

ABSTRAK

Yasmin, Shafira. 2019. Perancangan *Concept Art* Animasi 2 Dimensi *Animal Abuse* Kucing Kampung di Jakarta Pusat. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Animal Abuse masih sering terjadi pada masyarakat Indonesia, salah satunya pada Kucing Kampung. Tindakan kekerasan terhadap hewan dilatarbelakangi oleh beberapa aspek, mulai dari dampak lingkungan maupun dampak pengalaman. Stres juga menjadi salah satu pemicu seseorang melakukan tindakan kekerasan. Kehidupan yang berat di kota besar seperti Jakarta Pusat yang memiliki kemungkinan memberikan tekanan hidup menjadi salah satu contoh lingkungan yang dapat menambah tingkat agresi dari masyarakatnya sehingga dapat menimbulkan stress pada masyarakat. Kucing Kampung memiliki jumlah yang sangat banyak dan dapat dengan mudah ditemui di kota-kota besar. Masyarakat yang mengalami stress cenderung melampiaskan agresinya pada hewan-hewan liar seperti Kucing Kampung. Kekerasan yang dilakukan terhadap Kucing Kampung masih sering dianggap remeh karena masih banyak masyarakat yang memiliki pandangan bahwa hewan merupakan objek yang tidak dapat melakukan pertahanan diri dari tindakan kekerasan yang dilakukan manusia sehingga tindak kekerasan tersebut dilakukan untuk memuaskan hasrat dari individu tersebut. Maka dari itu dilakukan perancangan animasi 2 dimensi yang mengangkat fenomena *Animal Abuse* pada kucing liar dengan tujuan memberikan edukasi dan himbauan kepada masyarakat supaya dapat memperlakukan hewan dengan baik. Metode perancangan yang digunakan yaitu dengan melakukan pengumpulan data (wawancara, observasi dan studi pustaka) yang kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Perancangan *Concept Art* harus memperhatikan unsur-unsur visual yang akan digunakan, apakah sesuai dengan cerita yang sudah dibuat atau tidak. Unsur-unsur visual tersebut diantaranya objek-objek visual yang menggambarkan latar tempat dari cerita, gaya visual yang menyesuaikan target audiens, serta warna yang digunakan untuk menciptakan suasana tertentu.

Kata Kunci : *Animal Abuse*, Kucing Kampung, *Concept Art*, Latar, Suasana