



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

Animasi RECNAC ini merupakan karya animasi pendek yang menceritakan seorang penderita kanker yang melawan ketakutannya. Karakter utama yang dibuat adalah seorang anak kecil pengidap kanker yang divisualisasikan sebagai anak kecil yang melawan monster di dalam dunia imajinasinya. Animasi ini ingin menggambarkan anak pengidap kanker yang kuat serta menjadi seorang pahlawan yang mampu mengalahkan ketakutan yang dihadapi oleh dirinya.

Pengerjaan karya ini diawali dengan pemilihan topik pembahasan yang ada di masyarakat Indonesia dan dianggap penting untuk diangkat sebagai topik pembahasan. Penulis kemudian memilih topik mengenai perancangan visual karakter dan mengambil kisah mengenai para pejuang kanker. Riset dilakukan dengan pemilahan data dari *research online* dan juga melakukan observasi serta wawancara dari dua responden. Hasil dari pemilahan tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk sketsa yang dilanjutkan dengan perancangan karakter sehingga mendapatkan bentuk karakter final.

Pada *research* yang dilakukan secara online, didapati informasi mengenai ciri fisik dan psikologi dari anak yang mengidap kanker. Bentuk tubuh dari sel kanker dan ciri-ciri dari sel kanker juga ditemukan dalam hasil pencarian data baik tulisan dan juga video yang ada pada website. Kemudian dari hasil observasi

dan wawancara didapatkan data berupa ciri-ciri fisik anak pengidap kanker serta secara langsung mengetahui kehidupan sosial serta psikologi dari anak tersebut.

3.1.1. Sinopsis

Ayu adalah anak pengidap kanker yang memiliki ketakutan terhadap penyakitnya dan proses pengobatan yang dia jalani. Ketakutan tersebut berubah menjadi dua monster raksasa yang harus dia kalahkan. Cinta dari kedua orang tuanya dan teman sekitarnya memberikan Ayu kekuatan baru sehingga ia mampu mengalahkan monster-monster tersebut.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam Tugas Akhir kali ini, penulis berperan sebagai perancang karakter dan sebagai peneliti yang merancang visual karakter dari film animasi pendek RECINAC. Selain tugas utama saya dalam perancangan visual karakter dalam tugas akhir, penulis berperan sebagai, animator, compositor, dan editor.

3.2. Tahapan kerja

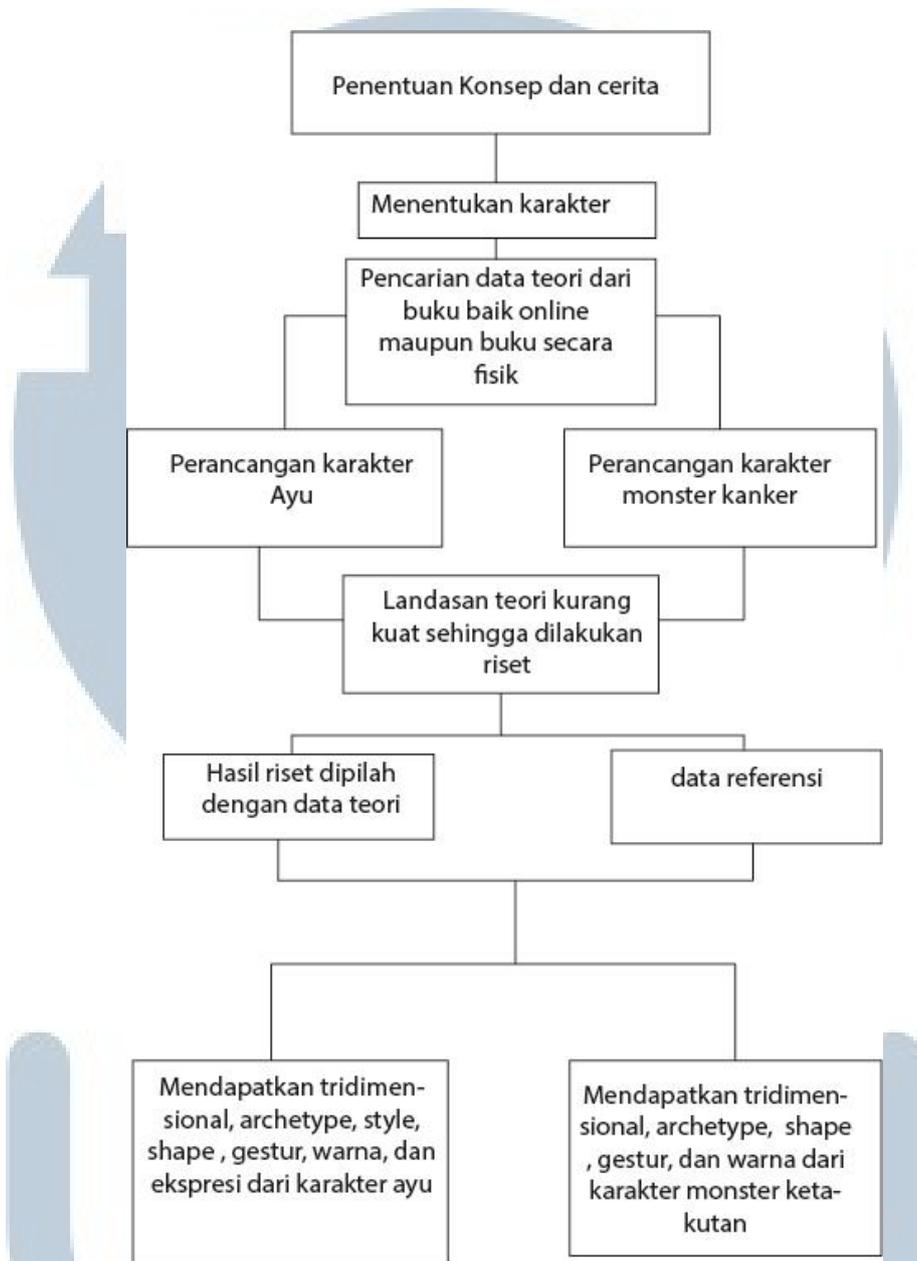
Perancangan dari visual karakter diawali dari pencarian data secara online. Data – data yang digunakan adalah hasil dari tulisan dan teori dari buku. Video yang didapatkan sebagai sumber referensi juga berasal dari beberapa website serta portal *Youtube*. Proses ini dilanjutkan dengan melakukan beberapa sketsa yang kemudian divisualisasikan dalam bentuk digital. Sketsa dilakukan terus menerus,

karena ada proses revisi karakter. Dari hasil data tersebut, didapatkan dua karakter utama pada film ini yaitu Ayu dan Monster kanker.

Pengumpulan data juga dilakukan dengan cara observasi dari dua responden. Dua responden tersebut adalah anak binaan Yayasan Pita Kuning. Dalam proses observasi, penulis memperhatikan tingkah laku serta kebiasaan yang dilakukan oleh mereka berdua. Selama observasi berlangsung dilakukan juga wawancara informal dengan cara mengajak mereka bermain. Selain itu wawancara juga dilakukan bersama seorang dosen psikologi dari Universitas Atma Jaya bernama Nanda Rossalia. Ibu Nanda kemudian memberikan informasi mengenai keadaan psikologi dari anak-anak yang terkena kanker.

Dari *research online* yang dilakukan didapatkan beberapa referensi karakter dari karakter utama dan karakter *villain*. Dari hasil referensi yang ada didapatkan beberapa desain karakter dari hasil revisi yang telah dilakukan. Namun dari *research online* yang dilakukan, penulis belum mendapatkan karakter yang kuat untuk membuat perancangan atau desain visual karakter. Kemudian karena data *research online* tidak mendukung hasil desain yang telah dibuat. Maka dilakukan observasi serta wawancara untuk memperkuat desain karakter yang sedang dibuat.

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 3.1 Sistematika perancangan
(sumber : dokumen pribadi)

Dalam observasi, pengamatan dilakukan untuk memperhatikan keseharian dari anak-anak yang terkena kanker, serta mengamati bentuk tubuh dari karakter. Kemudian dari hasil wawancara informal yang dilakukan, didapatkan tridimensional dari karakter utama serta karakter monster yang dibuat. Lalu

dilakukan wawancara bersama psikolog kanker, sehingga didapatkan penguat data diri dari karakter utama yang sedang dibuat. Observasi yang dilakukan menghasilkan data yang lebih signifikan dan lebih kuat sehingga mematahkan asumsi karakter utama dan karakter monster yang didapatkan dari riset yang dilakukan pertama kali.

Setelah itu Hasil *data research* yang telah didapat, begitu pula hasil data observasi serta wawancara yang dilakukan. Setelah pemilahan data, ada beberapa dari *data research*, observasi dan wawancara yang digunakan dan ada juga yang tidak. Karena hasil itulah karakter monster yang seharusnya hanya ada satu berubah menjadi 2 karakter. Setelah itu dari hasil data tersebut di breakdown dan diaplikasikan pada rancangan karakter yang ada, sehingga mendapatkan karakter final Ayu, karakter final Kanker, dan karakter Final Virus.

3.3.Acuan

Acuan yang digunakan berupa film dan juga observasi. Film yang diambil merupakan film animasi pendek yang memiliki adegan *action* atau bercerita mengenai kehidupan anak yang terkena kanker. Bukan hanya itu, film yang digunakan juga salah satu film pendek edukasi mengenai kanker itu sendiri. Observasi dan wawancara dilakukan dengan cara mendatangi anak – anak penderita kanker di bawah naungan Yayasan Pita Kuning untuk memantau aktivitas mereka dan mengumpulkan data. Wawancara dilakukan secara informal dengan pertimbangan akan membuat anak-anak merasa tidak nyaman dan atau

membuat keluarga anak tersebut tersinggung. Berikut ini Acuan-acuan yang saya dapat untuk karakter Ayu dan karakter monster.

3.3.1. Acuan Ayu

1. Film

Film – film yang menjadi referensi dari animasi pendek ini.

a. Scarlet : Scarlet menceritakan tentang anak kecil yang terkena kanker tulang di persendiannya sehingga kakinya harus diamputasi. Impiannya menjadi seorang penari sempat tertahan karena setiap kali dia mencoba kembali untuk menari, dia gagal. Namun dukungan dari orang tuanya menyebabkan kepercayaan diri dan semangatnya timbul kembali sehingga dia mampu kembali untuk menari.



Gambar 3. 2 Scarlet

(sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JOWiPx5VRUU>)

Untuk acuan visual yang diambil dari karakter Scarlet adalah *style* yang digunakan mirip dengan *style super deformed* yang memperlihatkan proporsi tubuh yang



Gambar 3. 3 Scarlet

(sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JOWiPx5VRUU>)

Pada *scene* pertama saat sang anak mendapatkan kesulitan, warna baju dari anak tersebut dibuat cerah dan berbeda dengan *background* di belakangnya yang memiliki dominasi warna biru. Wajah dari anak tersebut bulat dan matanya lebar. Ekspresi dari wajahnya terlihat sedih karena dia tidak mampu melakukan hal yang disukainya. Kulitnya tidak pucat, tetapi kemerahan.



Gambar 3. 4 Scarlet

(sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JOWiPx5VRUU>)

Scene ini memperlihatkan anak tersebut mendapatkan semangatnya kembali. Matanya divisualkan memiliki pantulan cahaya dan dia memiliki senyuman di

wajahnya serta alisnya yang naik, menyebabkan ekspresi anak yang bahagia terlihat jelas. Gestur dari anak tersebut juga lebih terlihat tegak dan tidak meringkuk seperti di sebelumnya. Postur tubuh sang anak jauh lebih tegap sehingga tubuh anak tersebut terlihat lebih percaya diri. Warna pakaian dibuat lebih bersinar.

b. Wonder woman

Karakter utama dari film *Wonder Woman* menjadi referensi dasar dari perubahan Ayu saat berubah menjadi *Hero*. Baju *Wonder Woman* memiliki bentuk yang kuat, karena walaupun terkesan minim, bagian tubuh dari *Wonder Woman* di tutupi oleh armor.



Gambar 3. 5 Wonder Woman dari film *Wonder Woman*
(Sumber : http://dcextendeduniverse.wikia.com/wiki/Wonder_Woman)

Wonder Woman menggunakan Baju atasan dan rok dan juga memiliki *armor* pada kedua lengannya. Baju yang di gunakan oleh *Wonder Woman* dijadikan referensi visual pada pakaian Ayu saat berubah menjadi hero.

c. Sailor Moon



Gambar 3. 6 Sailor Moon

(Sumber : <https://nerdist.com/sailor-moon-cafe-guardian-themed-dishes/>)

Sailor Moon merupakan animasi *Mahou Shojo* klasik jepang pada tahun 1990-an. Pakaian yang digunakan oleh para karakter saat berubah menjadi hero menginspirasi penulis dalam pembuatan desain pakaian hero. Selain film *wonder woman*, serial tv *Sailor Moon* juga mempengaruhi desain pakaian Ayu saat menjadi hero. Referensi yang diambil merupakan bentuk rok yang digunakan oleh karakter yang ada di dalam serial *Sailor Moon*. Bentuk rok rempel yang mirip

dengan rok sekolah dianggap cocok dengan Ayu karena umur Ayu yang masih 9 tahun, sehingga memvisualkan umur Ayu yang masih muda.

2. Observasi

Observasi terhadap aktivitas anak-anak di bawah naungan Yayasan Pita Kuning dilakukan secara informal, yaitu dengan terlebih dahulu sehingga mereka merasa nyaman dengan cara bermain/menggambar. Ketika anak-anak melakukan aktivitas tersebut, barulah observasi dilakukan sambil memberikan pertanyaan kepada mereka. Anak-anak di sana lebih suka bermain dibandingkan menggambar. Mereka lebih suka bermain atau membuat kerajinan tangan. Tubuh mereka ada yang gemuk dan ada juga yang kurus, salah satu anak yang ditemui sangat pemilih dalam hal makanan. Bila makanan tersebut bukan yang dia suka, dia tidak mau memakannya.

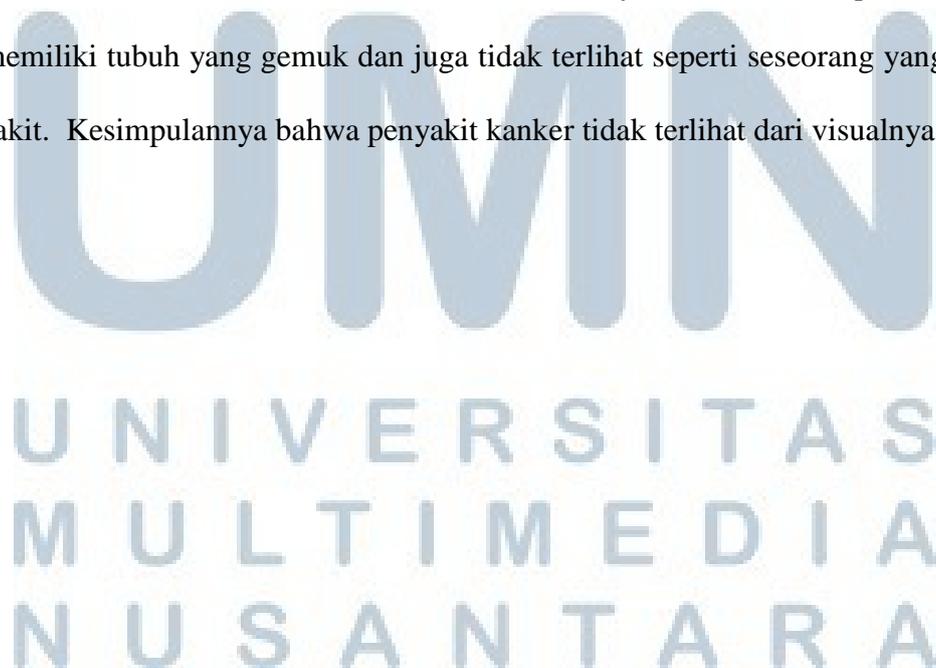


Gambar 3. 7 Jane anak pengidap kanker

(Sumber : dokumen pribadi)

Umur mereka adalah rata-rata anak 9 – 10 tahun. Ada sebagian dari mereka memotong atau menggundulkan rambutnya karena alasan gerah dan juga terjangkit kutu rambut. Mungkin ini disebabkan lingkungan tempat tinggal dua responden yang ada pinggiran kali daerah Jakarta timur dan sebuah perkampungan di daerah bantar gebang, Bekasi. Tempat tinggal dua responden ini kecil, sekitar 4 x 8 m dan di dalam rumahnya terdapat beberapa orang yang tinggal bersama dengan mereka. Walaupun sudah bertahun-tahun terkena kanker, mereka masih mampu bermain dengan lincah, seperti berlari. Namun mereka tidak diizinkan sekolah dengan alasan kondisi mereka tidak diperbolehkan terlalu lelah.

Wajah mereka seperti anak pada umumnya; pipi tidak terlihat tirus, tidak pucat. Walaupun salah satunya terlihat kurus, tidak terlihat tanda-tanda bahwa dia sakit. Anak itu terlihat ceria dan suka tersenyum. Namun responden kedua memiliki tubuh yang gemuk dan juga tidak terlihat seperti seseorang yang sedang sakit. Kesimpulannya bahwa penyakit kanker tidak terlihat dari visualnya saja.





Gambar 3. 8 Jane Bersama saudaranya
(Sumber : dokumen pribadi)

Dari hasil wawancara bersama Ibu Nanda Rossalia, seorang psikolog kanker, mengatakan bahwa dukungan dari keluarga terdekat merupakan hal yang sangat berpengaruh dari peningkatan kesembuhan dari pasien. Menurut informasi dari ibu Nanda, ada beberapa kejadian di mana dukungan dari orang terdekat berperan besar dalam kesembuhan si pasien, karena dengan begitu pasien memiliki semangat hidup dan tidak menyerah pada penyakitnya.

Data yang didapat mempengaruhi tridimensional karakter dari responden :

- Fisiologis : Responden merupakan anak perempuan yang terkena kanker. fisik adalah, kurus, kulitnya cokelat muda, matanya yang besar namun sedikit layu, memiliki kepala yang botak karena efek samping kemoterapi, menggunakan baju yang tertutup, untuk menghangatkan tubuhnya, berumur sekitar 9 tahunan.
- Sosiologis : Responden merupakan anak yang dekat dengan orang tuanya dan memiliki banyak teman. Dia berasal dari keluarga yang memiliki

rumah kecil dan tidak terlalu besar juga merupakan anak yang suka bermain dari pada menggambar. Dia suka berkhayal melawan berbagai macam monster.

- Psikologis : Takut terhadap hal-hal yang gelap. Suka berimajinasi. Ceria.

Tabel 3.1 hasil observasi

RESPONDEN 1	RESPONDEN 2
Fisik : Gemuk, tinggi sekitar 150, kulit coklat gelap, mata sedikit besar, rambut pendek,	Fisik : Kurus, kepala botak, tinggi sekitar 130cm, kulit kuning langsung, mata lebar.
Pribadi : Ceria, suka bicara, mudah bersosialisasi. Suka mengerjakan KTK, seperti membuat <i>slime</i> , membuat <i>play dough</i> .	Pribadi : Ceria, suka bermain <i>squishy</i> , <i>slime</i> dan <i>play dough</i> . Suka berlari-lari. Suka bicara, cerewet, egois

3.3.2. Acuan Karakter Monster

1. Film:

How Cancer spread : merupakan animasi edukasi yang menjelaskan bagaimana penyebaran kanker terjadi. Pada film ini referensi yang diambil merupakan bentuk dari desain kanker itu.



Gambar 3. 9 How Cancer Spread by TED
(sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=OcigJn8UJNQ>)

Pada animasi ini referensi karakter yang digunakan adalah bentuk dari sel kankernya. Bentuk dari karakter kanker yang ada digambarkan sebagai bentuk yang tidak beraturan, memiliki beberapa mata dan berwarna hijau. Warna hijau dari kanker ini membuat sel kankernya terlihat menjijikkan dengan bentuknya yang tidak beraturan dan warna hijau yang menyerupai ingus. Pada film tersebut, sel kanker digambarkan sebagai karakter yang aktif dan sifatnya yang membunuh.

Karakter kanker juga memiliki kaki yang dibuat seperti bentuk cabang pohon merambat tidak terlalu kaku namun tidak terlalu lentur seperti bentuk kaki gurita. Karakter juga memiliki gigi-gigi yang tajam namun kotor dan tidak beraturan.

UORO: pada film animasi UORO, acuan karakter yang digunakan merupakan karakter monster ular yang melilit karakter utama sehingga karakter tersebut menjadi sadis. Dari karakter ular, gestur gerakan ular digunakan pada gestur karakter infus yang bergerak seperti ular. Bentuk infus yang panjang dan memiliki ujung jarum yang tajam dianggap cocok dengan gestur ular.



Gambar 3.10 Karakter ular di film UORO
 (Sumber: www.youtube.com/watch?v=uCOermvGRLQ)

2. Wawancara

Dari wawancara yang dilakukan, ternyata ketakutan utama dari anak tersebut bukan hanya penyakit mereka tetapi juga proses kemoterapi. Kanker sendiri merupakan penyakit yang mereka sudah alami bertahun-tahun, sehingga membuat tubuh mereka tidak nyaman, bahkan bisa muntah-muntah darah ataupun pendarahan yang berkepanjangan. Tubuh mereka menjadi lemas dan terkadang mereka juga harus menghadapi yang namanya kematian. Bagi anak-anak yang sudah mengerti penyakitnya mereka sudah mengetahui mereka terkena penyakit kanker. Namun bagi anak-anak yang masih kecil biasanya mereka tidak diberitahu karena cenderung akan menambah ketakutan akan penyakitnya. Mereka cenderung tidak suka dengan kemoterapi karena mereka harus menjalani hal tersebut berulang-ulang, suntikan dan juga efek samping seperti muntah-muntah membuat tubuh mereka semakin. Berikut ini adalah hasil data mengenai kanker dan juga kemoterapi dari para responden:

Tabel 3.2 hasil wawancara kepada dua responden

RESPONDEN 1	- Sakit
-------------	---------

	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak enak - Bosan - Mual
RESPONDEN 2	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak nafsu makan - Sakit - Bosan - Tidak enak

3.4. Proses Perancangan

Proses perancangan diawali dari pencarian data secara online. Selain itu hasil data juga didapatkan dari hasil observasi dan wawancara. Proses perancangan awal dilakukan dari hasil data *research* saja. Lalu proses perancangan karakter yang kedua dilakukan dari hasil sortir data yang didapatkan dari *research*, observasi dan wawancara. Proses pemilahan data didapatkan sebagai berikut.

3.4.1. Ayu

Karakter Ayu adalah seorang anak kecil berumur 6-9 tahun di mana dia suka berkhayal dan lincah. Walaupun begitu Ayu memiliki penyakit yaitu kanker yang divisualkan sebagai ketakutan Ayu. Karakter Ayu sendiri, ingin divisualkan memiliki perbedaan; yaitu saat dia berjuang melawan kanker dan saat dia sudah menjadi kuat dan menjadi seorang *super hero*. Visual yang ingin didapatkan pada saat Ayu berubah menjadi *super hero* adalah seorang yang terlihat kuat, yang

merupakan karakter imajinasinya sendiri. Sedangkan pada saat dia sakit, ingin divisualkan sebagai karakter yang lemah, lesu dan pucat.

1. Karakter Ayu Saat Lemah

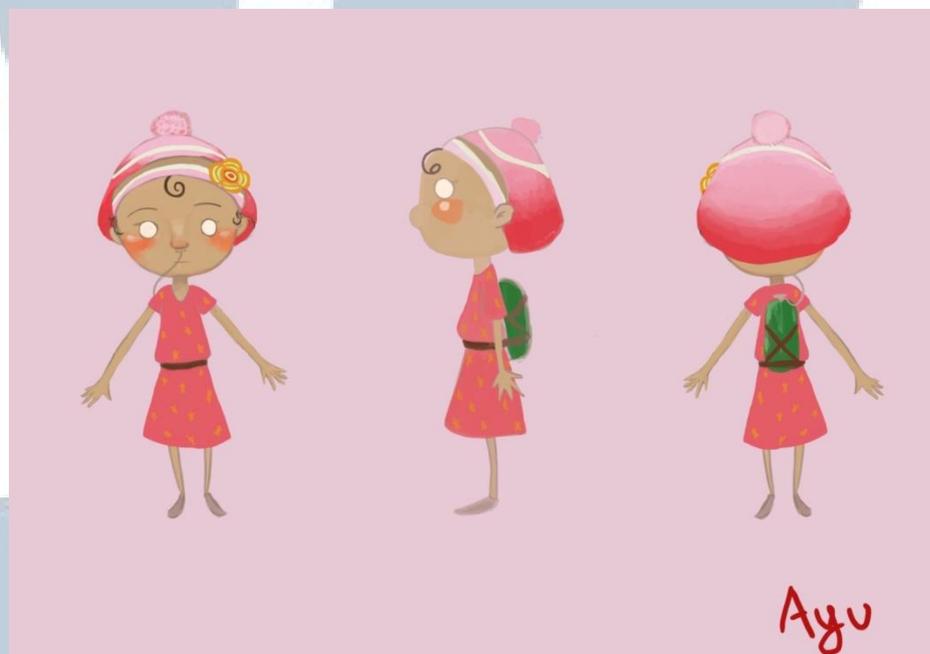
Awalnya perancangan karakter tidaklah berdasarkan observasi melainkan pencarian data teori. Teori – teori yang digunakan merupakan teori mengenai perancangan visual karakter seperti tridimensional karakter, *Archetype*, *shape*, *style* yang merupakan teori pendukung untuk merancang karakter. Kemudian teori lain yang digunakan merupakan teori mengenai kanker, kemoterapi, dan psikologi anak – anak kanker. Gestur tubuh yang sedikit meringkuk dikarenakan dia sedang menahan sakit atau ketakutan. Tubuh kecil dan kurus menandakan bahwa dia memiliki kendala makan diakibatkan oleh efek samping dari kemoterapi. Mata bulat kecil hanya untuk menambahkan kesan manis dan lucu saja. Hasil rancangan pertama kali menghasilkan desain seperti ini:



Gambar 3. 10 Sketsa Ayu
(sumber : dokumen pribadi)

Keinginan untuk merancang sebuah karakter yang lucu serta mudah dicerna oleh penonton tidak mampu memvisualkan karakter dengan baik. Kemudian selanjutnya perancangan kedua dimana mata dibesarkan serta topi

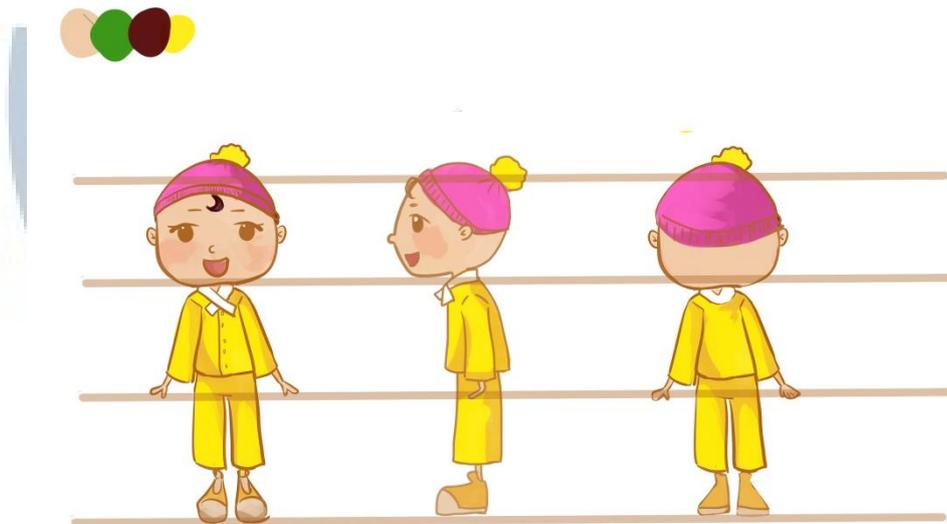
penutup tidak dilepaskan. Kegunaan dari penutup kepala pada karakter Ayu adalah untuk menutupi kepalanya yang botak karena rontok oleh karena Ayu sudah berkali-kali melakukan kemoterapi. Tubuh Ayu divisualkan kurus karena sulit makan. Lalu dia menggunakan baju terusan untuk memperlihatkan sebagai sosok anak perempuan. Warna yang digunakan juga merupakan warna *pink* di mana warna tersebut merupakan warna yang memberikan kesan feminin dan mudah dicintai.



Gambar 3. 11 Ayu Revisi 1
(sumber : dokumen pribadi)

Revisi kemudian dilakukan dengan mengganti warna baju, karena saat itu warna baju yang dipilih sangatlah racun dan juga sama dengan *background* yang dibuat. Karena masih belum menggambarkan anak pengidap kanker dan dianggap masih terlalu segar untuk ukuran anak pengidap kanker, maka bentuk baju diganti

dan warna baju diganti menjadi kuning. Warna kuning dianggap hanya langsung diambil dari arti warna kuning itu sendiri tanpa adanya maksud dan tujuan. Lalu dengan digantinya desain baju untuk Ayu membuat dia tidak terlihat seperti sosok anak perempuan dan mudah dicintai.



Gambar 3. 12 Ayu revisi 2
(sumber : dokumen pribadi)

Karena dianggap masih belum mampu memperlihatkan visual dari anak pengidap kanker tersebut, maka di lakukanlah tahap observasi. Observasi yang dilakukan langsung dengan cara wawancara yang interaktif mendapatkan hasil beberapa informasi, yaitu :

- Ketakutan mereka terhadap kanker ada.
- Kemoterapi yang cenderung menyembuhkan mereka, malah menambahkan ketakutan dalam diri mereka.

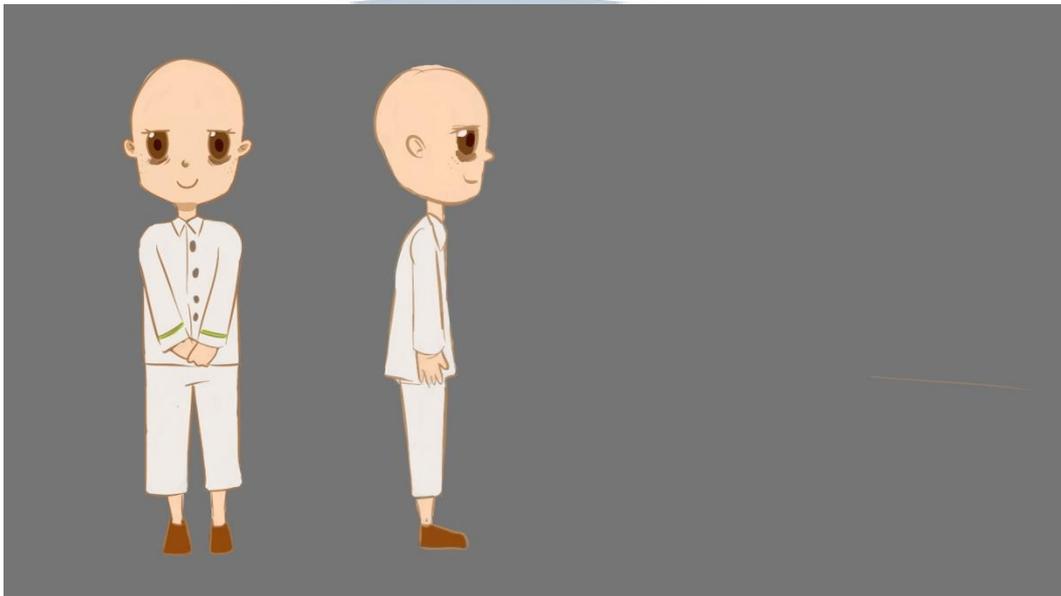
- Tubuh fisik mereka cenderung sehat dan gemuk, kecuali salah satu anak yang memang berdasarkan informasi dari keluarganya suka pilih-pilih makanan dan juga sulit makan, sehingga menyebabkan dia berbadan kurus.
- Mereka cenderung ceria, dan mudah diajak untuk bermain dan berbicara
- Mereka suka bepergian, nonton bioskop sama seperti kita.
- Mereka tidak suka kemoterapi karena efek samping dari kemoterapi itu dan juga bosan disuntik.

Hal tersebut menyebabkan anggapan pertama pada anak pengidap kanker yang lemah, ter patahkan karena hasil dari observasi yang ternyata sangatlah berbeda. Sehingga menyebabkan perancangan karakter Ayu menjadi berubah seperti ini.



Gambar 3. 13 Ayu Revisi 3
(sumber : dokumen pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 14 Ayu desain final
(sumber : dokumen pribadi)

Karakter yang telah direvisi ini menggunakan baju piyama. Baju piyama ini dipilih karena Ayu merupakan anak pengidap kanker. Biasanya mereka selalu di rumah dan jarang keluar rumah karena anak – anak pengidap kanker tidak boleh terlalu lelah. Pemilihan warna putih pada baju dipilih untuk memberikan kesan pucat. Wajah Ayu tetap dibuat sedikit bulat, dan tubuh ayu tidak terlalu tinggi.

2. Karakter Ayu saat Kuat

Perancangan karakter Ayu saat dia berubah menjadi *super hero* pertama kali diusulkan bahwa sumber kekuatan dari Ayu adalah kekuatan cinta dan dukungan dari orang tuanya, teman dan juga orang terdekatnya. Ide ini diambil pertama kali karena belum adanya observasi, maka menurut saya ide asal kekuatan cinta merupakan hal yang masuk akal. Dukungan orang sekitar membuat orang yang sakit lebih bersemangat dan berusaha untuk bertahan hidup. Segala macam bentuk dan asesoris yang dimiliki oleh Ayu divisualkan memiliki lambang cinta,

berwarna lebih merah jambu, karena disamping memberikan kesan feminin, arti dari warna merah jambu itu sendiri merupakan lambang cinta.



Gambar 3. 15 Hero Ayu Revisi 1
(sumber : dokumen pribadi)

Kemudian desain baju diganti dengan memakai rok dan kain yang terjuntai di punggung. Diharapkan dapat mengesankan seorang anak dengan kekuatan lebih kuat dari anak-anak pada umumnya. Namun karena bentuk *hero* masih ambigu dan warna baju yang masih hampir sama dengan background yang ada. Bentuk mata yang cenderung membuat orang menjadi takut karena berwarna putih. Lalu bentuk badan yang masih terlalu kurus dan kurang kokoh malah menyebabkan ayu terlihat teteap lemah. maka desain ini di revisi.

Perancangan desain selanjutnya dilakukan dengan cara mengubah warna, karena masalah terbesar saat itu adalah warna baju yang senada dengan warna

background. Warna kemudian berubah menjadi warna biru, karena warna merah memang menggambarkan *hero*, namun karena warna merah hampir sama dengan warna *background*, maka warna diganti menjadi warna biru. Warna biru yang berbeda dan membuat karakter lebih mencolok dari pada warna *background*. Selanjutnya warna biru juga menggambarkan arti dari kesembuhan dari sang anak itu sendiri.



Gambar 3. 16 Hero Ayu revisi 2
(sumber : dokumen pribadi)

Dari desain tersebut ternyata tidak memberikan data yang signifikan dan juga pasti. Penggunaan warna pada kostum Ayu terkesan diletakkan seadanya tanpa adanya analisis teori warna. Penggambaran anak untuk menjadi *hero* pun belum terlihat jelas, dan juga belum dapat menggambarkan kriteria anak pengidap kanker. Perubahan yang dilakukan hanya perubahan warna saja, sehingga terkesan memaksakan desain yang sebelumnya untuk tetap digunakan walaupun tidak cocok.

Desain karakter yang selanjutnya dibuat setelah melakukan observasi ke Yayasan Pita Kuning. Proses perancangan ini juga terinspirasi karena ruangan yang ada di Yayasan Pita Kuning memiliki gambar sayap berwarna kuning, yang melambangkan anak yang terkena kanker dan pejuang kanker. Warna kuning juga mampu menggambarkan kebahagiaan dari anak-anak tersebut. Warna kuning dapat memberikan kesan energik dan menyenangkan untuk dilihat. Oleh karena itu kemudian perancangan mulai diarahkan untuk menggambarkan karakter tersebut sebagai *hero* yang mendapatkan kekuatannya dari kebahagiaan-kebahagiaan yang dimilikinya. Model baju yang digunakan oleh anak tersebut terinspirasi dari *hero-hero* Jepang seperti *Sailor Moon*, *Pretty Cure*, dan *Corrector Yui* di mana *hero-hero* tersebut memiliki kekuatan ajaib yang memberi kekuatan mereka menjadi *hero* yang tidak memiliki *armor* tetapi menggunakan baju perempuan yang cantik dan senjata tongkat ajaib yang memiliki sihir.



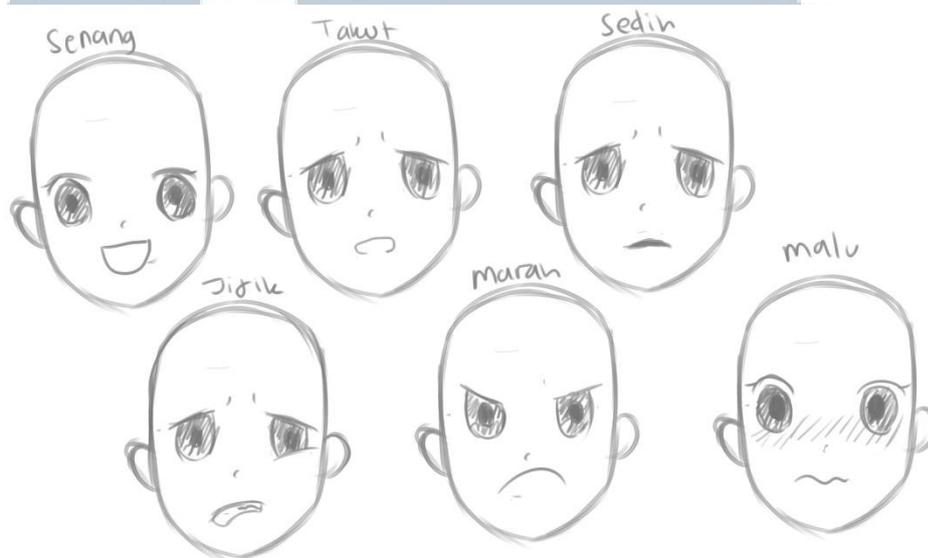
Gambar 3. 17 Hero Ayu revisi 3
(sumber : dokumen pribadi)

Karakter tersebut memiliki kekuatan yang berasal dari dukungan orang tua, teman dan juga orang terdekat mereka. Hasil wawancara dengan Ibu Nanda yang adalah Psikolog penderita kanker mengatakan bahwa dukungan orang tua, teman dan orang terdekat merupakan senjata ampuh bagi pasien untuk sembuh dari penyakitnya. Oleh karena itu saya kembali ke desain pertama yaitu memakai rok dan berwarna merah dipadu dengan warna kuning di pinggang dan rok. Lalu penambahan kain di punggung agar berkesan karakter Ayu memiliki kekuatan khusus. Saya juga menambahkan aksesoris gelang, kalung juga hiasan kepala berwarna kuning agar menambahkan sisi keceriaan pada karakter ayu. Topi diganti dengan hiasan kepala dengan tujuan menampakkan kepalanya yang botak untuk menonjolkan sisi unik dari karakter Ayu, yaitu pejuang kanker. Penambahan lain sebagai pelengkap adalah *armor* yang melambangkan kekuatan kasih sayang orang tua, teman dan orang sekitar yang mendorongnya menjadi lebih kuat.



Gambar 3. 18 Hero Ayu Revisi Final
(sumber : dokumen pribadi)

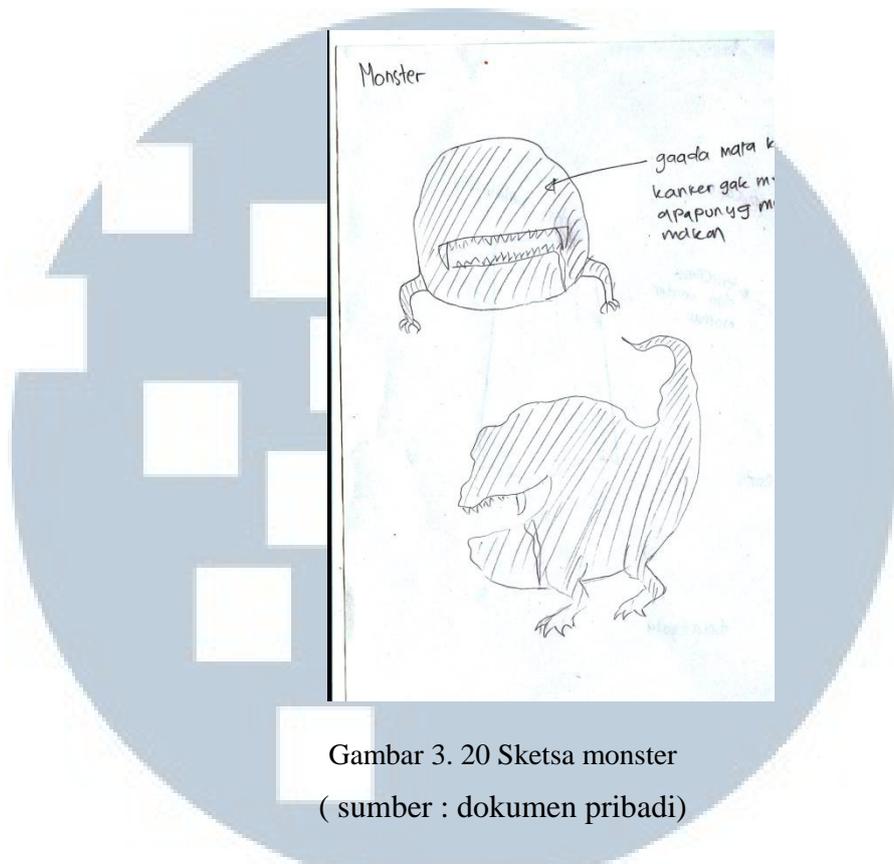
Berikut ini merupakan ekspresi wajah Ayu seperti marah, seag, sedih, takut , jijik, dan malu. Ekspresi wajah Ayu dirancang agar mampu menyampaikan emosi dari Ayu bila terjadi sebuah kejadian dalam sebuah cerita.



Gambar 3. 19 Ekspresi Wajah dari Ayu
(Sumber : dokumen pribadi)

3.4.2. Monster

Pada dasarnya monster yang akan dibuat adalah monster yang memvisualkan sel kanker secara langsung. Proses yang dilakukan dari awal adalah proses desain dari sebelum observasi ke lapangan, yaitu hanya melalui *web search*, sampai akhirnya nanti proses desain monster ini akan dipengaruhi oleh hasil observasi. Awalnya proses perancangan desain monster ini adalah dengan cara melihat langsung sel kanker secara mikroskopik. Sel kanker yang berwarna putih dan mempunyai tentakel banyak mempengaruhi jalannya desain.



Gambar 3. 20 Sketsa monster
(sumber : dokumen pribadi)

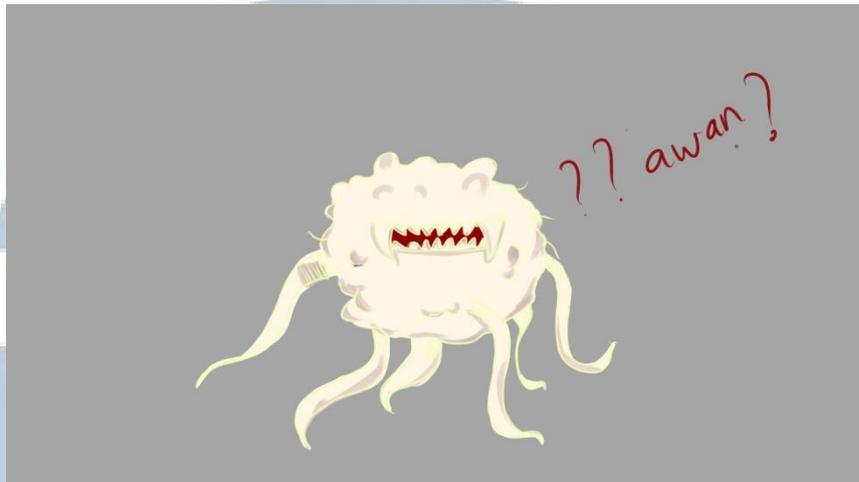
Desain pertama yang dibuat pertama kali berbentuk bulat dan memiliki bintik-bintik di sekitar tubuhnya. Bentuk kakinya saya ambil dari bentuk laba-laba karena menurut penulis, laba-laba cukup bisa menggambarkan ketakutan dari anak tersebut. Warna yang digunakan adalah warna ungu tua untuk menggambarkan daging yang busuk dan tidak segar, warna yang gelap sendiri di ambil untuk menggambarkan sesuatu hal yang toksik/racun dan memberikan kesan ketakutan dan kematian. Mulut diberikan gigi yang tajam untuk menunjukkan kesan agresif dan berbahaya. Karakter tidak divisualkan memiliki mata karena kanker tidak melihat sasaran yang harus di makan.



Gambar 3. 21 Monster revisi 1
(sumber : dokumen penulis)

Desain ini tidak mampu memvisualkan karakter kanker tersebut karena belum memiliki dasar yang kuat, warna monster yang hampir sama dengan *background* dan kaki yang berbentuk laba-laba tidak sesuai dengan sel yang ada. Sel kanker sebenarnya memiliki jenis kaki yang sedikit berbentuk seperti tentakel panjang yang mampu muncul begitu banyak dan juga merambat seperti bentuk hewan *ciliata*. Pergantian warna terjadi dan perubahan bentuk kaki dilakukan. Dibuat 3 jenis warna untuk monster terbaru yaitu putih, biru dan hijau. Desain berwarna putih ini memang menggambarkan karakter sel kanker dengan baik, di mana memang warna kanker itu sendiri berwarna putih. Kaki kemudian diubah menjadi bentuk tentakel yang jatuh ke bawah serta kuat dan tajam untuk

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. 22 monster revisi 2
(sumber : dokumen pribadi)

menusuk mangsanya. Namun setelah diperhatikan, warna dari monster kanker ini membuat karakter monster jadi terlihat lucu, mirip seperti bola salju atau permen gula kapas yang memiliki tekstur lembut seperti awan.

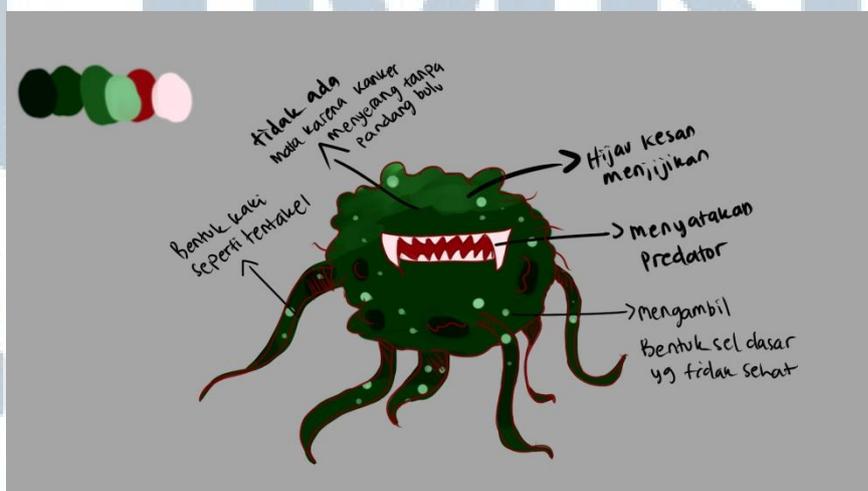
Pergantian warna dilakukan sehingga warna monster diubah menjadi warna biru dengan line art kuning. Warna biru yang mencolok dikombinasikan dengan warna kuning menyebabkan warna kanker yang menjadi satu dengan *background* yang terbaru dan juga sangat terang tidak menunjukkan kesan seram yang harusnya dapat tampil dalam desain monster tersebut. Selain itu warna biru tidak memiliki hubungan dengan karakter monster serta memiliki warna yang sama dengan warna *background*.

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. 23 Monster Revisi 2
(sumber : dokumen pribadi)

Kemudian pewarnaan diubah menjadi warna hijau, karena dianggap warna hijau memang menggambarkan penyakit. Namun setelah dilihat lebih lanjut, warna kanker malah terlihat seperti sayuran sehingga memberikan kesan menyehatkan. Warna hijau juga terlihat sama dengan warna *environment* desain yang telah dibuat, sehingga karakter terlihat menyatu dan tidak dapat dibedakan dari *environment* yang ada.



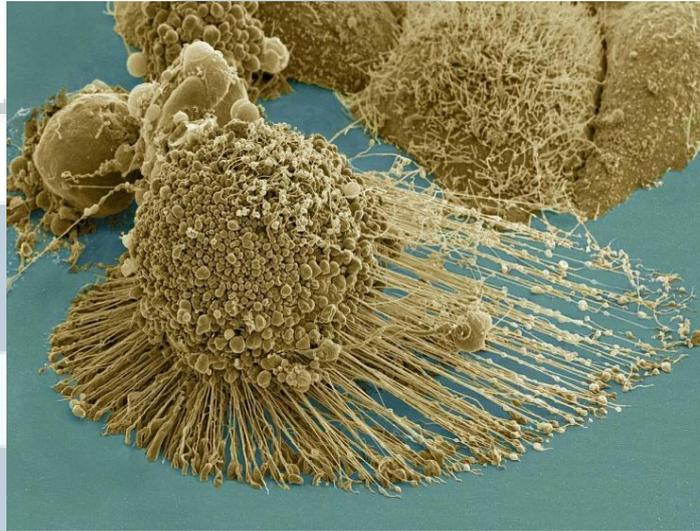
Gambar 3. 24 Monster revisi 4

(sumber : dokumen pribadi)

Setelah melakukan observasi lebih lanjut, didapatkan hasil bahwa ketakutan anak-anak ternyata bukan hanya kankernya saja. Menurut orang awam penyakit kanker itu menakutkan karena mampu membunuh mereka. Namun untuk anak-anak yang terkena kanker sendiri, yang lebih menakutkan ternyata adalah jalannya pengobatan mereka yang membuat mereka merasa tidak nyaman. Proses kemoterapi yang terus menerus membuat mereka menjadi bosan, rasa sakit suntikan infus juga membuat mereka menjadi tidak nyaman, serta kemoterapi itu sendiri memberikan efek samping pada kehidupan mereka. Oleh karena itu, saya membuat monster yang ada menjadi 3 macam, yaitu karakter monster kanker, monster infus, dan monster dari gabungan keduanya.

1. Monster sel kanker

Monster sel kanker dirancang setelah dilakukan observasi dari yang dirasakan oleh anak-anak pengidap kanker serta *research* yang telah dilakukan selama perancangan karakter berlangsung. Bentuk dari monster tersebut memiliki beberapa komponen yang diambil dari hasil *research online* dan juga observasi. Bentuk bulat yang tidak mulus diambil dari bentuk dari sel kanker. Kemudian alat gerak dari monster kanker tersebut adalah kaki *cilia* atau kaki cambuk yang panjang dijadikan sebagai alat gerak dari monster tersebut.



Gambar 3. 25 Sel kanker

(Sumber : <http://www.rh.gatech.edu/news/592976/thwarting-metastasis-breaking-cancers-legs-gold-rods>)

Kaki- kaki yang digunakan monster tersebut untuk berjalan juga dapat digunakan sebagai senjata. Ujung-ujung kakinya yang tajam mampu menusuk dan menancapkan kakinya ke dinding hingga hancur. Perancangan kaki yang tajam ini untuk divisualkan rasa sakit yang dirasakan oleh anak-anak yang terkena kanker.

Lalu tidak adanya mata pada karakter monster dikarenakan kanker mampu menyerang bagian tubuh apapun. Menurut Raymond (2007), dijelaskan bahwa kanker merupakan penyakit yang tidak hanya menyerang manusia namun juga mampu menyerang organisme lain, contoh hewan tumbuhan dan fungi.

Dari penjelasan di atas bahwa kanker menyerang tanpa pandang bulu dan dapat menyerang apapun dan siapa pun. Hal tersebutlah yang mendasari tidak adanya mata pada karakter monster yang pertama. Mulut dari monster divisualkan seperti mulut dari binatang karnivora, banyak dan tajam. Visualisasi dari bentuk gigi yang tajam didapat dari efek yang menyeramkan dan menyakitkan dari bentuk

tersebut. Dapat dibayangkan bahwa bila benda tajam tersebut menusuk tubuh manusia, pasti terasa menyakitkan.



Gambar 3. 26 Monster bulat
(Sumber : dokumen pribadi)

Warna merah dipilih untuk karakter ini karena merah merupakan warna yang menggambarkan warna dari daging. Warna merah juga bisa menggambarkan bahaya.

2. **Monster Infus**

Monster infus terinspirasi dari bentuk infus yang digunakan untuk kemoterapi.

Penggunaan karakter infus pada animasi ini karena hasil data riset yang mengatakan bahwa anak – anak pengidap kanker tidak hanya takut kepada penyakit yang mereka miliki, tetapi proses pengobatan yang mereka jalani.

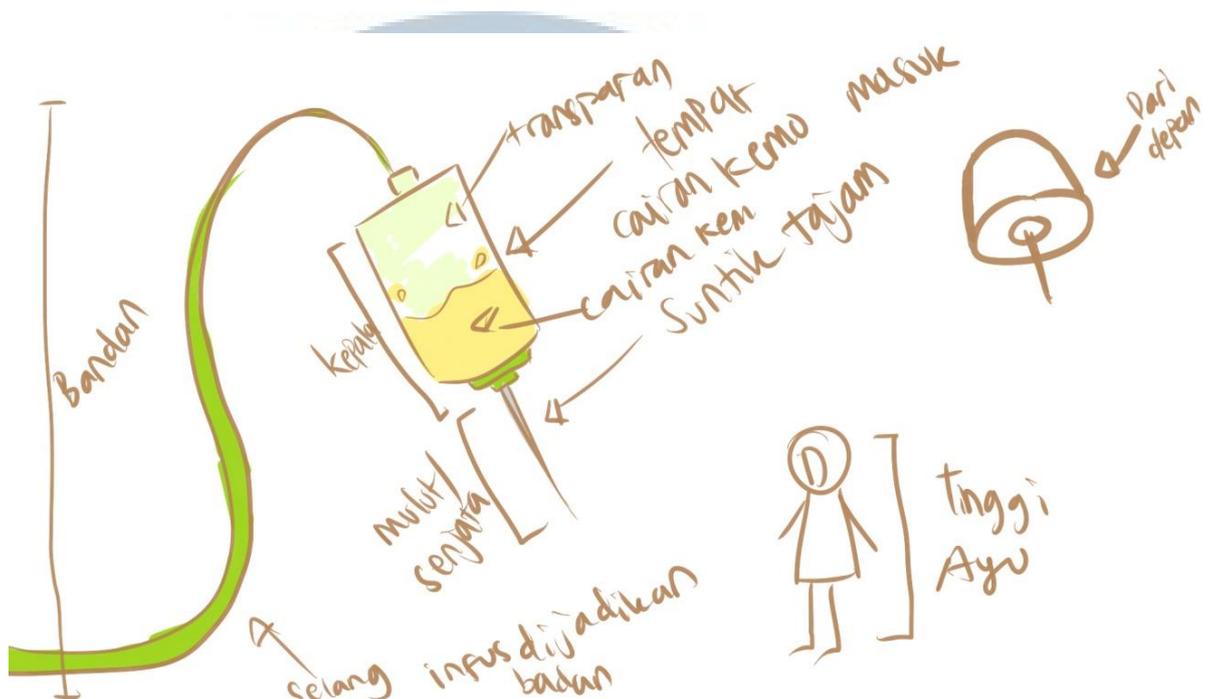


Gambar 3. 27 infus

(Sumber : <https://fightlymphoma.wordpress.com/2015/01/16/kemoterapi-pertama-siklus-1-kemo-1a/>)

Bentuk jarum infus yang tajam memberi kesan berbahaya. Ukuran tubuh karakter monster infus yang lebih besar didesain untuk memperlihatkan besarnya ketakutan Ayu pada pengobatan yang dijalani. Struktur tubuh dari monster infus ini jauh lebih besar dari Ayu, dan lebih panjang dari monster bulat. Gestur tubuh dari monster ini menyerupai ular. Pemilihan ini karena ular identik dengan racun dan juga binatang berbahaya yang harus di jauhi. Di dalam tabung suntik nya juga terdapat cairan “racun”. Warna racun yang berwarna kuning digunakan karena warna racun ular yang biasanya berwarna kuning.

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



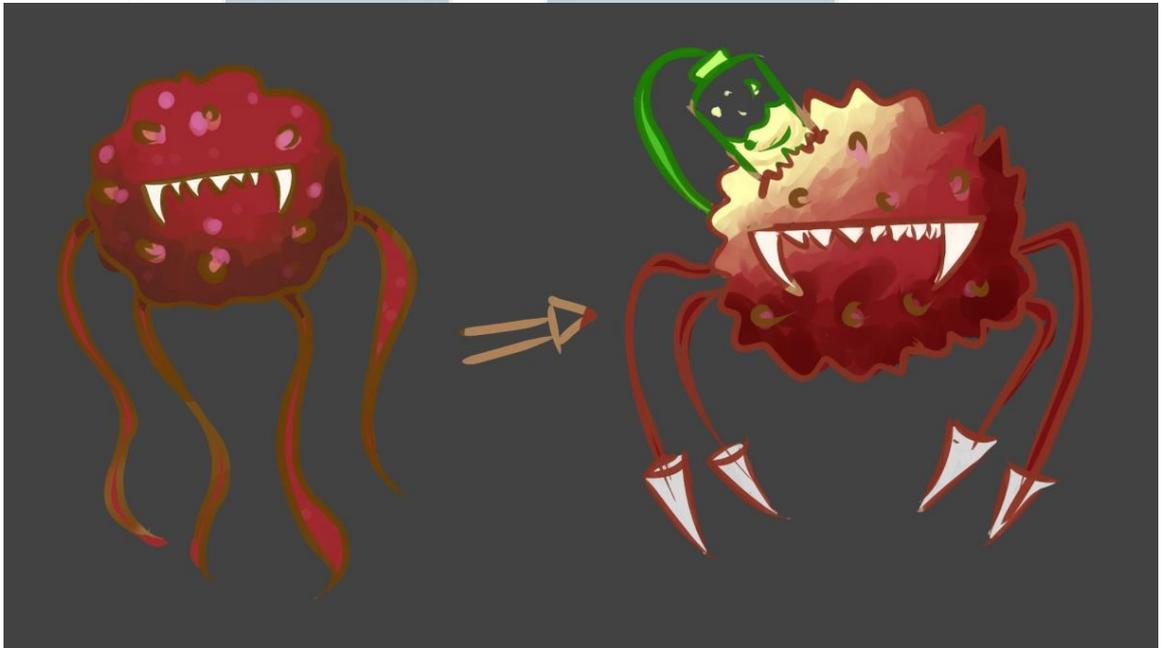
Gambar 3. 28 Monster Infus
(Sumber : dokumen pribadi)

3. Monster gabungan

Kedua monster ini dibuat karena kanker dan juga kemoterapi tidak dapat dipisahkan. Di satu sisi kanker dapat membunuh, namun di satu sisi proses kemoterapi yang menurut anak-anak tersebut tidak enak juga merupakan suatu masalah baru. Kedua-duanya memiliki hal yang berbeda yaitu kanker dapat membunuh, dan kemoterapi dapat menyembuhkan. Tetapi keduanya memiliki hal yang sama, yaitu keduanya tidak membuat tubuh mereka nyaman dan malah membuat mereka merasa lebih sakit.

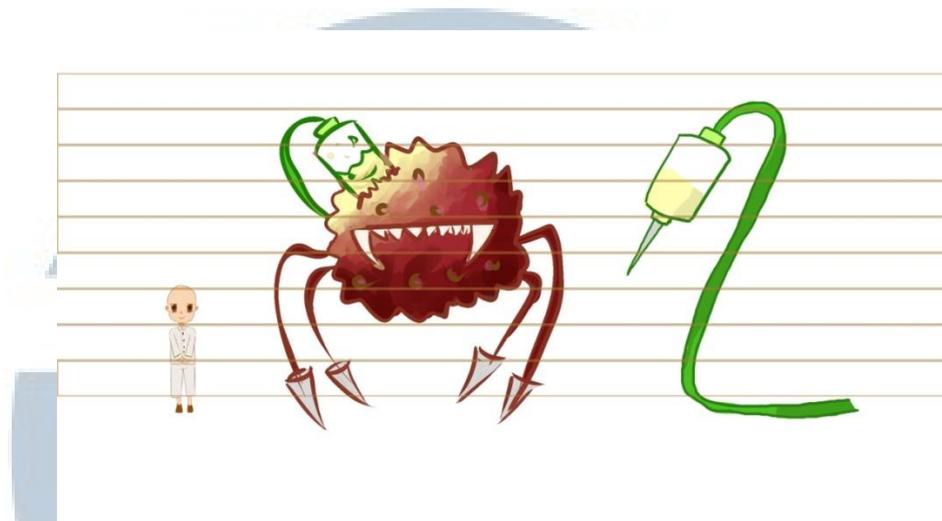
Kemudian karena alasan itulah, pada akhirnya nanti dibuatlah monster tersebut bersatu. Dari data observasi itu sendiri sakit dan pengobatan yang diberikan menjadi kombinasi menyakitkan bagi kehidupan mereka, di mana

mereka juga berharap untuk tidak lagi merasa sakit kanker maupun melalui proses kemoterapi.



Gambar 3. 29 monster gabungan
(sumber : dokumen pribadi)

Bentuk dari monster ini sama seperti monster bulat yang pertama, namun pada kakinya terdapat jarum – jarum yang tajam. Monster infus yang bergabung pada monster bulat menempel pada bagian atas dari monster tersebut. Warna dari bagian atas dari monster tersebut juga berubah karena pengaruh bergabungnya monster bulat dan monster infus. Bergabungnya monster infus dan monster kanker menyebabkan monster kanker menerima racun yang dimiliki oleh monster infus, tetapi racun tersebut malah membuat monster kanker tersebut menjadi kuat. Berikut ini adalah perbedaan ukuran Ayu dan para monster:



Gambar 3. 30 Perbandingan besar tubuh Ayu dan kedua monster
(Sumber : dokumen pribadi)

Ayu memiliki ukuran tubuh yang kecil dan kurus sedangkan monster bulat memiliki bentuk tubuh yang besar dan lebar Monster infus memiliki tubuh yang panjang dan besar. Perbandingan ukuran dari ketiga karakter ini dilakukan untuk memperlihatkan kecilnya tubuh Ayu dibandingkan dengan monster. Ukuran monster kanker dan saat dia menjadi satu dengan monster infus terlihat lebar, sedangkan untuk karakter monster infus tubuh yang dimiliki besar dan juga memanjang seperti ular raksasa. Tubuh Ayu diperlihatkan lebih kecil untuk memperlihatkan bahwa dia tidak berdaya untuk melawan monster tersebut. Pada perancangan karakter monster kanker dibuat lebih besar untuk memperlihatkan besarnya ketakutan Ayu pada kanker dan kemoterapi yang dia jalani.

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