DESAIN PRODUKSI PADA FILM WEB SERIES MENGENAI KEHIDUPAN PENYANDANG OBSESSIVE-COMPULSIVE DISORDER (OCD)

Almayra Audrey Sundayana[1], Riksa Belasunda [2], Wibisono Tegar Guna Putra[3]

[1,2,3] Universitas Telkom, Bandung
[1]almayraas@student.telkomuniversity.ac.id, [2]riksab@telkomuniversity.ac.id,
[3]wibisonogunaputra@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Gangguan *obsessive-compulsive disorder* (OCD) adalah menggangu dalam pikiran (obsesi) dan perilaku mengulang (kompulsi) untuk mengurangi kecemasan yang disebabkan oleh obsesi tersebut. Fenomena yang terjadi adalah mispersepsi mengenai gangguan OCD karena sebutan yang dibuat oleh media dan masyarakat, kata OCD digunakan sebagai kata sifat untuk menunjukan seseorang yang menyukai kebersihan dan kerapian, sehingga berdampak kepada penyandang OCD. Oleh karena itu, dibutuhkan media untuk memberikan pengetahuan pada jangkauan masyarakat luas, agar mispersepsi yang terjadi berkurang. Media yang akan digunakan adalah *web series*, supaya masyarakat mengetahui informasi mengenai gangguan OCD dan dampaknya bagi penyandang. Metode yang digunakan adalah metode campuran dengan menganalisis gangguan OCD berdasarkan sudut pandang psikologi dan melalu proses wawancara dan observasi menggunakan etnografi, kuesioner dan studi literatur untuk mendapatkan konsep perancangan karya. Desainer produksi bertugas untuk merancang dalam segi visual dari cerita, termasuk dalam penggambaran suasana dan emosi karakter. Perancangan karya tugas akhir ini diharapkan mampu memberi pengetahuan tentang orang yang mengalami gangguan OCD sehingga dapat mengurangi mispersepsi yang terjadi pada masyarakat.

Kata Kunci : Gangguan OCD, *Web Series*, Desain Produksi.

Abstract

Obsessive-compulsive disorder (OCD) is intrusive thoughts (obsessions) and repetitive behaviors (compulsions) to relive the anxiety caused by the obsessions. The phenomenon that happen is a misperception of OCD due to the naming made by media and the community, the word OCD is use as an adjective word to pointing someone who likes cleanliness and tidiness, so that it has an impact to people with OCD. Therefore, media is needed to serve knowledge to reach the wider community, so that misperceptions that occur are reduced. The media that will be used is a web series, so people know information about OCD disorder and it is impact on people with disabilities. The method used is a mixed method by analyzing OCD disorders from a psychology's point of view and through interviews and observations using ethnography, questionnaires and literature studies to get the concept of designing the work. Production designer is in charge of designing the visual aspect of the story, including the depiction of the atmosphere and emotions of the characters. The design of this final project is expected to be able to serve knowledge about people who have OCD, so that they can reduce misperceptions that occur in the society.

Keywords: OCD Disorders, Web Series, Production Design.

1. Pendahuluan

Kesehatan mental pada saat ini sedang menjadi perbincangan hangat. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh Kementrian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2018, terjadi kenaikan dari penyandang gangguan emosional pada penduduk berumur kurang lebih 15 tahun berdasarkan 34 provinsi di Indonesia dari tahun 2013. Dari berbagai macam gangguan mental, populasi penyandang OCD lebih umum 4 sampai 5 persen dibandingkan gangguan mental lain seperti skizofrenia, gangguan bipolar atau gangguan panik. [5]

Gangguan mental OCD sering dianggap sebagai kata sifat oleh masyarakat umum, dikarenakan belum ada pengetahuan mengenai OCD itu dan mispersepsi yang dibuat oleh media. *Podcast* yang diunggah oleh RAPOT di *spotify* episode 60 dengan judul "Pandemi_*and Me"*, penyiar mengatakan bahwa temannya mungkin menderita OCD karena suka bersih-bersih. Begitu juga dalam media film, penggambaran penyandang masih belum tepat dan tidak di tonjolkan sebagai gangguan mental. [12]

Penyandang *Obsessive-compulsive disorder* mereka yang berjuang dengan dasar pemikiran yang dipenuhi dengan pikiran dan perilau yang bisa mencelakakan mereka sendiri jika mereka tidak melakukan sebuah ritual atau kebiasaan tertentu (Hyman, 2010:20). Bentuk obsesi dan komplusif berbeda-beda pada setiap penyandangnya. Beberapa gejala umum yang dialami oleh penyandang antara lain obesesi kebersihan, simetri pengulangan, pemikiran hal-hal tabu, dan ketakutan akan bahaya. [4]

OCD mempengaruhi penyandangnya dengan cara berbeda-beda. Penyandang dengan gejala ringan hanya terganggu dengan obsesi dan komplisif tersebut, tetapi tidak merasa hidup mereka terganggu. Tapi bagi panderita OCD berat merasa hidupnya penuh dengan kegelisahan, atau takut akan menyakiti orang lain. Sehingga, banyak juga yang mengalami *anxiety*. Mispersepsi menjadi satu penghalang ketika penyandang ingin melakukan bersosialisasi. Seperti ketika mereka membuka tentang gangguan mentalnya kepada orang lain, disitulah sering terjadi mispersepsi.

Mispersepsi berbeda dengan ketidaktahuan, karena bisa dilihat dari seseorang memiliki kepercayaan tinggi terhadap persepsi tersebut. Dalam media Youtube milik Anthony Padilla, ada satu video berjudul *"I spent a day with people with OCD (OBSESSIVE COMPULSIVE DISORDER)"*. Anthony berkesempatan untuk mewawancarai beberapa penyandang OCD. Mereka mengatakan bahwa beberapa orang berkeinginan untuk memiliki OCD. Padahal memiliki gangguan jiwa tidak ada yang bisa diuntungkan, dampak yang dialami adalah menggangu kegiatan mereka sehari-hari. [16]

Dalam bentuk karya sejenis pun ada mispersepsi tentang OCD, contohnya web series yang berjudul *"Couple Bar Season 1"*. Dalam *Web series episode 9 "OCD Wife"*, seorang ibu rumah tangga yang mengidap OCD, membuat sang suami cukup terganggu dengan kegilaan istrinya dengan kebersihan dan kerapian. Cerita tersebut menggambarkan bahwa orang yang mengidap OCD itu mengganggu seseorang yang normal dengan aturan yang ketat, walaupun dibawakan dengan genre komedi. Video yang diunggah di channel *Youtube Couple's Bar* itu memiliki 145,108 penonton dan 2000 yang menyukai dan 135 yang tidak menyukai video itu per tanggal 7 Januari 2021. [13]

Pemulis akan menetapkan target audiens yang dituju, yaitu usia 18-24 tahun, masyarakat indonesia khususnya mahasiswa.Pemakaian film *web series* untuk menyampaikan pesan untuk masyarakat bagaimana gambaran penyandang OCD yang sebenarnya, dan media ini belum banyak yang memakai topik tersebut. *Web series* adalah acara dengan konsep berseri dirilis ke media internet, platform yang biasanya para produser gunakan adalah *web TV* seperti *Youtube* (Hamzah, 2018:364). [14]

Sebagai desainer produksi, penulis akan menggambarkan karakter tokoh penyandang OCD dalam *web series.* Desainer produksi bertanggung jawab dalam penggambaran dari naskah dan sudut pandang sutradara. Suasana yang bisa dipakai oleh aktor untuk mengembangkan peran dan mendalami karakter (Lo Brutto 2002:1). Dalam media *web series*, penulis menggunakan lokasi yang lebih minimalis dibandingkan dengan produksi film. Penulis menggunakan teori psikologi warna untuk menggambarkan emosi karakter dalam cerita dari sudut pandang sutradara. [7]

2. Dasar Teori dan Metode Perancangan

2.1. Obsessive Compulsive Disorder

Dalam psikologi klinis, *Obsessive Compulsive Disorder* diklasifikasi ke dalam gangguan mental yang disebabkan oleh pemikiran penyandang. Penyandang membentuk suatu kebiasaan, berfungsi untuk meredakan kecemasan yang dialami. Gejala penyandang OCD pada umumnya dalam masalah kebersihan, namun ada beberapa gejala yang dibutuhkan pemeriksaan lebih lanjut. Antara lain kesimetrisan, keteraturan dan penimbunan. Sekitar dua pertiga orang dengan OCD telah mengalami setidaknya satu ciri gejala depresi dalam hidup mereka (Hyman, 2010:47). [4]

Banyak penyandang OCD mengalami gejala depresi, mulai yang ringan hingga yang parah, depresi yang mengancam kejiwaan ditandai dengan perasaan sedih yang kuat dan terus-menerus, putus asa, tidak berdaya, kehilangan minat dan semangat saat melakukan aktivitas sehari-hari, kekurangan

energi, gangguan tidur dan nafsu makan, bahkan sampai mempunyai keinginan untuk mengakhiri hidupnya. Sekitar dua pertiga orang dengan OCD telah mengalami setidaknya satu ciri gejala depresi dalam hidup mereka (Hyman, 2010:47). [4]

Masyarakat awam masih belum bisa mengartikan apa itu OCD secara tepat. Biasanya hanya menyebutkan bahwa OCD adalah tentang kebersihan. Beberapa media dan masyarakat mendeskripsikan OCD dengan kegiatan kompulsifnya yaitu bersih-bersih dan mencuci tangan secara berulang kali. Lain hal dengan pemikiran obsesi yang diketahui dengan kerapian dan mengerjakan sesuatu dengan detail. Untuk memahami apa itu OCD, penting untuk mengetahui apa itu OCD. Kekhawatiran akibat OCD berbeda-beda karena biasanya tidak masuk akal dan tidak rasional, dan mengabaikannya membuat orang tersebut merasa cemas dan gugup.

2.2. Media

Menurut Couldry (2020:17) media sebagai istilah mengacu pada yang membuat dan menyebarkan konten tertentu dalam bentuk yang lebih atau kurang membawa pesan bersamaan. Media dapat memberikan publik informasi dan hiburan. Lebih dari itu, dalam konteks sosialisasi, komunikasi juga digunakan sebagai dasar pembentukan komunitas. [3]

Meskipun media baru sangat bergantung pada komputer, media baru tidak hanya sekedar bentuk digital dari media lain (fototografi, video, teks), melainkan media interaktif atau bentuk distribusi sebagai independen, sebagai informasi yang disampaikan (Chun, 2006:1). [2]

Film bisa dipandang sebagai karya kreasi manusia yang mengandung nilai estetika tinggi, atau juga sebagai media komunikasi, di mana film dapat digunakan sebagai media untuk menggambarkan dan menyebarkan pesan dari sineas kepada publik. Kreator memerlukan referensi keilmuan berdasarkan audiens dan masyarakat yang dituju. Agar sebuah pesan dan pemaknaan dalam sebuah film lebih mudah untuk dipahami, diperlukan pendekatan akademis dalam konteks postmodern (Belasunda, Sabana. 2014:128). [11]

Web series adalah acara dengan konsep berseri dirilis ke media internet, platform yang biasanya para produser gunakan adalah *web TV* seperti *Youtube*. *Web Series* biasanya terbagi menjadi beberapa episode seperti drama seri, tetapi dengan durasi yang lebih singkat. Diantara pembuat *web series*, mengaburkan realitas dan fiksi dengan cara yang menarik, adalah cara memberikan alternatif tontonan yang baru dan unik bagi penonton (Miller, 2008: 267). [8]

2.3. Desainer Produksi

Desainer produksi adalah seorang yang bekerja di bidang seni visual dan kerajinan dalam sinematik storytelling. Tampilan dan style dari sebuah film terbuat dari imajimasi, kesenian, dan perpaduan dari ide dari sutradara, director of photography, dan desainer produksi. Desainer produksi bertanggung jawab dalam penggambaran dari naskah dan sudut pandang dari sutradara untuk film dan menerjemahkan menjadi bentuk fisik suasana yang bisa dipakai oleh aktor untuk mengembangkan peran dan mendalami cerita. (Lo Bruto 2002:1). [7]

Dalam produksi web series, desainer produksi dapat membuat ide cerita dari sutradara menjadi mengubah lokasi biasa menjadi visual menjadi kanvas yang menarik. Demikian pula *makeup* dan *hairstyle* yang bagus, dapat membantu aktor lebih percaya diri dan nyaman ketika tampil di depan kamera (Williams, 2012:77). [10]

Penulis menggunakan teori *mise en scene* untuk membantu analisis karya sejenis dan perancangan karya. Dalam bahasa prancis, *mise en scene* berarti "menaruh sesuatu pada adegan", membantu dalam mengontol yang akan ada dalam layar. Aspek mise en scene termasuk set lokasi, pencahayaan, kostum dan *makeup*, dan *blocking* para aktor. Kreator film biasa menggunakan *mise en scene* untuk mencapai penggambaran yang realis, dengan set lokasi yang terlihat otentik, dan membiarkan para aktor tampil secara natural (Bordwell, Thompson, 2012:113). [1]

2.4. Metode Perancangan

Dalam metode perancangan, ada tiga jenis pendekatan penelitian yang sering dipakai, yaitu kuantitatif, kualitatif, dan campuran (Creswell,2018:54). Penulis menggunakan metode campuran sebagai metode perancangan pada mencari dan menganalisis data.

Menurut Seoriadiredja (2016:5) dalam suatu penelitian etnografis, metode pengumpulan data yang digunakan bersifat kualitatif, yaitu berupa wawancara dan observasi partisipasi. Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan data dari segala tindakan, pengalaman, harapan dan keterangan kehidupan masyarakat bersangkutan. Penulis dan tim melakukan wawancara dengan dua penyandang OCD. Wawancara dilakukan secara daring, karena dilakukan dalam masa pandemi COVID-19. [9]

Menurut Kotler dan Keller (2009:233) penentuan target audiens menggunakan beberapa segmen untuk menentukan audiens dengan melihat karakteristik deskriptif: geografis, demografis, psikografis, dan perilaku.[6]

Analisis visual adalah tahapan pengurain dan menggambarkan sebuah visual. Pola yang terlihat jelas mucul dari hasil analisis konten, kemudian selanjutnya dilakukan dengan analisis visual. Penulis melalui tahapan deskripsi, mengedentifikasi suatu karya dahulu, sehingga pesan yang didapatkan akan menjadi petunjuk tentang arti dan maksud dari karya tersebut. Penulis menyusun unsur visual satu per satu tanpa opini atau penggambaran sendiri. Selanjutnya, menganalisis menggunakan landasan teori yang berkaitan dengan pembahasan masalah. Untuk pengerjaan tugas akhir, penulis menggunakan beberapa warna untuk menggambarkan emosi karakter dalam bentuk pakaian. Dalam perancangan desain, warna berpengaruh besar dalam pembawaan emosi dan suasana (Hidayat, 2019:48). [15]

3. Hasil Perancangan

Judul web series yang akan penulis dan kelompok garap adalah “Obsesi dan Kompulsi”. Web series ini menceritakan tentang seorang pria bernama Ardhi, berumur 21 tahun yang mengalami kecemasan dan perilaku obsesif dan kompulsif. Lalu ia memiliki konflik bersama teman-temannya, dikarenakan perilaku repetitif yang dialaminya. Setelah mengalami semua itu, akhirnya Ardhi memilih bantuan kepada ahli dan mencoba untuk lebih terbuka terhadap temannya lagi. Latar belakang menceritakan seorang mahasiswa jurusan seni yang hidup sendiri di apartemen, dengan latar belakang waktu saat ini, yaitu pada pandemi COVID-19. Mengikuti arahan protokol kesehatan, saat beraktifitas diluar ruangan, karakter menggunakan masker. Melakukan aktifitas perkuliahan dan konsultasi dengan psikolog melalui daring.

Sebagai desainer produksi, penulis bertaggung jawab untuk memvisualisasikan cerita dari skenario kedalam sebuah set, properti, dan kostum. Penulis melakukan breakdown script terlebih dahulu untuk mengetahui di mana latar diceritakan, properti yang mendukung cerita, dan kostum beserta riasan yang pas dengan latar suasana. Episode 1 penulis menggunakan warna biru dan abu sebagai identitas dan mewakilkan depresi yang dialami Ardhi, sedangkan kuning dan hijau digunakan sebagai perwakilan rasa dikhianati. Episode 2 dan 3 didominasi oleh warna abu-abu dan hitam, untuk mewakili emosi Ardhi yang monoton dan kecemasan yang dirasakan. Episode 4 memakai warna putih dan kuning, bertanda sebagai awal kisah Ardhi yang sudah menerima dirinya dengan kondisinya yang berbeda.

Pesan yang akan disampaikan dalam perancangan karya tugas akhir ini adalah untuk meningkatkan kepedulian terhadap kesehatan mental, khususnya OCD. Penulis berharap tidak ada lagi mispersepsi kata OCD sebagai seseorang yang perfeksionis, dan mengetahui arti sesunggunya. Lalu memberikan informasi penyebab dan gejala yang dialami oleh penyandang OCD.

Tabel 1 Hasil Perancangan Episode 1

No.	Deskripsi	Visual
1.	Selepas Ardhi pulang setelah bertemu teman-temannya, ia masih merasa janggan bahwa bercandaannya menyinggung temannya. Diwakilkan oleh kaos berwarna coklat, ia merasa gelisah. Warna coklat pada kaos mewakilkan perasaan Ardhi yang bingung. Sedangkan biru tua pada celana jeans adalah identitas yang ditunjukan kepada umum. Warna aksen abu pada jaket Ardhi menandakan bahwa ia mengalami depresi.	*Timecode: 00:00:19*
2.	Ketika dia mandi, Ardhi berusaha untuk menenangkan diri sambil melakukan rutinitas mandi setelah aktifitas di luar ruangan. Celana pendek yang dipakai saat adegan tidak terlihat, karena teknik kamera yang tidak memperlihatkan bagian bawah tubuh Ardhi.	

		Timecode: 00:01:57
3.	Ardhi sedang menghubungi teman-temannya untuk meyakinkan dirinya sendiri tidak menyakiti hati temannya. Pada akhirnya, Ardhi mengetahui bahwa teman-temannya lelah dengan perilaku Ardhi yang selalu menanyakan sesuatu secara berulang. Kaos lengan pendek kuning mewakilkan perasaan Ardhi yang merasa bingung. Celana pendek hijau mewakilkan perasaan tidak nyaman.	*Timecode: 00:09:10*

Tabel 2 Still Image Episode 2-4

Episode	Scene	Dokumentasi	Keterangan
2	1		Ardhi menonton tv tanpa minat, lalu ia mendapatkan pesan ajakan untuk keluar karena ada agenda UKM. Tetapi Ardhi merasa enggan dan berat utuk pergi keluar. Kemudian ia mengabaikan pesan tersebut, dan pergi ke dalam kamar.
	2a		Ardhi mengambil gelas di cabinet, lalu masuk pesan masuk dari Bayu dan Nara.
	2b		Flashback ketika Ardhi menghubungi Nara, Bayu dan Bulan.
	3		Suara alarm yang berasal dari hp, membangunkannya. Dengan terpaksa Ardhi bangun dan betahan di posisi untuk duduk beberapa saat.
	4		Ardhi mencuci muka, tetapi perban yang ia gunakan menjadi basah. Lalu ia melepas perban dan memperlihatkan lengan dengan luka baru. Ia melihat susunan sabun muka, merasa bahwa ia tidak mengunakannya, tetapi benda itu tidak berada di tempatnya.

	5		Ardhi melihat kulkas dan cabinet, tidak ada makanan. Ia memutuskan untuk pergi keluar untuk membeli beberapa makanan. Sesaat ia keluar, ia masuk kembali untuk memastikan semuanya aman.
	6		Ia melakukan perilaku repetitifnya, mengecek semua benda dalam kamar.
	7		Lalu mengecek benda-benda yang ada di dalam kamar mandi.
	8		Sesaat setelah pergi, ia kembali dan memasak bubur, rasa hambar itu terasa saat ia mencoba buburnya.
	9		Ardhi memikirkan sesuatu setelah pulang dari supermarket, tak sengaja ia bertemu dengan teman UKMnya. Ia lalu mengetik untuk mengirim pesan kepada Bulan. Pesan itu belum sempat dikirim, karena melihat pesan masuk dari Bayu yang ternyata salah kirim. Ardhi meras sakit hati dengan pesan yang dikirim oleh Bayu. Setelah itu, ia merasa sesak napas, wajahnya memerah dan kehilangan control akan dirinya sendiri.
3	1		Dari luar apartemennya, Ardhi mendengar suara teman-temannya yang memanggil, membujuk agar Ardhi bisa berbicara dengan mereka. Ardhi merasa ruangan menyempit. Saat Bayu dan Nara menyerah, pesan masuk dari Bulan, ia meminta Ardhi untuk kasih kesempatan untuk teman-temannya itu.

	2		Ardhi masuk ke dalam kamar mandi, dengan napas yang masih belum teratur, ia menenggelamkan wajahnya ke wastafel. Ia kemudian tersadar setelah keluar dari genangan air tersebut, dan menarik napas.
	3		Untuk pertama kali, Ardhi berkonsultasi dengan Ezra, psikolog yang ia minta untuk berkonsultasi. Ia menceritakan semua yang ditanyakan oleh Ezra.
	4		Pada malam hari, Ardhi menangis dan mencengkram dadanya.
	5		Pagi hari kemudian, Ardhi memandangi buku jurnal yang baru ia beli. Dengan kopi panas yang masih mengebul.
	6		Ardhi duduk nyaman di atas kasur, ia mulai untuk menulis jurnal, atas saran Ezra.

	7a		Flashback, ketika Ardhi mulai mengetahui ia mengidap OCD. Ezra menjelaskan gel=jala-gejala yang dialami oleh Ardhi itu adalah contoh perilaku repetitif yang dimiliki oleh pengidap OCD.
	7b		Montage mengecek barang-barang dalam kamar.
	7c		Montage mengecek barang-barang dalam kamar mandi.
	7d		Montage mengecek barang-barang di ruang tengah.
	8		Ardhi selesai menulis jurnalnya, dan ia pergi ke kamar mandi.
	9		Ardhi memperhatikan wajahnya di cermin. Ia merasa sudah lebih baik. Ketika ia merapikan letak sabun cuci muka, ia teringat oleh perkataan Ezra yang harus membatasi ritualnya.

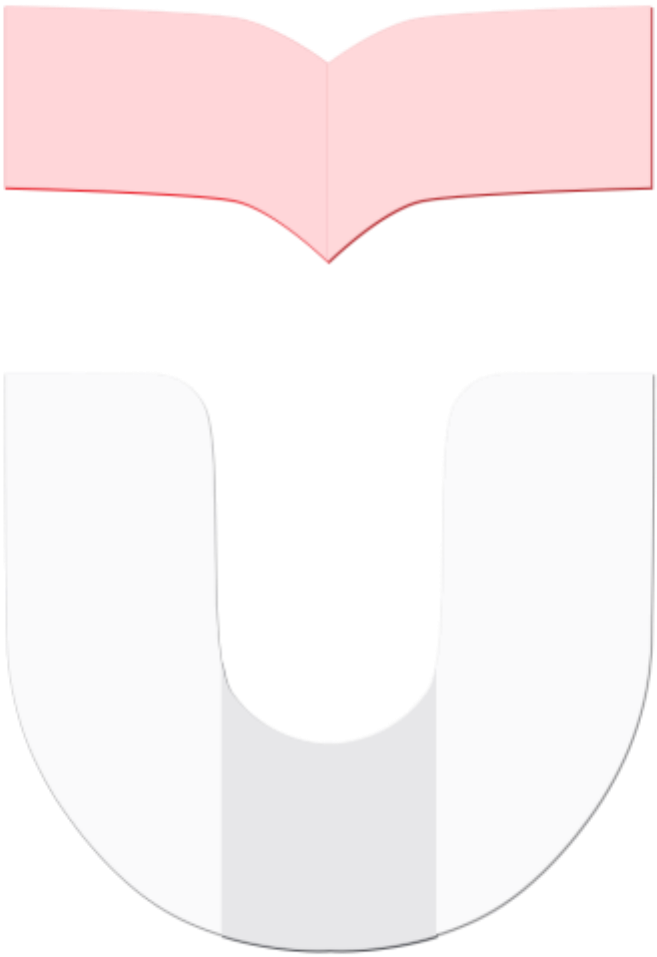
	10		Ardhi membuka kulkas, mengambul es batu dengan tangan gemetar. Napas panjang ia buang ketika merasakan es menempel pada kulitnya, masih terlihat jelas bekas lukanya.
4	1a		Ardhi memasak sesuatu yang bukan instan. Tiba-tiba ada pesan masuk dari Bulan yang mengajak dirinya untuk berkumpul bersama teman-temannya. Tidak lama Ardhi memutuskan untuk menelepon Bulan.
	1b		*Flashback* ketika Ardhi berkeringat banyak, dengan *cutter* dan gulungan perban berserakan.
	1c		*Flashback* ketika Ardhi konsultasi dengan Ezra.
	2		Ardhi masuk ke dalam kamar, dengan handuk masih bergantung pada bahunya. Ia mengganti pakaiannya dan bersiap untuk menulis jurnal kembali.

	3		Keesokan harinya, dengan rambut dan wajah segar ia menggosok gigi sebelum memulai aktifitasnya hari ini.
	4		Ardhi bersiap untuk pergi ke rumah Nara. Ia sadar harus membatasi ritual mengunci pintu, membisikan mantra bahwa sudah aman.
	5		Dalam perjalanannya ke rumah Nara, ia mengabari Bulan, bahwa ia sudah di jalan menuju rumah Nara.
	6		Saat sudah sampai di depan rumah Nara, dengan gugup ia berdiri sembari membawa dua kotak pizza. Setidaknya untuk meredakan rasa bersalahnya kepada teman-temannya atas yang terjadi beberapa hari lalu. Terdengar suara Nara, Bayu dan Bulan yang sudah menanti kehadiran Ardhi.

4. Kesimpulan

Obsessive-copulsive disorder adalah gangguan jiwa yang melibatkan pemikiran penyandang untuk melakukan suatu perilaku berulang untuk meredakan rasa gelisah yang timbul dari pemikiran obsesif. Mispersepsi terhadap OCD adalah fenomena yang sering dijumpai dalam media, contohnya seperti penyandang OCD adalah seseorang yang menyukai kebersihan dan menguntungkan penyandangnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kedua narasumber sebagai penyandang merasa bahwa tidak ada untungnya menyandang OCD. Sebaliknya, mereka merasa dirugikan karena menghambat aktivitas sehari-hari dan dalam bersosialisasi. Kecemasan pemikiran obsesif setiap penyandang berbeda-beda, begitu juga ritual yang mereka lakukan. Dengan begitu, penulis memahami juga beberapa gejala kompulsi selain melakukan kebersihan secara berulang.

Melalui perancangan Desain Produksi, penulis membuat visual dari penyandang OCD yang sedang berjuang dengan pemikiran dan perilakunya sendiri. Penggambaran karakter dalam web series “Obsesi dan kompulsi” dibuat sesuai dengan keadaan seperti mahasiswa rantau yang tinggal sendirian dalam sebuah apartemen. Latar belakang waktu mengambil ketika pandemi COVID-19 berlangsung, sehingga harus melakukan protokol kesehatan seperti memakai masker saat beraktivitas di luar ruangan. Warna kostum ditentukan menggunakan teori psikologi warna, menyesuaikan emosi karakter dan suasana dalam cerita. Makeup juga membantu aktor dalam mendalami peran. Selain kostum dan makeup, pemilihan set dan lokasi menjadi pendukung penggambaran karakter.



REFERENSI:

Sumber dari buku

[1] Bordwell, David, dan Thompson, Kristin. 2010. *Film Art : An Introduction* (10th ed.). New York: Paperback.
[2] Chun, Wendy Hui Kyong, dan Keena, Thomas. 2006. *A History and Theory Reader New Media Old Media*. New York:Routledge.
[3] Couldry, Nick. 2012. *Media, Society, World*. Social Theory and Media Practice. Cambridge: Polity Press.
[4] Hyman, Bruce. 1999. *The OCD Workbook: Your Guide to Breaking Free from Obsessive-Compulsive Disorder*. Oakland: New Harbinger Publications, Inc.
[5] Kementerian Kesehatan RI, Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. (2018). *Laporan Nasional RISKESDAS.* Jakarta Pusat: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Masyarakat.
[6] Kotler dan Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran Jilid I* (13th ed.). Jakarta: Erlangga.
[7] Lo Brutto, Vincent. 2002. *The Filmmaker's Guide to Production Design*. New York: Allwort Press.
[8] Miller, Carolyn Handler. 2008. *Digital Story Telling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Oxford: Focal Press.
[9] Soeriadiredja, Purwadi. 2016. *Catatan Lapangan Dalam Penelitian Etnografi.* Bali : Universitas Udayana.
[10] Williams, Dan. 2012. *Web TV Series: How to Make and Market Them.* Harpenden: Creative Essentials.

Sumber dari internet

[11] Belasunda, Riksa, (dkk.). 2014. Hibriditas Medium pada Film Opera JawaKarya Garin Nugroho sebagai Sebuah Dekonstruksi. Journal of Visual Art and Design. *ITB Jurnal Visual, Art and Design*, 6(2), 108-129. Diakses dari https://journals.itb.ac.id/index.php/jvad/article/view/624/345
[12] Chandika, Reza, (dkk.). *Pandemi & Me (No. 60)*. Diakses 9 Juli 2020 dari Rapot. RezaAnkaRadhiniAbigail Potkes: https://open.spotify.com/episode/6nKRnqR1ZPadFr18ATpQBz?si=E8-sogjDRMWMMyohJK6MyQ
[13] Couple's Bar. *OCD Wife*. Diakses 25 September 2020 dari Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=7Rleap701NI&ab_channel=Couple%27sBar.
[14] Hamzah, Radja Erlard. 2018. Web Series Sebagai Komunikasi Pemasaran Digital Traveloka. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 1(2), 361-374. Diakses dari https://journal.moestopo.ac.id/index.php/pustakom/article/view/714/399
[15] Hidayat, Ardyotha D. dan Dicky Hidayat. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro klasik. *E-Proceeding of Art & Design*, 6(1), 46-55. Diakses dari https://core.ac.uk/download/pdf/299928502.pdf
[16] Padilla, Anthony. (2021, Januari 6). *I Spent a Day with People w/ OCD (OBSESSIVE COMPULSIVE DISORDER)*. Diakses 5 April 2021 dari Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=RsjHaC1q4OA&ab_channel=AnthonyPadilla.