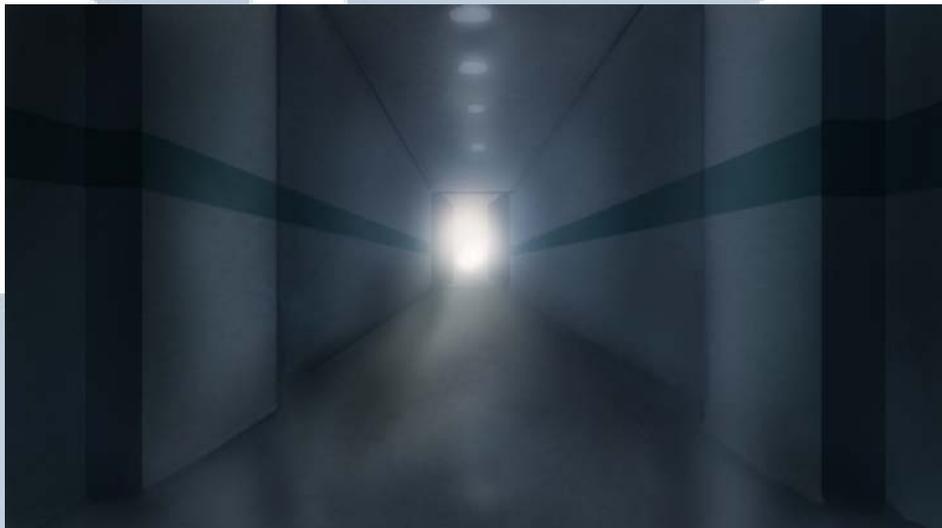
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah merancang kedua *environment* tersebut, penulis lalu menggabungkannya dengan animasi yang telah dibuat. Penulis menyesuaikan warna karakter dengan warna *environment* agar kedua aset dapat menyatu. Berikut adalah beberapa *scene* yang menunjukkan hasil final rancangan Ruang Ketakutan dan Ruang Kebahagiaan yang digunakan sebagai *environment* dalam film Recnac.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.24. Ayu berlari di Ruang Ketakutan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

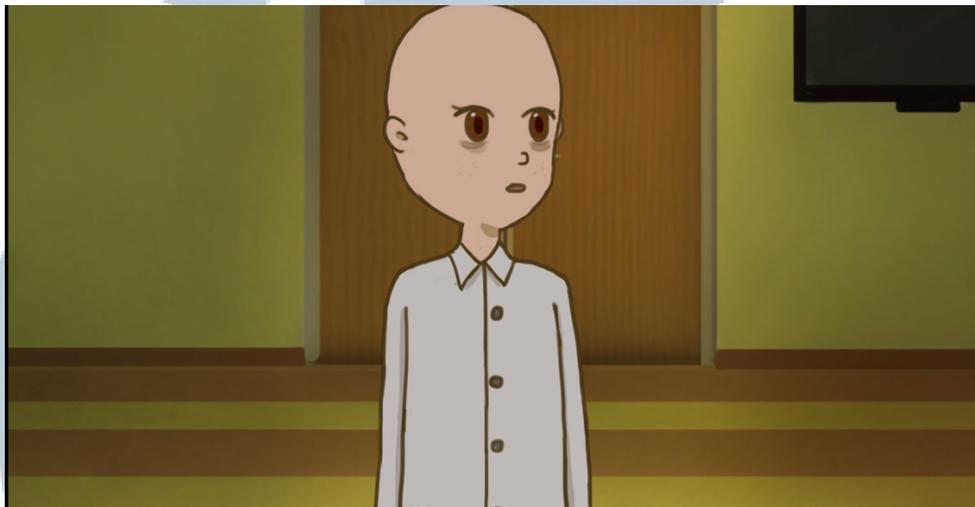


Gambar 3.25. Pintu Ruang Ketakutan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.26. Ayu di Ruang Kebahagiaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.27. Ayu di Ruang Kebahagiaan (2)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA