



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital, film animasi sudah menjadi sebuah media komersil maupun non-komersil. Maraknya film animasi yang beredar membuat persaingan di antara para *animator* semakin tinggi. Kini, pengemasan film animasi menjadi penting agar penonton dapat tertarik untuk menontonnya. Sebuah film animasi akan menarik apabila didukung oleh unsur-unsur yang terkait dengan jalan ceritanya. Salah satu dari unsur-unsur tersebut adalah *environment*. Dalam film animasi, *environment* adalah penggambaran dunia di mana tokoh di dalam film berada dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Environment merupakan salah satu hal esensial bagi sebuah film animasi. Galuzin (2011) mengatakan sebuah *environment* dirancang agar penonton mampu menangkap cerita yang terjadi tanpa diberi penjelasan (hlm. 13). Selain untuk menggambarkan *setting* cerita, *environment* juga mampu membangun suasana film. Melalui *environment* pula penonton dapat menempatkan dirinya di dalam cerita. Tokoh di dalam film akan nampak hidup apabila mampu menyatu dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Maka, pembuatan *environment* menjadi sangat penting sebagai penyokong plot dan karakter animasi yang diciptakan.

Selain itu, cerita yang diangkat adalah mengenai penderita kanker. Inspirasi awal didapatkan dari banyaknya berita mengenai penderita kanker yang meninggal dunia. Pencarian informasi mengenai kanker pun dilakukan. Hasilnya,

banyak fakta memaparkan bahwa kanker merupakan salah satu penyakit paling mematikan yang ada di dunia. Seperti yang ditunjukkan WHO (2017), kanker merupakan salah satu jenis penyakit menyebabkan kematian kedua terbanyak di dunia. Kanker lalu dipilih sebagai tema utama di dalam skripsi ini.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, kanker diangkat menjadi tema cerita skripsi ini. Pada dasarnya, skripsi perancangan ini ingin menceritakan bagaimana seorang anak penderita kanker melawan penyakit di dalam dirinya. Riset yang dilakukan oleh de Groot (2002) menunjukkan bahwa kanker sangat mempengaruhi kondisi psikologis penderitanya. Untuk memahami bagaimana sisi penderita kanker melawan penyakitnya, maka kita harus mendalami sisi psikologis penderita kanker tersebut. Perasaan dan pergolakan batin seorang penderita kanker dalam melawan penyakitnya menjadi penting untuk dipelajari karena hal tersebut menggambarkan seperti apa perjuangan mental seorang penderita kanker tersebut melawan penyakit di dalam dirinya. Oleh sebab itu, perancangan *environment* skripsi ini akan mengangkat mengenai psikologi anak-anak penderita kanker dalam menghadapi penyakit yang dideritanya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah *environment* yang memvisualkan kondisi psikologis seorang anak penderita kanker dalam menjalani proses kemoterapi?

1.3. Batasan Masalah

Environment yang akan dirancang adalah bangunan yang secara visual menggambarkan emosi seorang anak penderita kanker sebagai bagian dari kondisi psikologisnya dalam menjalani proses kemoterapi. Bangunan/ruang yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Ruang Ketakutan. Ruangan ini akan menggambarkan sisi ketakutan sang anak penderita kanker dalam melalui proses kemoterapi.
- 2) Ruang Kebahagiaan. Ruangan ini akan menggambarkan sisi kekuatan dan kegembiraan sang anak penderita kanker sehingga ia mampu terus menjalani proses kemoterapi.

1.4. Tujuan Skripsi

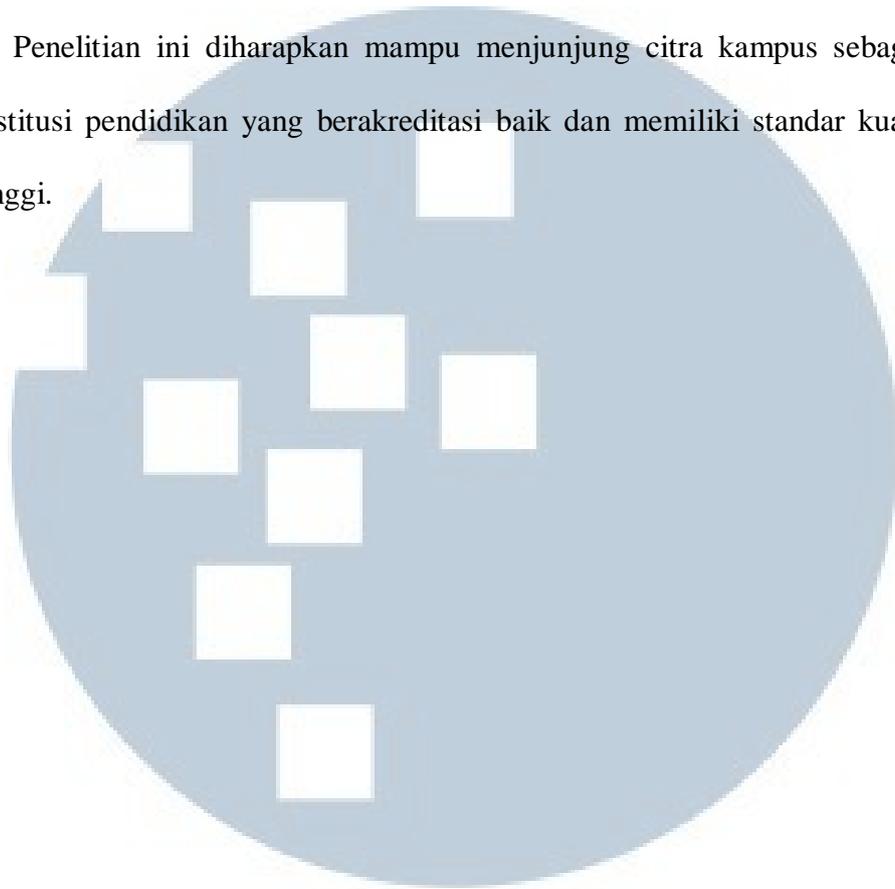
Tujuan skripsi ini dibuat adalah untuk merancang sebuah *environment* yang mampu memvisualkan kondisi psikologis seorang anak penderita kanker dalam menjalani proses kemoterapi.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari pembuatan skripsi ini adalah:

- 1) Penelitian ini bermanfaat bagi penulis sebagai proses pengembangan diri, membuka wawasan, serta menambah pengalaman meneliti dan merancang sebuah karya.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi bagi para mahasiswa angkatan selanjutnya yang hendak melakukan penelitian dengan topik serupa.

3) Penelitian ini diharapkan mampu menjunjung citra kampus sebagai sebuah institusi pendidikan yang berakreditasi baik dan memiliki standar kualitas yang tinggi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA