



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 IV

ANALISIS

4.1. Analisis Perancangan *Environment* Kamar Tidur



Gambar 4.0.1 Keseluruhan Kamar Tidur pada *Scene 1*
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.0.2 Keseluruhan Kamar Tidur pada *Scene 102*
(Dokumentasi Pribadi)

Table 4.1. Perbandingan Properti Tokoh "Alvin" dan "Delwyn"
(Dokumentasi Pribadi)

No.	Props	Alvin	Delwyn
1.	Warna	Biru tua dan coklat.	Biru muda dan putih
2.	Pola	Tidak beragam, Lebih banyak terlihat gambar dari sebuah produk	Banyak menggunakan pola yang beragam.
3.	Bentuk	Berukuran lebih besar, dan terlihat lebih dewasa. Memiliki sudut yang lancip	Berukuran lebih kecil dan jarang memiliki sudut lancip
4.	Jenis	Mainan monster, mobil mobilan, rubik, kertas gambar, buku tulis, buku pelajaran, buku komik, piala, peralatan gambar, peralatan tulis, tas sekolah, poster monster.	Mainan mobil-mobilan, tongkat baseball, mainan balok, puzzle, tabel penjumlahan, mainan lego, bola
5.	Posisi	Tersusun rapih, tidak berantakan	Berantakan, tersebar dimana-mana

Hasil observasi pada bab 3 yang telah ditulis oleh penulis menjelaskan bahwa perancangan sebuah kamar tidur yang ditempati oleh dua tokoh atau lebih memiliki persamaan dan perbedaan pada masing-masing bagian. Perbedaan pada setiap bagiannya memperlihatkan ruang pribadi yang dimiliki oleh tokoh satu dan tokoh yang lain. Sedangkan persamaan memperlihatkan sesuatu yang mempersatukan setiap tokoh pada ruang kamar tidur tersebut.

Menurut Vincent Lobrutto pada tahun 2002, seorang *environment designer* harus mengetahui latar belakang setiap tokoh sebelum merancang sebuah *environment* agar perancangannya sesuai dengan cerminan akan kepribadian tokoh tersebut. Maka dari itu, hasil analisis menunjukkan bahwa persamaan dan perbedaan dalam merancang personal space yang di dalam ruang kamar tidur, disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah sebagai ruang milik Alvin serta karakteristik anak balita sebagai ruang milik Delwyn sesuai dengan kebutuhan cerita.

Menurut Dr. Hall pada buku yang ditulis oleh Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer, personal space atau ruang pribadi yang dimiliki oleh seseorang merupakan hal yang dimiliki oleh setiap orang. Orang tersebut memiliki territory atas ruangan yang mereka miliki. Mereka sudah memiliki hubungan emosi yang kuat dengan ruangan yang mereka miliki.



Gambar 4.0.3 Keseluruhan Kamar Tidur Alvin dan Delwyn
(Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar di atas dapat terlihat keseluruhan ruangan kamar tidur yang dimiliki oleh Alvin dan Delwyn. Secara keseluruhan terlihat secara kontras perbedaan yang dimiliki antara ruang yang dimiliki Alvin dan ruang yang dimiliki Delwyn. Selain itu, dapat juga terlihat persamaan yang mereka miliki. Persamaan yang dimiliki oleh mereka dapat terlihat pada warna dinding yang menggunakan warna biru dihiasi dengan pola bergaris berwarna biru tua agar menciptakan kesan bahwa pemilik ruangan merupakan anak laki-laki. Personal space yang dimiliki

oleh Alvin dan Delwyn memiliki ukuran yang sama terlihat dari penempatan posisi properti.



Gambar 4.0.4 Karpet Sebagai Area Bermain Bersama
(Dokumentasi Pribadi)

Sesuai acuan yang telah dibuat pada bab 3, kamar tidur milik Alvin dan Delwyn memiliki ruang untuk mereka bermain bersama, di luar dari personal space masing-masing. Ruang tersebut berada pada sebuah karpet berwarna jingga yang ada pada tengah ruangan. Di atas karpet, terdapat beberapa mainan milik Delwyn, dan bersebelahan dengan rak komik milik Alvin sehingga menjadikan ruang tersebut bersifat netral.

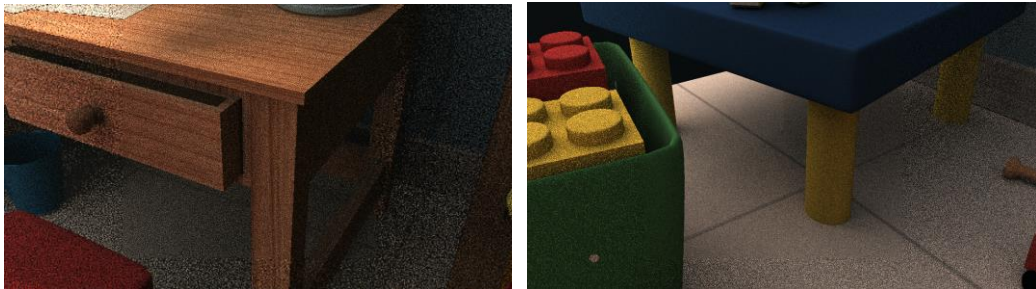
4.1.1. Perbandingan Personal Space Setiap Tokoh



Gambar 4.0.5 Personal Space Tokoh Alvin dan Delwyn
(Dokumentasi Pribadi)

Di atas, merupakan perbandingan antara properti milik Alvin dan Delwyn masing-masing. Pada bukunya, Yelcim Meryem menuliskan bahwa ketika anak-anak mulai tumbuh berkembang menjadi seorang yang lebih dewasa, mereka akan mengubah bentuk fisik kamar tidur mereka sesuai dengan kebutuhan dan harapan.

Maka dari itu, properti yang dimiliki oleh Alvin seperti meja dan rak memiliki ukuran yang lebih besar dan warna lebih dewasa yaitu warna kayu cokelat dan biru yang lebih dominan karena telah disesuaikan dengan ukuran tubuh dan usia Alvin. Sedangkan properti milik Delwyn memiliki ukuran yang lebih kecil dan warna lebih beragam sehingga terlihat lebih cerah.



Gambar 4.0.6 Perbandingan Sudut Properti Alvin dan Delwyn
(Dokumentasi Pribadi)

Selain ukuran properti, Yalcin Meryen pernah berkata bahwa anak-anak memiliki kebutuhan seperti orang dewasa yang salah satunya adalah keamanan di dalam ruangan mereka. Hal ini menghasilkan perancangan yang berbeda pada setiap bentuk properti pada masing-masing tokoh. Gambar di atas, memperlihatkan bahwa Properti milik Alvin memiliki sudut yang tajam dan berbahan keras yaitu kayu. Sedangkan properti milik Delwyn tidak memiliki sudut tajam. Kedua perbedaan ini telah disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah yang sudah memiliki kontrol penuh dalam system motorik nya sehingga dia sudah bisa membedakan mana yang berbahaya dan mana yang tidak. Hal ini belum terjadi pada anak usia balita yang memiliki sifat masih dalam perkembangan belajar.

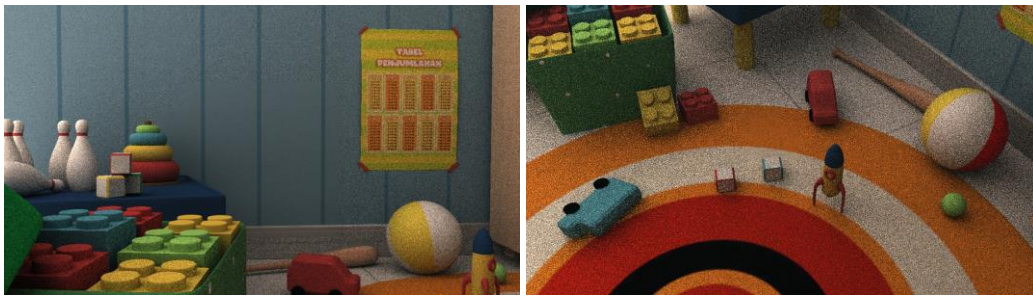
4.1.2. Perbandingan Properti Setiap Tokoh



Gambar 4.0.7 Seluruh Properti Milik Alvin
(Dokumentasi Pribadi)

Sesuai dengan teori yang ditulis oleh Thomas G. David dan Carol Simson Weinstein, ruangan memiliki identitas dari pemilik ruangan sebagai cerminan atas identitas diri mereka terhadap ketertarikan mereka dalam berbagai variasi hal. Kemudian Hande Buyukpamekeu pada tahun 2004 menuliskan bahwa dalam merancang sebuah *environment* yang dimiliki oleh seorang anak kecil, harus mempertimbangkan aspek ruang yang dapat meningkatkan imajinasi anak sebagai proses pembelajaran mereka. Teori ini juga diperkuat oleh Yalcin Meryen yang berkata bahwa merancang ruangan khususnya untuk anak-anak harus memiliki faktor yang dapat melatih pengembangan keterampilan, imajinasi, perasaan tanggung jawab, kebutuhan biologis dan budaya,

Pada film animasi hybrid “Crayon”, Alvin Digambarkan sebagai anak yang suka menyendiri, gemar menggambar, introvert, suka menyendiri, dingin, dan menyukai ketenangan. Identitas tersebut terlihat dari propertinya yang kebanyakan adalah peralatan tulis dan peralatan gambar berwarna biru. Alvin memiliki beberapa properti yang membantunya dalam berimajinasi yaitu mainan Monomono, poster, dan berbagai gambar hasil karyanya. Pola yang lebih dominan pada properti milik tokoh Alvin adalah polos dan kaku. Seperti yang telah dijelaskan pada bab 3, Alvin merupakan tokoh yang sudah lebih dewasa sehingga dia lebih memilih properti yang tidak menggunakan banyak pola.



Gambar 4.0.8 Seluruh Properti Milik Delwyn
(Dokumentasi Pribadi)

Sedangkan Delwyn merupakan anak yang pemberani, aktif, dan gemar bermain, maka properti yang dimiliki Delwyn kebanyakan adalah mainan yang berwarna jingga, merah, dan kuning. Delwyn memiliki berbagai macam mainan yang dapat merancang proses pola dia berpikir seperti lego, balok kayu, dan terdapat gambar perhitungan matematika. Pada gambar di atas, terlihat bahwa beberapa dari properti milik Delwyn memiliki pola yang beragam dan terlihat lebih ceria.

Kedua tokoh memiliki sebuah persamaan yaitu memiliki mainan dengan berbagai macam jenis. Hal ini dikarenakan keduanya masih dalam proses tumbuh berkembang, belajar, dan bermain selayaknya seorang anak-anak, sehingga terdapat mainan dan properti yang dapat mengedukatif menggunakan cara mereka sendiri.