



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Environment*

Environment adalah bagian penting dari sebuah film animasi. Galuzin (2011) mengatakan bahwa seorang *environment artist* haruslah menciptakan *environment* yang orisinal dan kreatif (hlm. 57). Untuk mencapai tujuan tersebut, ada beberapa tahap dalam merancang *environment* menurut Galuzin.

2.1.1. Penciptaan Ide/Konsep

Galuzin mengatakan bahwa pencarian ide penting dalam memulai perancangan *environment*. Ia menyebutkan bahwa menonton film, membaca buku, mempelajari arsitektur, bermain dan menonton *video game*, mendengarkan musik, mempelajari sejarah, melakukan fotografi, mempelajari berbagai bidang seni, dan mengunjungi blog serta *website* mampu membantu pencarian ide dan referensi untuk merancang *environment*.

2.1.2. *Layout*

Galuzin juga mengatakan, sebuah perancangan *environment* memiliki beberapa tahap. Pertama adalah pencarian ide. Seorang pencipta harus memahami ide yang mereka miliki dan mengetahui dengan jelas tujuan dalam merancang sebuah *environment*. Kemudian, riset lokasi *environment* juga diperlukan untuk mematangkan konsep yang telah dimiliki. Dalam hal ini, *color palette*, gaya arsitektur, *setting* waktu, dan sebagainya harus dimatangkan. Menurutnya, salah

satu cara untuk melakukan ini adalah dengan mencari referensi foto berkaitan dengan konsep yang ada.

Setelah itu perancangan *layout* mulai dilakukan. *Layout* berguna untuk menggambarkan bagaimana nantinya *environment* akan bermain di dalam cerita. Menurut Galuzin seorang pencipta perlu mengetahui bagaimana *background story* dari sebuah *environment*, seperti alasan mengapa sebuah tokoh ada di sana dan apa yang harus ia lakukan. Terakhir, seorang perancang *environment* harus mengembangkan kemampuan mereka dengan belajar lebih banyak hal untuk mendukung proses-proses tersebut. (hlm. 17).

2.1.3. *Storytelling Environment*

Galuzin menjelaskan bahwa dalam mencari ide, kita harus mengetahui dengan jelas apa tujuan dari perancangan *environment* yang kita lakukan. Misalnya apa alasan *environment* itu ada, serta bagaimana latar belakang terciptanya *environment* tersebut. Tanpa harus diberitahu, sebuah *environment* harus mampu menggambarkan jalan cerita yang ada. Dengan satu gambar saja, *environment* yang diciptakan harus mampu menyampaikan emosi dan menceritakan apa yang terjadi di sana. Ia menambahkan bahwa hal ini dapat diterapkan melalui tema dan penggambaran set dalam *environment*. (hlm. 13-14).

2.1.4. Elemen dalam *Environment Design*

Dalam setiap perancangan seni maupun desain, tentu ada elemen-elemen yang mendukung karya tersebut. Corrigan dan White (2004) menyebut elemen-elemen dalam sebuah film sebagai *mise-en-scene* (hlm.42).

2.1.4.1. *Set and Property*

Corrigan dan White menjelaskan tentang *mise-en-scene*, di mana *setting* dan *set* merupakan bagian penting di dalamnya. Mereka menjelaskan bahwa *setting* merupakan tempat di mana cerita dalam film berlangsung, baik secara nyata maupun tidak. Sementara *set* merupakan setting yang lebih terkonstruksi (hlm. 44).

Sedangkan menurut Sullivan, Alexander, dan Schumer (2008), properti adalah objek atau barang yang berada di sebuah *environment* dan digunakan oleh tokoh untuk mendukung jalannya sebuah cerita. Mereka juga mengatakan bahwa sebuah *environment* sangat penting bagi aspek lain di dalam film. *Environment* berfungsi sebagai penggambaran latar belakang cerita dan situasi yang sedang terjadi. (hlm. 111).

2.1.4.2. **Peletakan Elemen**

Dalam bukunya yang berjudul *Animation Background Layout*, Fowler (2002) menjelaskan bahwa peletakan elemen pada *background* akan berpengaruh terhadap pergerakan tokoh. Ada 3 jenis elemen dalam *background*:

1. *Foreground*. *Foreground* adalah bagian terdekat dan terluar dari halaman. Biasanya *foreground* hanya menyisakan beberapa bagian dari sebuah ilustrasi.
2. *Mid-ground*. *Mid-ground* adalah area utama di mana tokoh berada. Animasi berada di daerah *mid-ground*.

3. *Background*. Bagian ini merupakan bagian terjauh dari sebuah gambar, serta memiliki sedikit detail. *Background* berfungsi untuk menggambarkan *environment* yang sudah ada agar semakin lebih jelas (hlm. 70-72).



Gambar 2.1. *Elements Position*

(Animation Background Layout/Mike S. Fowler/2002)

2.1.5. Teori Perspektif

Perspektif sangat diperlukan dalam membuat sebuah *environment*. Menurut Fowler (2002), perspektif adalah teori yang berkisar tentang gambar tiga dimensi. Semua berhubungan dengan bagaimana seseorang melihat sebuah benda tiga dimensi dengan sudut pandangnya (hlm. 10). Dari pengertian ini, jelas bahwa perspektif dibutuhkan dalam merancang *environment* untuk membantu menggambarkan ruang tiga dimensi melalui sudut pandang perancang.

2.1.5.1. *Horizon Line dan Vanishing Point*

Dalam membuat sebuah *environment design*, perspektif sangat penting untuk diterapkan. Menurut Heaston (n.d.), di dalam teori perspektif ada

dua hal penting yang harus diterapkan ketika menggambar dengan perspektif. Pertama adalah Garis Horizontal (*Horizon Line*). Menurut Heaston, garis horizontal adalah garis yang sejajar dengan sudut pandang mata kita. Sesuatu yang lebih tinggi dari garis horizontal berarti berada di atas sudut pandang lurus mata kita, sedangkan sesuatu yang lebih rendah dari garis horizontal berada di bawah sudut pandang lurus mata kita. Selain garis horizontal, hal terpenting yang harus diterapkan ke dalam pembuatan perspektif adalah titik hilang (*vanishing point*). Titik hilang ialah titik yang berada di garis horizontal dan menjadi titik temu segala garis *parallel* yang terhubung dengan arah pandang mata kita saat melihat sesuatu (hlm. 4).

2.1.5.2. Jenis Perspektif

Menurut Fowler, terdapat 3 jenis perspektif dalam menggambar background:

1. One-Point Perspective.

Jenis perspektif ini memiliki satu garis horizontal, satu titik hilang, dan semua garis akan berhubungan satu sama lain.

2. Two-Point Perspective.

Perspektif ini memiliki dua titik hilang yang ditempatkan di garis horizontal yang sama. Semakin jauh jarak kedua titik hilang ini, semakin realistis perspektif akan tampak. Sebaliknya, semakin dekat posisi keduanya maka gambar akan terlihat terhimpit.

3. *Three-Point Perspective.*

Perspektif ini memiliki tiga titik hilang. Dua titik hilang berada di garis horizontal, sedangkan titik yang satunya lagi berada jauh di atas atau di bawah garis horizontal. Jenis perspektif ini digunakan di dalam situasi seperti ketika kita berada di lantai tinggi sebuah gedung dan melihat ke jalanan di bawah (hlm. 20-22).

2.1.5.3. **Distorsi Perspektif**

D'Amelio (2004) mengatakan terkadang gambar kita akan terlihat memiliki distorsi karena kita meletakkan titik-titik hilang terlalu berdekatan. Semakin jauh kita meletakkan sebuah titik hilang dengan titik hilang lainnya, distorsi perspektif akan semakin berkurang. Ia menjelaskan bahwa ketika seseorang melihat sebuah benda dari jarak dekat, titik-titik hilangnya menjadi semakin dekat. Kerucut penglihatan kita (area sudut pandang mata kita) hanya dapat menangkap sedikit benda. Namun ketika orang tersebut bergerak mundur, titik-titik hilang tersebut akan menjauh dan kerucut penglihatan kita akan menangkap area yang lebih besar. Kita dapat melihat lebih banyak benda di sana. Namun ia juga menambahkan jangan sampai titik-titik hilang diletakkan terlalu berjauhan karena gambar akan terlihat *flat* (hlm. 58-60).

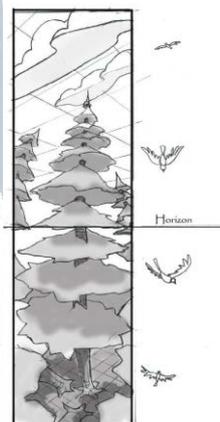
2.1.5.4. **Ketinggian dalam Perspektif**

Menurut D'Amelio, posisi seseorang akan mempengaruhi tinggi orang dan benda di sekitarnya. Ketika tinggi seseorang 6 kaki dan ia berada di sebuah tangga yang berukuran 6 kaki, maka jumlah ketinggiannya ialah 12 kaki.

Maka dari itu, semua yang lebih rendah dari tinggi tersebut akan berada di bawah garis horizontal orang tersebut (yang sejajar dengan mata). Sementara benda yang juga berukuran 12 kaki bagian teratasnya akan sejajar dengan garis horizontal. Semua yang ada di bawah orang tersebut harus menyesuaikan ketinggian mereka dengan ketinggian di bawah garis horizontal yang ada (hlm. 63).

2.1.5.5. Pergantian Perspektif

Dalam membuat animasi, banyak trik yang dapat dilakukan untuk mempermudah proses pembuatannya. Di dalam perspektif ada trik yang dapat dilakukan untuk mempermudah proses. Ghertner (2010) mempunyai sebuah trik dalam mengubah perspektif. Ia mengatakan bahwa menggunakan dua buah *background* yang berbeda dan menggantinya satu sama lain dengan mengisi *overlay* pada *screen* akan memberikan dampak ilusi pergantian perspektif. Ini juga harus dilakukan dengan menyesuaikan kecepatan animasi di dalam adegan tersebut. (hlm. 89).



Gambar 2.2. Pergantian Perspektif
(Layout and Composition for Animation/Ed Ghertner/2010)

2.1.6. Colour

Galuzin menjelaskan tentang pentingnya warna dalam perancangan *environment*. Warna berfungsi untuk menunjukkan emosi dan perasaan dalam sebuah gambar, serta menunjang kualitas gambar yang dihasilkan. Menurutnya, cara untuk mengatur keseimbangan warna adalah dengan menggunakan *colour correction* atau mengatur cahaya dari warna tersebut. Setiap situasi akan memiliki colour palette yang berbeda. Ketika berada di sebuah ruang tertutup dan tidak ada cahaya natural seperti matahari, maka kita harus menemukan cara untuk merancang pencahayaan warna di sana (hlm. 133).

2.1.6.1. Warm Colour dan Cool Colour

Ekperigin (n.d) menjelaskan teori tentang temperatur warna yang sudah pernah dijelaskan oleh pelukis Johannes Itten. Menurutnya, ada dua tipe warna berdasarkan temperatur: *warm colour* dan *cool colour*. *Warm colour* atau warna hangat adalah warna-warna cerah seperti merah, oranye, dan kuning. *Warm colour* biasanya memiliki efek psikologi yang hangat, nyaman, dan mudah menarik perhatian. Sedangkan *cool colour* adalah warna dingin yang cenderung diasosiasikan dengan kesedihan dan perasaan melankolis. Warna biru, hijau, dan abu-abu termasuk dalam *cool colour* (hlm. 7).

2.1.6.2. Hue, Value, dan Saturation

Ekperigin kemudian menjelaskan teori dari Itten mengenai *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* disebut sebagai warna dasar dan merupakan warna di dalam 12 warna *colour palette*. Kemudian, ada yang disebut *value*. *Value*

adalah terang atau gelapnya suatu warna, dan sering dikaitkan dengan putih, hitam, dan abu-abu. *Saturation* (atau *intensity*) adalah tingkat kesamaran suatu warna. *Saturation* berhubungan dengan jumlah warna putih yang dicampur dengan sebuah warna.

2.2. Kanker

Menurut Departemen Kesehatan (2015), kanker adalah penyakit yang disebabkan oleh pertumbuhan sel jaringan tubuh yang secara tidak normal berubah menjadi sel kanker (hlm. 1). Pernyataan serupa pun dilontarkan oleh Dr. Hasral dalam jurnal *Medicinus* (2016). Menurutnya, kanker adalah penyakit yang diakibatkan oleh pertumbuhan sel-sel yang tidak terkontrol dan mampu bermetastasis (hlm. 10). Di dalam jurnal tersebut Dr. Rachman menambahkan mengenai sifat sel-sel tubuh yang tidak normal. Sel-sel tubuh yang normal biasanya melakukan pembelahan diri (mitosis) secara alami sesuai jumlah tertentu dan nantinya akan mengalami kehancuran (mikrosis). Kehancuran sel inilah yang menyebabkan kematian. Namun sel kanker, lanjutnya, berbeda dengan sel normal. Sel-sel kanker membelah diri secara terus-menerus dalam jumlah yang amat banyak dan hal ini mengakibatkan kematian secara tidak alamiah.

2.2.1. Penyebab Kanker

Menurut Departemen Kesehatan, sekitar 30% dari kematian akibat kanker disebabkan oleh lima hal sebagai berikut:

1. Indeks massa tubuh tinggi
2. Kurang konsumsi sayur
3. Kurang aktivitas fisik

4. Penggunaan rokok
5. Konsumsi alkohol berlebihan

Sementara menurut jurnal Medicinus (2016), faktor penyebab kanker ada 2: internal dan eksternal. Faktor internal meliputi:

1. Usia
2. Gen

Sementara faktor eksternal meliputi:

1. Gaya Hidup
2. Makanan
3. Merokok
4. Alkohol
5. Lingkungan
6. Tidak menyusui
7. Faktor Hormonal
8. Gangguan infeksi

2.2.2. Tingkat Kematian

WHO (2017) menjelaskan bahwa kanker merupakan salah satu jenis penyakit menyebabkan kematian kedua terbanyak di dunia. Kanker telah mengakibatkan 8,8 juta jumlah kematian pada tahun 2015. Sekitar 1 dari 6 kematian di dunia adalah akibat kanker. WHO juga memaparkan informasi yang menyebutkan bahwa kanker telah mengakibatkan sekitar 14 juta kasus kematian di dunia pada tahun 2012. Di dalam negeri, Kementerian Kesehatan (2015) menunjukkan data

kematian akibat kanker di rumah sakit Dharmais pada tahun 2010-2013. Angka kematian dan jumlah kasus kanker meningkat setiap tahunnya.



Gambar 2.3. Estimasi Jumlah Kasus Baru dan Jumlah Kematian Akibat Kanker di RS Kanker Dharmais Tahun 2010-2013 (Infodatin Kanker/Kementerian Kesehatan/2015)

2.3. Psikologi

Menurut Stangor (2011), psikologi adalah ilmu tentang pikiran dan perbuatan. Psikologi berasal dari kata *psyche* yang berarti hidup dan *logos* yang berarti ilmu. Psikologi ialah hal yang sudah biasa kita dengar, baik di media publik maupun di kehidupan kita sehari-hari (hlm. 10). Mustafa (2012) menambahkan bahwa lingkup psikologi berpusat pada soal kepribadian, mental, perilaku, dan dimensi-dimensi lain yang dimiliki seseorang sebagai individu (hlm. 48). Stangor kemudian menjelaskan bahwa tujuan psikologi adalah untuk menebak perilaku seseorang dengan mengetahui penyebabnya. Membuat prediksi akan memberikan

kesulitan karena setiap orang berbeda dan respons mereka pun akan berbeda satu sama lain (hlm.19).

2.3.1. Perspektif Psikologi

Menurut Mustafa, ada 4 (empat) macam perspektif psikologi:

1. Perspektif perilaku. Mustafa mengatakan bahwa perspektif perilaku tidak melakukan pengamatan akan pikiran seseorang, melainkan melalui tindakannya. Menurut perspektif ini, proses mental atau pikiran belum tentu benar dalam memprediksi perilaku seseorang.

2. Perspektif kognitif. Perspektif ini justru terbalik dengan perspektif perilaku. Perspektif ini menekankan bahwa perilaku tidak dapat dipahami apabila kita tidak memahami proses mental mereka. Bagaimana seseorang berinteraksi dengan orang dan lingkungan sekitarnya akan dipengaruhi oleh cara pikir yang dimilikinya.

3. Perspektif struktural. Mustafa mengatakan bahwa perspektif struktural melihat sisi seseorang dari peran sosialnya. Seseorang akan bertindak sesuai dengan reaksi orang-orang di sekitarnya. Apa yang diharapkan orang lain, itulah yang akan ia capai.

4. Perspektif interaksionis. Perspektif ini melihat bahwa seseorang adalah agen yang menentukan tindakannya sendiri. Merekalah yang membangun ekspektasi di dalam kehidupan sosial.

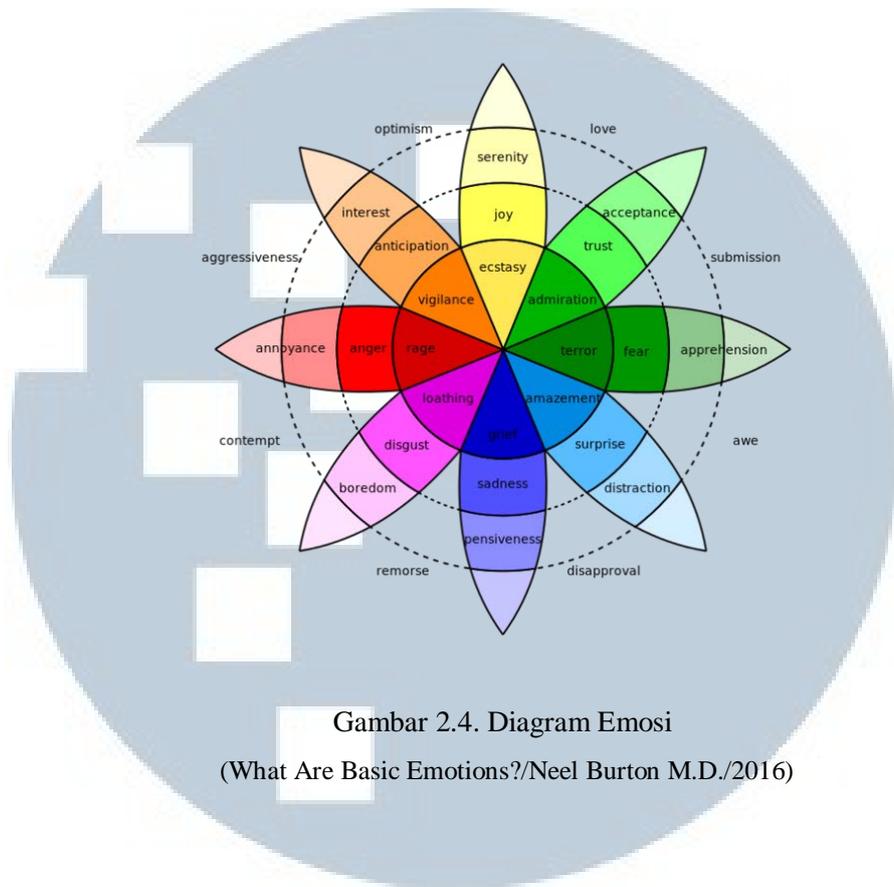
2.3.2. Emosi

Dalam sebuah artikel online, Cherry (October 11, 2017) menulis bahwa berdasarkan buku berjudul *Discovering Psychology* bahwa emosi ialah kondisi

psikis yang melibatkan 3 unsur: pengalaman individu, respons mental, serta respons tindakan. Dalam artikelnya yang lain, Cherry (November 7, 2017) juga menyebutkan tentang teori James-Lange. Teori ini menyatakan bahwa emosi sebenarnya adalah sebab dari reaksi tubuh. Seseorang akan memiliki suatu reaksi emosional tertentu sesuai dengan reaksi tubuhnya. Misalnya, seseorang berada di hutan dan menemui seekor beruang besar. Jantung orang tersebut lalu berdetak lebih cepat dan tubuhnya merinding. Menurut teori James-Lange, orang ini merasakan emosi yaitu 'takut' karena reaksi fisiknya tersebut.

Kemudian, Burton (January 7, 2016) menyebutkan teori Paul Ekman yang menyebutkan bahwa ada 6 emosi dasar: bahagia, takut, jijik, terkejut, marah, dan sedih. Ia juga menjelaskan teori Robert Plutchik yang membagi emosi berpasangan dengan sifat masing-masing emosi yang saling berlawanan: bahagia-sedih, marah-takut, percaya-tidak percaya, terkejut-antisipasi. Robert Plutchik juga memiliki teori mengenai tingkatan suatu emosi. Menurut teori Robert Plutchik, emosi dasar dapat digabungkan dengan emosi dasar lainnya sehingga membentuk emosi kompleks. Penjelasan detailnya digambarkan olehnya melalui diagram sebagai berikut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.4. Diagram Emosi
(What Are Basic Emotions?/Neel Burton M.D./2016)

2.3.2.1. Five Basic Fears

Albrecht (March 22, 2012) di dalam artikelnya menyebutkan adanya 5 ketakutan dasar. Ketakutan-ketakutan tersebut antara lain:

1. *Extinction*

Ini adalah ketakutan akan hilangnya eksistensi, atau berhenti untuk hidup. Misalnya, ketika kita sedang berada di gedung tinggi dan melihat ke bawah, kita akan merasa takut.

2. *Mutilation*

Setiap orang memiliki rasa takut akan hilangnya bagian atau organ dari tubuh kita. Ketakutan akan serangga contohnya, adalah bagian dari jenis ketakutan ini.

3. *Loss of Autonomy*

Merasa diri terbatas, dilumpuhkan, tidak bisa bergerak, adalah contoh-contoh dari ketakutan ini. Biasa ketakutan ini disebut *claustrophobia*, namun ketakutan ini juga bisa terjadi di dalam hubungan sosial.

4. *Seperation*

Ketakutan ini terjadi ketika seseorang merasa kehilangan, terabaikan, tidak dianggap, ditolak orang lain. Hal ini berdampak pada kondisi psikologis seseorang.

5. *Ego-death*

Ini terjadi ketika seseorang merasa dipermalukan, kehilangan kepercayaan diri, kehilangan pendirian. Orang tersebut akan kehilangan konstruksi dirinya secara personal.

2.3.3. Psikologi Anak Penderita Kanker

Kanker mempengaruhi kondisi seseorang, dan kondisi emosional merupakan hal yang seringkali diacuhkan dan berlangsung dalam waktu paling lama (macmillan.org.uk). Menurut Aziz (seperti dikutip Hoffman, Lent, dan Raque Bogdan, 2007), kanker dapat mempengaruhi setiap aspek kehidupan seseorang, baik itu secara fisik, psikologis, interpersonal, vokasional, maupun spiritual. Lalu Hoffman, Lent, dan Raque-Bogdan mengutip pernyataan Hewitt, Rowland, & Yancik, bahwa tidak seperti orang-orang yang tidak pernah mengidap kanker, para penderita kanker cenderung memiliki masalah psikologis, kesehatan, dan limitasi dalam melakukan berbagai aktivitas. Pengidap kanker di bawah usia 45

tahun cenderung memiliki lebih banyak masalah kejiwaan dalam jangka waktu yang panjang.

Hoffman, Lent, dan Raque-Bogdan juga mengutip riset Wolff (2007) yang menunjukkan bahwa dari 73% orang yang mengidap kanker selama 2 tahun, sebanyak 70% responden mengalami depresi akibat kanker, 60% memiliki masalah dalam hubungan, dan 83% mengalami penurunan pendapatan. Para penderita kanker tersebut menuturkan bahwa mereka kekurangan kapabilitas untuk memenuhi kebutuhan emosional dan praktikal mereka. Hal tersebut lebih sulit apabila dibandingkan dengan efek dari pengobatan medis yang harus mereka lakukan. Namun sebanyak 62% responden mengatakan bahwa mereka memiliki kesehatan yang baik, dan sebanyak 47% mengaku bahwa kanker membuat hidup mereka lebih berkembang dalam hal-hal tertentu (hlm. 242).

Data yang dipaparkan oleh Cancer Council (2015) menunjukkan berbagai macam reaksi yang mungkin dialami anak penderita kanker dari rentang usia 6-12 tahun. Reaksi-reaksi tersebut adalah seperti kegelisahan akan perpisahan, meningkatnya perasaan sensitif dan rasa malu, ketakutan akan hukuman atau situasi baru, kesulitan beradaptasi dengan perubahan, munculnya perasaan bersalah, rasa iri, dan sebagainya. Anak-anak dalam umur sekolah ini bisa saja sudah mengerti arti dari dampak penyakit kanker, yaitu kematian. Namun mereka belum memiliki emosi yang cukup matang untuk menghadapinya. Mereka cenderung berpikir resiko itu adalah tanggung jawab mereka. About Kids Health (2013) juga menyatakan bahwa normal bagi anak penderita kanker mengalami stress dan kegelisahan akan kemungkinan mereka untuk sembuh atau efek

samping dari perawatan yang mereka jalani, meskipun mereka belum mampu mengekspresikannya dengan sempurna.

2.3.4. Pengaruh Lingkungan Terhadap Psikologi Penderita Kanker

Macmillan Cancer Support memaparkan fakta bahwa terdapat 25 kasus yang menunjukkan tingkat kematian dapat mencapai lebih dari 39% pada pasien yang mengalami depresi. Masalah psikologi yang tidak terselesaikan akan memakan banyak biaya kesehatan dan memperparah penyakit yang diderita penderita kanker. Para pasien penderita kanker sering merasa diabaikan dan tidak diperhatikan. Terkadang banyak orang mengira para penderita kanker tidak bahagia akibat efek dari penyakit yang dideritanya dan dari kondisi fisik yang tidak baik. Sebenarnya, yang mereka alami adalah rasa depresi secara emosional.

2.3.4.1. Pentingnya Dukungan Keluarga

Knapp dan kawan-kawannya (2010, seperti yang dikutip Birnie) mengatakan bahwa anak-anak dengan penyakit seperti kanker cenderung lebih bergantung kepada orang tua mereka. Ini diakibatkan limitasi akan pergaulan dan hubungan dengan sekitarnya. Birnie juga mengutip pernyataan Robinso, Gerhardt, Vanetta & Noll (2007) bahwa orang tua dan anak penderita kanker memiliki hubungan emosional yang erat.

Kemudian Norris dan kawan-kawannya juga memberikan pernyataan bahwa orang tua juga memegang peran penting dalam memberi semangat kepada anak-anak mereka agar dapat segera memperoleh kesembuhan dari penyakit kanker. Hal ini akan memberikan pengaruh terhadap efek

pengobatan yang dijalani, seperti kondisi fisik mereka (2010, dikutip oleh Birnie).

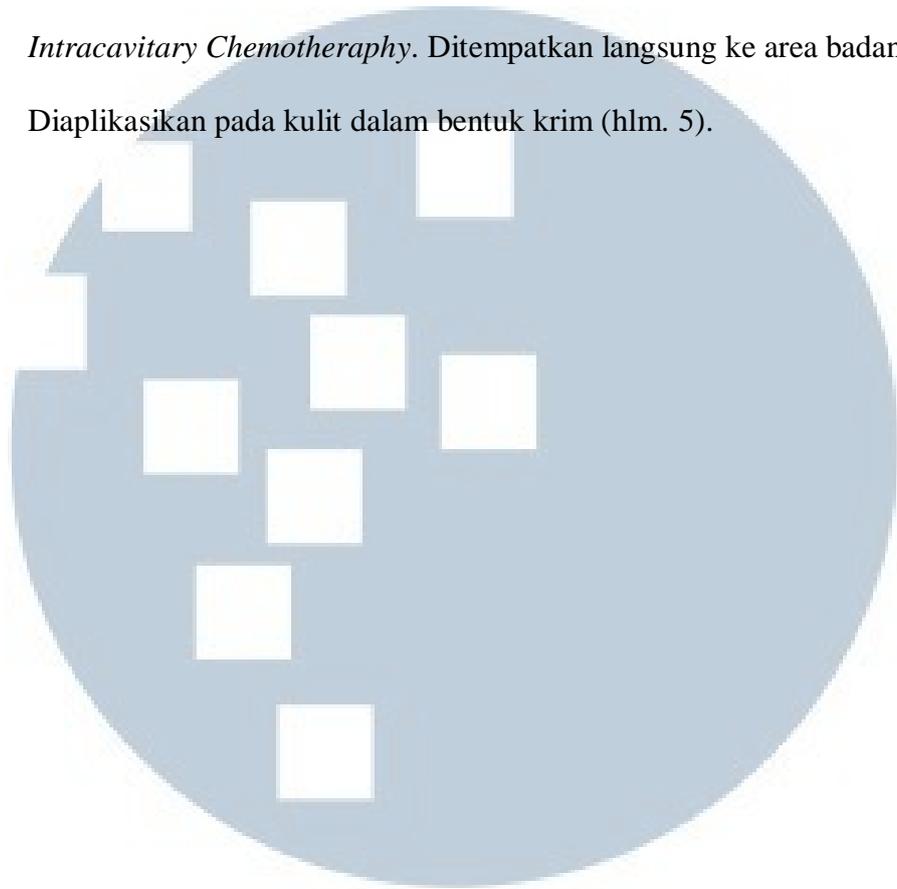
Menurut psikolog Tika Bisono (2015) dalam sebuah artikel, dukungan moral kepada pasien kanker sangatlah penting. Dukungan moral tersebut di antaranya adalah dengan mengadakan aktivitas menyenangkan seperti menonton, bermain, dsb. Selain itu ia mengatakan bahwa suasana rumah sakit haruslah tidak tampak menyeramkan bagi anak-anak. Misalnya ada tempat bermain dan ruangan yang dihias dengan warna dan gambar yang menarik.

2.4. Kemoterapi

Menurut National Cancer Institute (2011), kemoterapi adalah salah satu metode pengobatan kanker yang menggunakan obat-obatan untuk membunuh sel kanker. Kemoterapi membunuh sel kanker untuk membelah diri, tetapi juga dapat menyerang sel normal sehingga menimbulkan efek samping pada tubuh. Efek samping tersebut bisa berupa rambut rontok, badan lemah, dan sebagainya (hlm. 2). Kemudian menurut CHANGE (2016), ada 2 cara pengobatan lain selain kemoterapi yaitu radioterapi dan operasi bedah. University of Michigan (2008) juga menambahkan bahwa pemberian obat kemoterapi bisa dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

1. *Intravenous Chemotherapy*. Cara ini adalah melalui aliran darah. Obat diberikan melalui infus.
2. *Continuous Infusion*. Cara ini adalah dengan menggunakan pompa.
3. *Oral Chemotherapy*. Obat diminum dalam bentuk pil atau cairan

4. *Intracavitary Chemotherapy*. Ditempatkan langsung ke area badan
5. Diaplikasikan pada kulit dalam bentuk krim (hlm. 5).



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA