

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

“*Outreach*” merupakan film animasi *hybrid* pendek bergenre psikologi drama yang menceritakan tentang perjalanan trauma sang tokoh utama, Meave. Perjalanan bagaimana Meave dapat bisa mempercayai dan membuka diri terhadap orang lain. Film ini dicerminkan dari sebuah buku jurnal *healing journey* yang mana memperlihatkan Meave kecil berada di dalam *abandoned Amusement Park* penggambaran dari trauma Meave. Dalam pembuatannya, segala faktor film ini dari segi *environment*, aksi, *mood* warna, sampai dengan *dialogue* mencerminkan suatu nilai – nilai tertentu. *Avoidant attachment style*, pertemanan, trauma masa kecil, dan *healing journey* merupakan tema dari film pendek ini.

#### Konsep Karya

“*Outreach*” merupakan film pendek fiktif yang menceritakan tentang perjalanan penyembuhan trauma di masa kecil yang berdampak sampai sang tokoh utama bertumbuh. Digambarkan dari Meave kecil yang dikejar oleh sesosok *scribbles* perempuan yang ingin mengambil boneka pemberian ibunya yang memiliki sifat manipulatif, tegas, namun selalu sibuk dengan urusannya sendiri. Pemilihan tema dan konsep penceritaan film ini adalah sang tokoh utama yang ingin keluar dari nilai – nilai yang selama ini ia anut dan jalani.

Film “*Outreach*” memiliki konsep bentuk *hybrid*, dimana penggambaran tokoh menggunakan teknik 2D *frame-by-frame* sedangkan untuk *environment* menggunakan teknik 3D animasi. Teknik 2D animasi yang disajikan menggunakan teknik *line-less* dengan ujung *brush* yang terlihat *fuzzy* pada *scene* satu sampai dengan enam. Pada *scene* tersebut, Meave berada dalam dunia buku jurnal *healing journey*-nya yang memiliki latar *abandoned Amusement Park*. Pada *environment*, menggunakan teknik pembuatan 3D namun dalam *texturing* menggunakan *style 2D brush*. Sehingga dalam pembuatan tekstur seperti karat, lumut sampai dengan

material dari besi menggunakan *brush strokes*. Dengan tujuan *environment* dan tokoh dapat lebih “bersatu”.

Konsep penyajian karya, cerita dimulai dengan Meave kecil yang tampak kesepian dan bosan bermain dengan boneka beruangnya, sampai sesosok anak perempuan berbentuk *scribbles* berwarna kuning datang dan mengajaknya bermain. Saat ia berlari menghindari dari sang *scribbles* kuning, Meave mendapati berbagai kejadian yang akan mengubah nilai yang selama ini ia anut. Referensi cerita film animasi “*Outreach*” adalah “*The Little Prince*”, 2016 dengan mengambil konsep dua dunia, tokoh ibu, dan segala simbolisasi. Referensi visualnya sendiri diambil dari film pendek yang berjudul “*Sunscreen*”, 2023 dimana film animasi tersebut menggunakan konsep *hybrid 2D* dan 3D dengan konsep 3D *environment* menggunakan tekstur 2D *stylized*.



Gambar 1. Referensi cerita film animasi “*Outreach*”

(Sumber: The Little Prince (ON Animation Studios & Mikros Image, 2016))

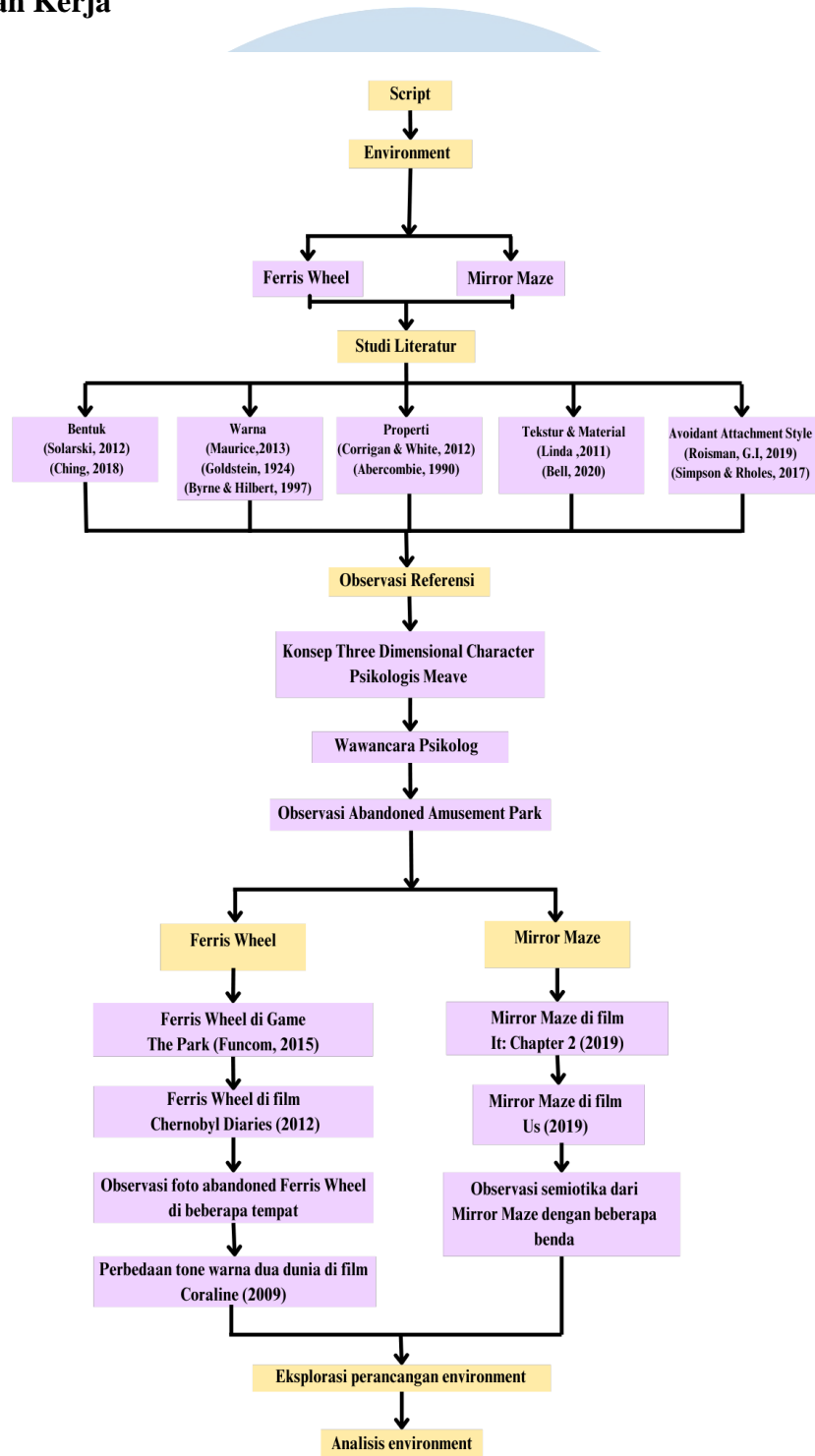


Gambar 2. Referensi visual film animasi “*Outreach*”

(Sumber: Sunscreen, GOBELINS Paris, 2023))

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

## Tahapan Kerja



Gambar 3. Bagan Skematika Penelitian  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 1. Script

Dalam pembuatan *script* dari “OUTREACH” *script writer* membuat sebuah dunia yang berasal dari *journal healing* Meave seorang wanita yang sedang ingin memperbaiki sikap *avoidant attachment style* yang ia miliki. Dunia yang diciptakan merupakan *abandoned amusement park*, dimana menggambarkan satu – satunya kenangan indah Meave bersama ibunya. Meave memiliki *avoidant attachment style* yang akar pemasalahannya adalah hubungan dengan sang ibu, maka kenangan yang seharusnya terlihat indah, malah terasa rusak dan tidak terawat. *Abandoned Amusement Park* ini merupakan dunia yang berada di kepala Meave, sebagai simbolisasi tempat untuk mengubah *avoidant attachment stylenya*. *Amusement Park* sendiri memiliki latar belakang di Amerika dikarenakan Meave lahir dan tinggal di Amerika lalu saat SMA pindah ke Indonesia, negara asal ibunya.

Dalam *abandoned Amusement Park*, terdapat tujuh permainan yaitu, *Ferris Wheel, Mirror Maze, Teapot Rides, Clown House, Mask Tent, Roller Coaster, dan Carousel*. Tentunya, setiap permainan memiliki arti secara semiotik. ermainan *Ferris Wheel* dan *Mirror Maze* lah yang paling memiliki makna mendalam dari segi cerita maupun visualnya. *Ferris Wheel* merupakan permainan yang ada di awal dan diakhir cerita, dengan keberadaan Meave yang pada awal cerita berada di bilik paling bawah *Ferris Wheel*, sedangkan pada akhir cerita Meave berada di atas bilik paling atas. *Mirror Maze* sendiri merupakan tempat yang menjadi titik balik dari perubahan sikap Meave, dimana di dalam *Mirror Maze*, Meave berada di puncak *healing journey* nya.

## 2. Environment

Berdasarkan script yang ada, penulis membuat gambaran mengenai permainan *Ferris Wheel* dan *Mirror Maze*. Kesamaan dari kedua permainan tersebut adalah bentuknya yang menggunakan bentuk bulat atau garis lengkung.

a. *Ferris Wheel*

Pemilihan *Ferris Wheel*, dalam segi penceritaan memiliki pengertian bahwa Meave sang karakter utama memiliki nilai kehidupan yang selalu sama sejak dulu, sehingga dibutuhkan permainan yang berbentuk bulat dan berputar. Permainan *Ferris Wheel* dalam cerita “*Outreach*” berada di tengah *abandoned amusement park*. *Ferris Wheel* diciptakan menjadi permainan yang paling besar diantara permainan yang lain. Terakhir, *Ferris Wheel* merupakan permainan yang berada di awal dan akhir cerita, dimana terlihat kontras *character development* yang dialami oleh Meave.

b. *Mirror Maze*

Berbeda dengan permainan *Ferris Wheel*, *Mirror Maze* merupakan permainan terakhir yang Meave datangi dan satu – satunya yang dimasuki. *Mirror Maze* yang menjadi puncak dari *character development* Meave dan tempat dimana klimaks dari cerita. Pemilihan *Mirror Maze* sendiri dikarekanan teori cermin menurut Savanah, 2013. Meave yang mengalami pengenalan, pendalaman, memiliki kesadaran, dan akhirnya mau merubah *attachment stylenya*. Adegan *Mirror Maze*, dimana Meave yang bertemu dengan sosok ibu yang berada dalam cermin, lalu Meave yang terus mengejar sang ibu sampai ia besar namun tidak kunjung “tercapai” dan mencoba untuk melepaskan boneka yang menunjukkan nilai yang selama ini ia anut namun berakhir tersakiti oleh *scribbles* berwarna abu. Meave yang berada di tengah *Mirror Maze* dan melihat sebuah tabung berisikan air, dimana pada akhir cerita tabung tersebut pecah dan menenggelamkan seluruh *abandoned Amusement Park*.

3. Studi Literatur

Berikut tabel teori dan pengaplikasiannya pada proses perancangan *environment*.

Tabel 1. Keterikatan Teori

Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Solarski (2012) dan Ching (2018)	Bentuk	Mendesain <i>environment</i> dengan bentuk yang mencerminkan <i>psychology</i> tokoh
Corrigan & White (2012) dan Abercombie (1990)	Properti	Mendesain <i>environment</i> dengan properti yang mencerminkan <i>psychology</i> tokoh
Sanyoto (2005) dan Bell (2020)	Tekstur dan Material	Mendesain <i>environment</i> dengan tekstur dan material yang mencerminkan <i>psychology</i> tokoh
Goldstein (1924) dan Byrne & Hilbert (1997)	Warna	Mendesain <i>environment</i> mencerminkan <i>psychology</i> dengan warna yang tokoh
Preminger (1974) dan Pierce (2009)	Semiotika Analitik	Menganalisis pengertian dari setiap desain <i>environment</i> yang diciptakan
Roisman, G.I (2019) dan Simpson & Rholes (2017)	<i>Avoidant Attachment Style</i>	Merancang fondasi dari setiap permainan agar sesuai dengan <i>psychology</i> tokoh.

#### 4. Observasi Referensi

##### a. Konsep *Three Dimensional Psychology Character Meave*

Dalam penceritaan, Meave merupakan seorang wanita berusia 28 tahun yang sedang menjalani *healing journey* nya dibantu dengan mediasi jurnal *healing journey* yang direkomendasikan oleh psikolognya. Dari jurnal tersebut diimplementasikanlah Meave yang masih kecil memperbaiki hubungan dan mengetahui akar permasalahan dari dirinya yang memiliki *avoidant attachment style*. Dalam merancang tokoh Meave kecil terdapat



sisi psikologis yang perlu diperhatikan. Meave merupakan seorang anak perempuan berumur 8 tahun yang tertutup, sangat mandiri, dan penurut terhadap ibunya. Meave tidak mudah percaya dengan orang lain dan sering merasa tidak nyaman untuk memiliki hubungan dekat dengan orang lain.



Gambar 4. Karakter Meave

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Wawancara Psikolog

Dalam perancangan *environment*, penulis ingin mengetahui lebih lanjut mengenai psikologis Meave. Pada tanggal 20 November 2023 penulis melakukan wawancara dengan seorang psikolog, Fiona Damanik, M.Psi.Psikolog. Dalam wawancara tersebut penulis mendapat informasi lebih mendalam tentang karakter Meave. Meave yang memiliki sikap sangat mandiri dan tidak percaya dengan orang lain adalah gejala dari *avoidant attachment style*. Awal mula terjadinya *avoidant attachment style* dikarenakan sang orangtua atau *caregiver* tidak memberikan dukungan kepada anak dalam bentuk emosional maupun fisik. Hal tersebut dapat terjadi dengan orang tua yang terlalu sibuk bekerja dan tidak memiliki waktu untuk sang anak. Sehingga, anak merasa dirinya tidak diperhatikan dan tidak ingin merasa ditolak, jadi anak menolak orang lain terlebih dahulu.

Dalam perkembangan sang anak merasa ditinggalkan oleh sang orangtua, sehingga dengan hal tersebut cocok dengan konsep *abandoned Amusement Park* yang akan berperan besar di dalam cerita. *Amusement park* yang seharusnya menyenangkan namun menjadi tempat yang sedih karena “dihiraukan”. Sama halnya dengan yang terjadi kepada Meave, dimana

dirinya yang dihiraukan oleh sang ibu. Selain itu, mba Fiona juga memberikan solusi untuk seseorang yang tumbuh dengan *avoidant attachment style*, kebanyakan orang tidak mengetahui bahwa dirinya “butuh bantuan” atau bahkan sadar sedang kesulitan karena cenderung mengabaikan perasaannya. Sehingga harus selalu ada satu orang yang tidak pernah menyerah dan selalu ada untuk sang anak. Sampai pada akhirnya, sang anak ingin membuka dirinya sendiri. Kesadaran untuk membuka diri mengartikan ia memiliki pengetahuan bahwa ada yang tidak beres dengan dirinya, sehingga ia berusaha untuk memperbaiki dengan contoh pergi ke psikolog dan menulis *journal healing*.

Setelah pertanyaan mengenai *attachment style*, penulis menanyakan perihal serangan panik yang mungkin terjadi pada saat perubahan *attachment style*. Mba Fiona menjawab hal tersebut mungkin terjadi, karena perubahan nilai yang dianut oleh sang anak. Hal yang paling dapat divisualisasikan dari serangan panik adalah perasaan tidak bisa nafas. Salah satu contoh *scene* film yang baik untuk menggambarkan hal tersebut adalah *series* drama korea, “*Daily Dose of Sunshine*”, 2023 *scene* dimana sang pegawai kantor yang berada di toilet namun merasa tenggelam saat merasakan serangan panik.



Gambar 5. Observasi serangan panik

(Sumber : Daily Dose of Sunshine (Film Monster, 2023))

c. Observasi *Abandoned Amusement Park*

Dari berbagai gambar hasil observasi penulis terhadap *abandoned Amusement Park*, walaupun berbeda tempat namun tetap memiliki kesamaan. Jika diperhatikan, setiap *abandoned Amusement Park* memiliki



cirikan tanaman rambat yang tumbuh dengan liar dan lebat. Tanaman rambat dan dilengkapi dengan tanaman liar yang memenuhi setiap permainan terlihat bahwa lingkungan tersebut sudah tidak pernah dibersihkan dan ditinggalkan lama. Selain tanaman rambat, juga setiap permainan biasanya terbuat dari besi yang mana sudah berkarat disetiap sisinya. Karat di setiap permainan terlihat sangat jelas dan “menggerogoti” hampir seluruh permainan, sehingga terlihat permainan di *abandoned Amusement Park* sudah rapuh dan menggantikan warna cat dalam permainan sudah terkelupas atau terlihat memudar. Terakhir, grafiti yang ada di permainan maupun dinding *Amusement Park*. Grafiti yang muncul karena kenakalan dari masyarakat sekitar untuk mencoret – coret karena mengetahui bahwa bangunan tersebut sudah tidak lagi digunakan atau didatangi oleh orang lain. Sehingga dengan grafiti yang berantakan, *abandoned Amusement Park* terlihat kumuh. Dari berbagai cirikhas tersebut, jika di implikasikan didalam film animasi maka akan lebih di sesuaikan dengan genre dan nilai yang ingin disampaikan. Dari deskripsi diatas berikut tabel cirikhas dari *abandoned Amusement Park*.

Tabel 2. Cirikhas *abandoned Amusement Park*

No.	Cirikhas <i>Abandoned Amusement Park</i>
1.	Tanaman rambat dan tanaman liar memenuhi/ menutupi permainan
2.	Setiap permainan dipenuhi oleh tekstur berkarat.
3.	Cat dari permainan sudah terkelupas dan warna yang memudar.
4.	Terdapat grafiti di berbagai dinding dan dipermukaan.



Gambar 6. Observasi *abandoned Amusement Park*

(Sumber 1: <https://i.pinimg.com/originals/ad/35/1a/ad351acb7fd286dc1f20bfb64296049.jpg>)

(Sumber 2: <https://legacy.throwbacks.com/content/images/2017/06/850--2-.png>)

(Sumber 3: <https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/mediumlarge/2/abandonedferris-wheel-bassart-photography.jpg>)

(Sumber 4: <https://i.pinimg.com/originals/5c/17/ee/5c17ee22c2d1e5d79df40725ef587d6a.jpg>)

(Sumber 5: [https://landofsize.com/wp-content/uploads/2019/09/img\\_3141-768x576.jpg](https://landofsize.com/wp-content/uploads/2019/09/img_3141-768x576.jpg))

(Sumber 6: <https://i.pinimg.com/originals/83/10/8a/83108aaa91a64f44ad3db4069006b908.jpg>)

(Sumber 7 : “Phineas and Ferb Season 2 Ep. 28 (Disney Chanel, Disney XD, 2009)

## 5. Observasi Referensi *Ferris Wheel* dan *Mirror Maze*

### a. *Ferris Wheel*

#### i. Bentuk

Dalam segi bentuk, penulis mengambil referensi dari film “*The Chernobyl Diaries*” (2012), film *live-action* bergenre horror. Dalam film tersebut terlihat sebuah *abandoned Ferris Wheel* yang sudah tidak utuh dan banyak rapuh diberbagai tempat. Walaupun terlihat masih berbentuk bulat, namun bulat yang ditampilkan tidak sempurna. Bentuk *Ferris Wheel* dalam *abandoned Amusement Park* yang ingin dibuat penulis memiliki bentuk seperti jam, sehingga memiliki garis dan ruang sebanyak 12 buah agar sesuai dengan konsep dari masa kecil Meave.



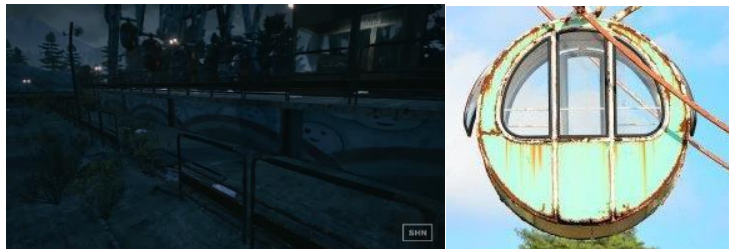
Gambar 7. Referensi bentuk *Ferris Wheel*

(Sumber 1: Chernobyl Diaries (Warner Bros.Pictures, 2012))

(Sumber 2: [https://abandonedonline.net/wp-content/uploads/2022/06/20220501-DJI\\_0745-HDR-Edit-1024x767.jpg](https://abandonedonline.net/wp-content/uploads/2022/06/20220501-DJI_0745-HDR-Edit-1024x767.jpg))

## ii. Properti

Perancangan properti *Ferris Wheel*, penulis mengambil referensi dari *Ferris Wheel* yang berada di game *The Park* karya Funcom (2015). Dipilih menjadi referensi dikarenakan *Ferris Wheel* di game *The Park* ini menunjukkan detail dari properti lengkap dari sebuah *abandoned Ferris Wheel*. Properti *Ferris Wheel* yang memiliki detail kursi, pintu kaca, dan tiang, serta tangga dan pijakan menuju ke dalam bilik *Ferris Wheel* sama dengan apa yang ingin direalisasikan oleh penulis.



Gambar 8. Referensi properti *Ferris Wheel*

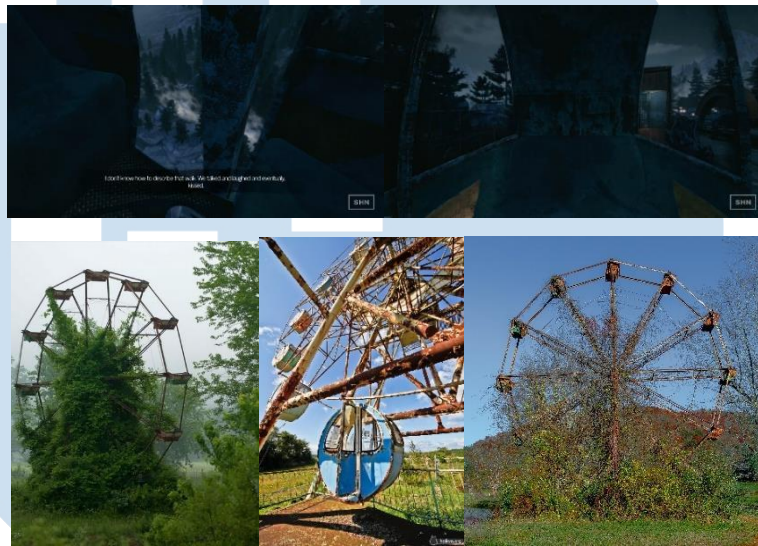
(Sumber 1: Game *The Park* (Funcom, 2015))

(Sumber 2: <https://i.pining.com/564x/01/41/1f/01411fe03bf500981785f94770d5f556.jpg>)

## iii. Tekstur dan Material

Mengambil referensi dari game *The Park* karya Funcom (2015) pula, dikarenakan *Ferris Wheel* dari game ini menunjukkan detail besi dan tekstur karatan yang semakin mendalam *Ferris Wheel* yang sudah lama tidak berpenghuni. Walaupun *Ferris Wheel* yang akan penulis ciptakan memiliki konsep tekstur 2D stylized namun visual yang diciptakan oleh game *The Park* menjadi referensi penulis tentang bagaimana detail karat

dan besi yang sudah lama bahkan lapuk. Selain detail besi, tanaman rambat dan tanaman liar yang berada di sekitar *Ferris Wheel* juga menjadi unsur utama dari tekstur dan material untuk menambah efek “*abandoned*”.



Gambar 9. Referensi tekstur dan material *Ferris Wheel*

(Sumber 1: Game *The Park* (Funcom, 2015))

(Sumber 2: <https://i.pinimg.com/564x/81/34/2b/81342b4d2d7937fb7f9a5f6cc1f0e867.jpg>)

(Sumber 3: <https://i.pinimg.com/564x/13/bd/08/13bd080eea90db09cd62ca695d0e490f.jpg>)

(Sumber 4: <https://cindyvasko.com/wp-content/uploads/2018/09/gallery-8525.jpg>)

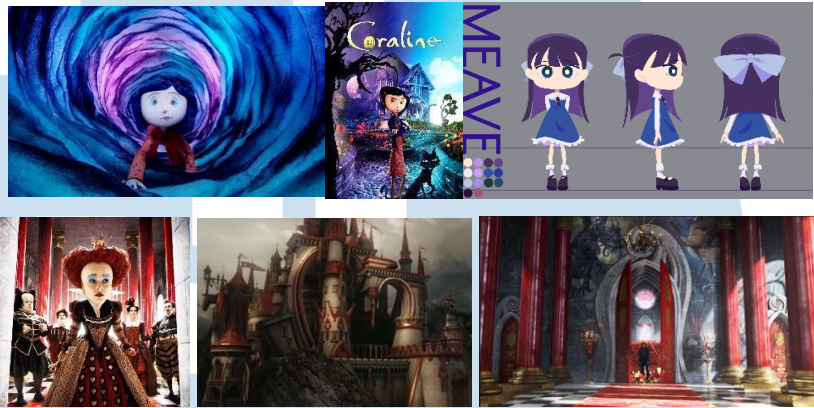
#### iv. Warna

Pewarnaan *Ferris Wheel* sendiri cenderung ungu dan mengambil *tone* gelap. Penulis mengambil referensi film animasi “*Coraline*” (2009), dimana *scene* “*Coraline*” yang memasuki “dunia lain” cenderung berwarna ungu dan menggunakan *tone* gelap. Hal ini serupa dengan konsep yang ingin dihadirkan dalam *environment* “*Outreach*”, dimana *abandoned Amusement Park* adalah “dunia lain” dari Meave.

Penggunaan warna ungu, biru, dan *tone cold* lainnya akan digunakan untuk menjadi representasi dari Meave kecil. Hal ini terinspirasi dari film “*Alice in Wonderland*” (2010) dimana Istana Red Queen memiliki skema warna yang sama dengan karakter Red Queen sendiri. Sehingga



dengan kesamaan tersebut menunjukkan keterhubungan dan teritori dari karakter dengan tempat yang menggambarkan dirinya.



Gambar 10. Referensi warna *Ferris Wheel*

(Sumber 1: *Coraline* (Laika & Pandemonium Films, 2009))

(Sumber 2: Dokumentasi Pribadi)

((Sumber 3 : *Alice in Wonderland* (Walt Disney Pictures, 2010))

## b. *Mirror Maze*

### i. Bentuk

Dalam bentuk *Mirror Maze*, penulis menggunakan referensi film “*Us*” (2019). Bentuk luar *Mirror Maze* yang cenderung memiliki garis lengkung, minim garis tegas, terlihat sederhana dengan hanya satu pintu. Dengan bentuk dalam *Mirror Maze* yang terlihat membingungkan. Sehingga hal - hal tersebut yang ingin dicapai dalam pembuatan *Mirror Maze* film “*Outreach*”. Dari segi interior, *Mirror Maze* ingin memiliki peta seperti *Garden Maze*, namun terbentuk dari kaca dikarenakan bentuk *Garden Maze* yang cenderung dapat dibentuk bulat. Interior *Mirror Maze* ingin menyerupai bentuk dari otak dikarenakan *Mirror Maze* tempat kejadian Meave *flashback* dan mengetahui apa akar dari trauma dimasa kecil yang terus terbawa sampai ia dewasa, juga ditengah *Mirror Maze* nantinya akan ada tabung air besar seperti referensi.



Gambar 11. Referensi bentuk *Mirror Maze*

(Sumber 2: <https://i.ppinimg.com/564x/15/98/30/159830d1c1eac1181c16db7cda530e39.jpg>)

(Sumber 3: [https://static.vecteezy.com/system/resources/thumbnails/000/542/181/small\\_2x/Human\\_Brain\\_Hemispheres\\_1\\_RF\\_RMPL-01.jpg](https://static.vecteezy.com/system/resources/thumbnails/000/542/181/small_2x/Human_Brain_Hemispheres_1_RF_RMPL-01.jpg))

ii. Properti

Properti yang menjadi referensi dalam *Mirror Maze* adalah film “*It : Chapter 2*” (2019), dimana terlihat terdapat kaca diseluruh sisi, sehingga terlihat banyak pantulan bayangan. Hal ini sesuai dengan konsep yang akan digunakan di *Mirror Maze*, dikarenakan Meave yang akan banyak berlari, sehingga pantulan dirinya terlihat diberbagai sisi. Pada tengah *Mirror Maze*, terdapat tabung air besar yang nantinya akan pecah dan menenggelamkan seisi *abandoned Amusement Park*.



Gambar 12. Referensi properti *Mirror Maze*

(Sumber 1: *It:Chaper 2* (Warner Bros.Picture, 2019))

(Sumber 2: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/62e9142894ec721e2af0dc68/00afab7ac6b0-43b2-8024-f31b9c30a327/cylinder%2Bshaped%2Bfish%2Btank.jpg>)

iii. Tekstur dan Material

Masih dengan referensi yang sama, film “*It: Chapter 2*” (2019) dengan tekstur kacanya yang cenderung bersih. Sama halnya dengan tekstur kaca yang akan digunakan agar pantulan Meave dapat terlihat dengan jelas. Selain itu, untuk tekstur eksterior dari *Mirror Maze*, menggunakan referensi dari pengertian graffiti *street art* dimana setiap gambar



memiliki pengertian masing – masing. Seperti gambar grafiti dibawah ini yang memiliki arti tersendiri dari gambar dan didukung oleh tulisan.

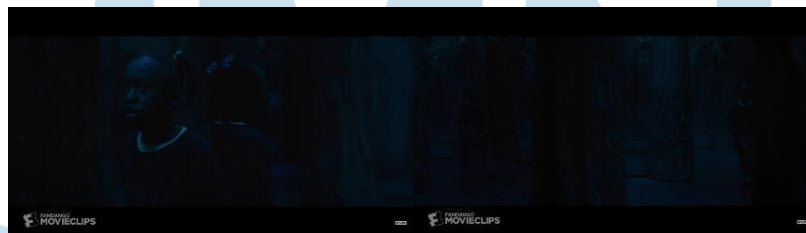


Gambar 13. Referensi tekstur *Mirror Maze*

(Sumber 1: <https://i.pinimg.com/originals/bb/5c/35/bb5c35795aa7810c1e3fb1bf48194b59.jpg>)  
(Sumber 2: *It : Chapter 2* (Warner Bros.Pictures),2019))

iv. Warna

Warna yang digunakan untuk *Mirror Maze* juga memiliki referensi yang sama, film “*Us*” (2019). Dengan warna eksterior yang cenderung gelap. Interior dalam *Mirror Maze* mengambil referensi dari film “*It: Chapter 2*” (2019), dimana warna yang monoton dan cenderung hanya pantulan dari karakter Meave. Secara keseluruhan, warna *Mirror Maze* akan tetap bernuansa ungu seperti Gambar 10 yang terinspirasi dari film “*Coraline*” (2009) dan warna karakter Meave kecil, dikarenakan setiap permainan yang ada di *abandoned Amusement Park* menggambarkan Meave kecil.



Gambar 14. Referensi warna *Mirror Maze*

(Sumber: *Us* (Universal Pictures, 2019))

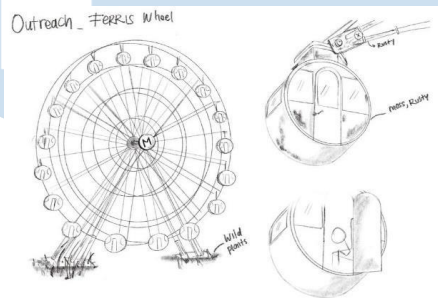
6. Eksplorasi Perancangan Environment

Perancangan *environment abandoned Amusement Park* dimulai dari analisis *script* yang telah dibuat lalu mengarah ke *three dimensional psychologis character* Meave. *Abandoned Amusement Park* yang menggambarkan trauma

masa kecil Meave, yang terlihat dari segi bentuk, properti, tekstur dan material, dan warna. Dari interpretasi yang terbentuk, terbuatlah sketsa kasar mengenai *abandoned Amusement Park*. Dalam *abandoned Amusement Park* terdapat berbagai permainan seperti *Teapot Rides*, *Roller Coaster*, *Mask Tent*, *Clown House*, *Mirror Maze*, dan *Ferris Wheel*. Dalam berbagai permainan tersebut terdapat dua *rides* yang paling memiliki pengaruh dalam segi cerita yaitu, *Mirror Maze* dan *Ferris Wheel*.

a. *Ferris Wheel*

Perancangan *Ferris Wheel* dimulai dari bentuk *Ferris Wheel* yang langsung tertancap pada tanah, dengan bentuk bulat dan memiliki banyak ruangan. Dari proporsi *Ferris Wheel* sendiri memiliki desain yang besar dan merupakan permainan terbesar di *abandoned Amusement Park*. Interior *Ferris Wheel* memiliki kursi namun terdiri hanya satu kursi.



Gambar 15. *Ferris Wheel* draft 1

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Setelah berbagai pertimbangan, *Ferris Wheel* ingin dibentuk lebih memiliki makna tersendiri, yaitu bentuk jam. Bentuk bulat yang tetap dipertahankan, namun tiang dan ruangan dari *Ferris Wheel* berjumlah 12 buah.

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 16. *Ferris Wheel draft 2*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

*Ferris Wheel* juga ingin terlihat lebih *abandoned*, sehingga ditambahkan banyak tanaman liar dan tanaman rambat. Penggunaan warna yang dipilih juga sesuai dengan warna Meave yang sedang berada di titik pilu di hidupnya.



Gambar 17. *Ferris Wheel draft 3*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

b. *Mirror Maze*

Pada awal perancangan eksterior *Mirror Maze*, bentuk *Mirror maze* hanya dibuat kotak sederhana, dikarenakan fokus *shot* akan berada didalam *Mirror Maze*.



Gambar 18. *Mirror Maze draft 1*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

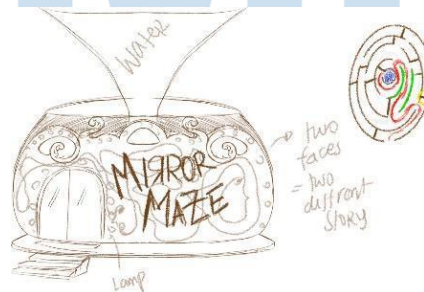
Penulis menyadari bahwa *Mirror Maze* harus memiliki pesan tersendiri karena *scene Mirror Maze* adalah klimaks dari cerita. Sehingga diganti dengan *Mirror Maze* dengan bentuk yang unik dan terlihat paling mencolok di antara permainan yang lain.



Gambar 19. *Mirror Maze* draft 2

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

*Mirror Maze* ingin memiliki kesamaan yang sama dengan permainan yang lain, sehingga dibuatlah *Mirror Maze* dengan bentuk yang cenderung bulat dan ditambahkan banyak grafiti, dengan tabung air besar yang keluar dari gedung *Mirror Maze*. Tabung kaca sengaja dibuat sangat besar karena untuk menggambarkan perasaan Meave yang pada akhir cerita akan pecah dan menenggelamkan *abandoned amusement park* sebagai titik balik dari *character development* dan keberhasilan Meave untuk menyembuhkan traumanya. Interior dari *Mirror Maze* sendiri, kaca yang mengelilingi Meave dengan warna cenderung ungu.



Gambar 20. *Mirror Maze* draft 3

(Sumber : Dokumentasi pribadi)