



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.

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* 2D YANG
MEMVISUALKAN KONDISI PSIKOLOGIS ANAK
PENDERITA KANKER DALAM FILM ANIMASI "RECNAC"**

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Priska Erlita
NIM : 00000018631
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni dan Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Priska Erlita

NIM : 00000018631

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* 2D YANG MEMVISUALKAN KONDISIS PSIKOLOGIS ANAK PENDERITA KANKER DALAM FILM ANIMASI "RECNAC"

dengan ini menyatakan bahwa, skripsi dan karya penciptaan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Desember 2017



Priska Erlita



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* 2D YANG MEMVISUALKAN KONDISI PSIKOLOGIS ANAK PENDERITA KANKER DALAM FILM ANIMASI "RECNAC"

Oleh

Nama : Priska Erlita

NIM : 00000018631

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

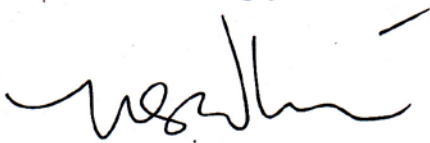
Tangerang, 24 Januari 2018

Pembimbing



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Penguji



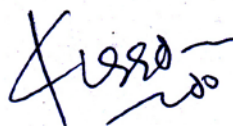
R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Ketua Program Studi



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terlaksananya penciptaan skripsi ini. Selama satu tahun lamanya skripsi ini dikerjakan dengan peluh dan keringat. Banyak perjuangan dilakukan untuk menjadikan skripsi ini layak dipersembahkan kepada universitas dan banyak orang. Seperti kata pepatah, 'bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian'. Saya telah melalui perjuangan panjang dan akhirnya mampu mencapai suatu hasil yang saya hendak capai.

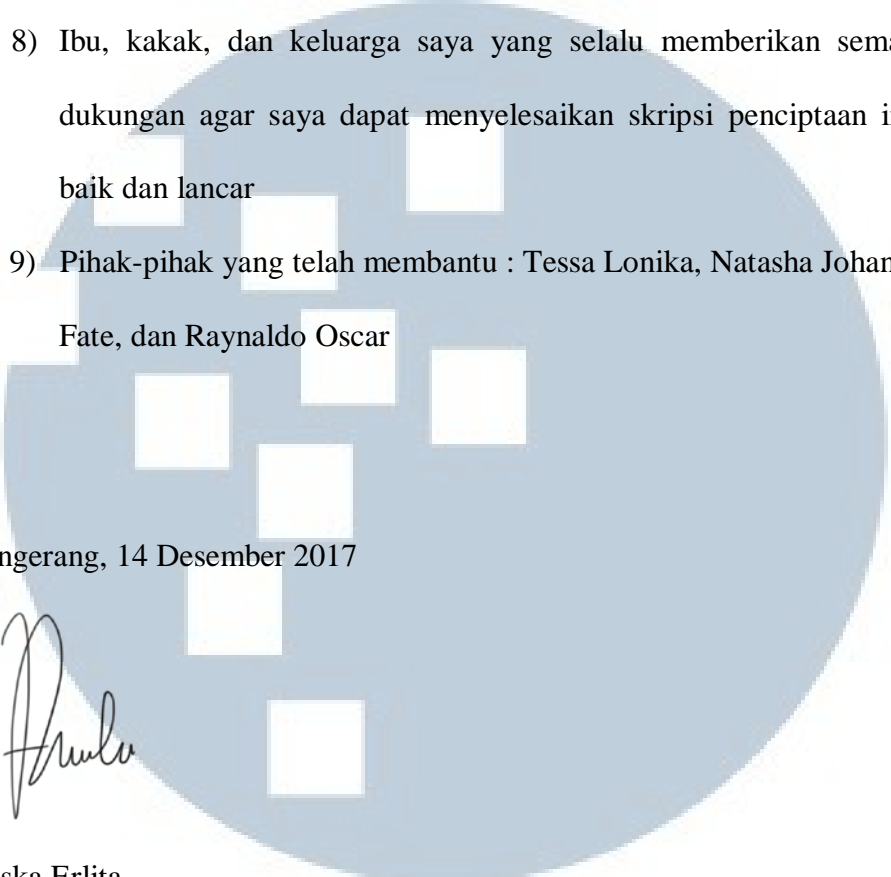
Saya mengambil topik skripsi yang berkaitan dengan *environment design* karena ketertarikan saya akan menciptakan sebuah 'dunia' di mana seorang tokoh berada. Dalam dunia ini, saya mampu mengeksplorasi berbagai hal. Hal-hal tersebut bervariasi mulai dari warna, perspektif, pencahayaan, dan sebagainya. Saya juga mampu menyampaikan konsep cerita hanya dari *environment* yang saya rancang, seperti bagaimana suasananya, seperti apa kejadian yang sedang berlangsung di dalamnya, dan lain-lain.

Di dalam sebuah *environment*, kita dapat menyalurkan imajinasi dunia yang kita bayangkan. Ibaratnya karakter di dalam film adalah diri kita, sedangkan *environment* adalah dunia di sekitar kita. Berhubung tema cerita yang saya ambil adalah mengenai penderita kanker, saya lalu memutuskan untuk merancang suatu *environment* yang menggambarkan dunia seorang anak penderita kanker. Seorang anak penderita kanker tentu memiliki perbedaan dengan anak-anak pada umumnya, baik dari kegembiraannya, ketakutannya, dan lain sebagainya. Melalui perancangan *environment*, saya dapat menciptakan sebuah dunia yang memvisualkan kondisi psikologis anak-anak penderita kanker tersebut.

Skripsi perancangan ini ditujukan kepada para penderita kanker yang sedang berjuang melawan penyakitnya. Target audiens kami secara spesifik adalah anak-anak, karena tokoh di dalam film ini adalah seorang anak pengidap kanker yang berada pada jenjang sekolah dasar. Film ini dapat menjadi salah satu media bagi mereka untuk mendapatkan semangat dalam melawan penyakitnya. Tak hanya anak-anak saja, orang tua pun bisa mendapatkan efek dari menonton film hasil skripsi ini. Saya merasa orang tua yang memiliki anak yang menderita kanker juga harus didukung. Melalui karya skripsi ini, saya berharap para orangtua didorong untuk semakin sadar dalam memperhatikan kondisi fisik dan psikologis anak-anak mereka.

Terakhir, saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu pembuatan skripsi ini agar dapat berjalan dengan baik, khususnya kepada:

- 1) Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi
- 2) Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku Pembimbing
- 3) Yohanes Merci W., S.Sn., M.M. selaku Ketua Sidang
- 4) R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds. selaku Penguji
- 5) Nanda Rossalia S.psi, psikolog, selaku narasumber wawancara
- 6) Para pengurus dan relawan Yayasan Pita Kuning, yakni di antaranya Mustika Kusumaningtyas, Ning Mahayu, Amalia Tyas, Hivi, Deaz, dan Putri
- 7) Anak-anak Yayasan Pita kuning yaitu Talulla dan Jane beserta segenap keluarganya

- 
- 8) Ibu, kakak, dan keluarga saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan agar saya dapat menyelesaikan skripsi penciptaan ini dengan baik dan lancar
- 9) Pihak-pihak yang telah membantu : Tessa Lonika, Natasha Johanna, Al Fate, dan Raynaldo Oscar

Tangerang, 14 Desember 2017



Priska Erlita

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Environment Design adalah perancangan sebuah dunia atau lingkungan di mana sebuah karakter berada dan berinteraksi. Penulis memilih topik tersebut untuk mengeksplorasi lebih dalam *setting*/dunia sang karakter, di mana dunia tersebut menjadi aset penting yang membangun suasana dan kondisi karakter. Terlebih karena karakter di dalam cerita yang penulis buat adalah seorang anak penderita kanker, maka *environment* yang diciptakan menggambarkan kondisi psikologis seorang anak penderita kanker. Desain *environment* juga merupakan aset penting dalam sebuah cerita di samping desain karakter. Skripsi ini membahas tentang bagaimana memvisualkan sebuah *environment* yang mencerminkan sisi psikologis seorang anak penderita kanker. Penulis menggunakan beberapa metode dalam melakukan riset, seperti mengobservasi, mewawancarai narasumber, mengumpulkan informasi dari buku, dan sebagainya. Hasil dari riset menunjukkan bahwa ketakutan terbesar seorang anak penderita kanker adalah proses kemoterapinya, dan yang membuat mereka semangat untuk menjalani kemoterapi adalah dukungan orang-orang di sekitar mereka.

Kata kunci : *environment*, desain, psikologis, kanker

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Environment design is a designation of a world or setting where the character exists and interacts. The author chooses environment design as her topic to explore more about the setting where the character exists, which is an essential asset to build the situation of the character itself. Because the topic is about cancer, the environment depicts the psychological condition of a child with cancer. Environment design is also an important asset in a story besides character design. This essay is about how to visualize an environment which depicts the psychology of children with cancer. The author uses some methods to do a research, for example observation and collecting informations from books. The result is the biggest fear of a cancer child is the chemotherapy process, and their motivation to do it is the support of people around them.

Keywords: environment, design, psychological, cancer

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAKSI	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI	X
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. <i>Environment</i>	5
2.1.1. Penciptaan Ide.....	5
2.1.2. <i>Layout</i>	5

2.1.3.	<i>Storytelling Environment</i>	6
2.1.4.	Elemen dalam <i>Environment Design</i>	6
2.1.4.1.	<i>Set and Property</i>	7
2.1.4.2.	Peletakkan Elemen.....	7
2.1.5.	Teori Perspektif.....	8
2.1.5.1.	<i>Horizontal Line</i> dan <i>Vanishing Point</i>	8
2.1.5.2.	Jenis Perspektif.....	9
2.1.5.3.	Distorsi Perspektif.....	10
2.1.5.4.	Ketinggian Dalam Perspektif.....	10
2.1.5.5.	Pergantian Perspektif.....	11
2.1.6.	<i>Colour</i>	12
2.1.6.1.	<i>Warm Colour</i> dan <i>Cool Colour</i>	12
2.1.6.2.	<i>Hue, Value, dan Saturation</i>	12
2.2.	Kanker.....	13
2.2.1.	Penyebab Kanker.....	13
2.2.2.	Tingkat Kematian.....	14
2.3.	Psikologi.....	15
2.3.1.	Perspektif Psikologi.....	16
2.3.2.	Emosi.....	16
2.3.2.1.	<i>Five Basic Fears</i>	18
2.3.3.	Psikologi Anak Penderita Kanker.....	19
2.3.4.	Pengaruh Lingkungan Terhadap Psikologi Penderita Kanker.....	21
2.3.4.1.	Pentingnya Dukungan Keluarga.....	21

2.4.	Kemoterapi.....	22
BAB III METODOLOGI		24
3.1.	Gambaran Umum	24
3.1.1.	Pendekatan Penelitian	24
3.1.2.	Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.1.2.1.	Wawancara.....	25
3.1.2.2.	Observasi.....	26
3.1.2.3.	Observasi Referensi.....	28
3.1.3.	Sinopsis	29
3.1.4.	Posisi Penulis.....	29
3.2.	Tahapan Kerja	29
3.3.	Konsep <i>Environment</i>	31
3.3.1.	Ruang Ketakutan.....	31
3.3.2.	Ruang Kebahagiaan.....	32
3.4.	Observasi Referensi Ruang Ketakutan.....	32
3.4.1.	Scarlett.....	32
3.4.2.	Shell.....	33
3.4.3.	The Wonder Hospital.....	34
3.4.4.	Rumah Sakit Kanker Dharmais.....	35
3.5.	Observasi Referensi Ruang Kebahagiaan.....	36
3.5.1.	Scarlett.....	36
3.5.2.	The Window.....	37
3.5.3.	Wonderful Life.....	38

3.5.4. Troits Petits Chats.....	39
3.5.5. Ruang Pasien Anak.....	40
3.6. Proses Perancangan <i>Environment</i>	41
3.6.1. Proses Perancangan Ruang Ketakutan.....	44
3.6.2. Proses Perancangan Ruang Kebahagiaan.....	50
BAB IV ANALISIS.....	56
4.1. Analisis Ruang Ketakutan	56
4.2. Analisis Ruang Kebahagiaan.....	65
4.3. Analisis Ruang Ketakutan dan Ruang Kebahagiaan dengan Observasi	
Referensi.....	72
BAB V PENUTUP	78
5.1. Kesimpulan	78
5.2. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	XIX



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Elements Position</i>	8
Gambar 2.2. Pergantian Perspektif.....	11
Gambar 2.3. Estimasi Jumlah Kasus Baru dan Jumlah Kematian Akibat Kanker di RS Kanker Dharmais Tahun 2010-2013.....	15
Gambar 2.4. Diagram Emosi.....	18
Gambar 3.1. Foto bersama Talulla dan para relawan Yayasan Pita Kuning.....	27
Gambar 3.2. Foto bersama Jane dan saudaranya.....	28
Gambar 3.3. Skematika Perancangan.....	30
Gambar 3.4. Scarlett-1.....	33
Gambar 3.5. Shell.....	34
Gambar 3.6. The Wonder Hospital (Dark Hall).....	35
Gambar 3.7. Lorong Rumah Sakit Dharmais.....	36
Gambar 3.8. Scarlett-2.....	37
Gambar 3.9. Ruang Pasien The Window.....	38
Gambar 3.10. Ruang Pasien Wonderful Life.....	38
Gambar 3.11. Ruang pasien Troits Petits Chats.....	39
Gambar 3.12. Ruang Pasien Anak.....	40
Gambar 3.13. Ruang Pasien Rumah Sakit Dharmais.....	41
Gambar 3.14. <i>Environment</i> Paru-Paru.....	45
Gambar 3.15. <i>Timeline</i> Perancangan <i>Environment</i>	46

Gambar 3.16. Sketsa Ruang Ketakutan.....	47
Gambar 3.17. Desain Awal Ruang Ketakutan.....	49
Gambar 3.18. Desain Final Ruang Ketakutan.....	50
Gambar 3.19. The Wonder Hospital sebagai referensi perancangan Ruang Ketakutan.....	50
Gambar 3.20. Sketsa Ruang Kebahagiaan.....	51
Gambar 3.21. Desain Ruang Kebahagiaan.....	51
Gambar 3.22. Desain Final Ruang Kebahagiaan.....	52
Gambar 3.23. Drama Wonderful Life sebagai referensi bagi perancangan Ruang Kebahagiaan.....	53
Gambar 3.24. Ayu Berlari di Ruang Ketakutan.....	54
Gambar 3.25. Pintu Ruang Ketakutan.....	54
Gambar 3.26. Ayu di Ruang Kebahagiaan.....	55
Gambar 3.27. Ayu di Ruang Kebahagiaan (2).....	55
Gambar 4.1. Ruang Ketakutan.....	57
Gambar 4.2. Ruang Kebahagiaan.....	66

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Perbedaan Kondisi Psikologis Anak Kanker dan Anak Non-Kanker...	42
Tabel 4.1. Hasil Penelitian Ruang Ketakutan.....	57
Tabel 4.2. Hasil Penelitian Ruang Kebahagiaan	67
Tabel 4.3. Hasil Analisis Kedua <i>Environment</i> dengan Observasi Referensi.....	73

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I: WAWANCARA.....XXII

LAMPIRAN II: *FORM* BIMBINGAN.....XXIX



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA