

## PERANCANGAN *CONCEPT ART* ANIMASI 2D “LOVELY PAWS” TUGAS AKHIR

Shafira Yasmin, Zaini Ramdhan S.Sn., M.Sn.

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

shafira.yasmin@gmail.com, zinramdhan@gmail.com

### Abstrak

*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. 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

### Abstract

*Animal Abuse* is still common in Indonesian people, one of them is Stray Cats. The act of violence against animals is motivated by several aspects, ranging from Environmental impacts and the impact of experience. Stress is also one of the triggers for someone to commit acts of violence. Though life in a big city like Central Jakarta which has the possibility of giving life pressure is one example of an Environment that can increase the level of aggression from its people so that it can cause stress to the community. People who experience stress tend to vent aggression on wild animals such as Stray Cats Violence committed against Stray Cats is still often underestimated because there are still many people who have the view that animals are objects that cannot defend themselves from acts of violence committed by humans so that actions the violence was carried out to satisfy the desires of these individuals. Therefore a 2-dimensional animation design was carried out that raised the phenomenon of *Animal Abuse* in wild cats with the aim of providing education and appeals to the community to be able to treat animals well. The design method used is by conducting data collection (interviews, observations and literature studies) which are then analyzed using a case study approach. The design of *Concept Art* must pay attention to the visual elements that will be used, whether in accordance with the story that has been made or not. The visual elements are presented by visual objects that describe the location of the story, the visual style that adjusts the target audience, and the colors used to create a certain atmosphere.

**Keywords:** *Animal Abuse*, Stray Cats, *Concept Art*, Background, Atmosphere

### 1. Pendahuluan

Di dunia ini, manusia hidup dengan makhluk hidup lainnya, salah satunya yaitu hewan. Hewan memiliki peran penting dalam keberlangsungan hidup manusia. Dapat dikatakan kehidupan manusia

sangat bergantung kepada hewan. Kebutuhan hidup manusia yang bergantung pada hewan yang paling utama yaitu untuk kebutuhan pangan. Selain itu, manusia juga memanfaatkan hewan yang ada untuk memenuhi kebutuhan lainnya seperti pakaian, obat-obatan, dan sebagainya. Hewan-hewan yang dimanfaatkan oleh manusia biasanya ditanakkan untuk menyeimbangkan kebutuhan manusia yang tanpa batas. Selain dimanfaatkan, ada pula hewan-hewan yang dipelihara oleh manusia dan ada pula hewan yang hidup di alam liar seperti hutan dan laut, dan ada pula hewan-hewan liar yang hidup di lingkungan masyarakat tanpa dipelihara.

Hewan liar yang hidup di lingkungan masyarakat dapat kita temukan di berbagai wilayah di seluruh dunia. Hewan-hewan liar tersebut pada umumnya merupakan Kucing Kampung, anjing liar, tikus, burung-burung dan lain sebagainya. Sebagian manusia ada yang tidak keberatan dengan keberadaan hewan liar di lingkungan sekitarnya, namun ada sebagian lainnya yang tidak menyukai keberadaan hewan-hewan liar tersebut bahkan hingga membencinya. Hewan liar tersebut memiliki waktu reproduksi yang singkat dengan jumlah kelahiran yang cukup banyak sehingga menyebabkan hewan-hewan liar tersebut dapat dengan mudah kita temui dimana-mana. Jumlah yang banyak tersebut dapat mengganggu kegiatan sehari-hari manusia karena hewan-hewan liar tersebut tinggal di sembarang tempat dan cenderung membawa bibit penyakit. Sering kita temui manusia yang mengusir bahkan melakukan tindakan apapun terhadap hewan-hewan liar supaya pergi dari lingkungannya.

Hal tersebut dapat melukai dan menyakiti hewan-hewan liar tersebut atau dapat

dikatakan dengan *Animal Abuse* atau *Animal Cruelty*. Linda dan Kathleen (2004:12-13) menjelaskan bahwa *Animal Cruelty (Animal Abuse)* adalah segala kegiatan yang menimbulkan rasa sakit kepada hewan dan dilakukan dengan sengaja. Kegiatan tersebut berupa siksaan kepada fisik hewan yang diantaranya melukai, memukul, menyetrum, menyiram, mengambil salah satu organ hewan dan lain sebagainya. Selain itu, dengan sengaja membuat hewan bertarung satu sama lainnya juga dapat dikatakan sebagai *Animal Abuse*, contohnya yaitu kegiatan Sabung Ayam. Kegiatan-kegiatan tersebut tidak hanya dapat menimbulkan luka fisik terhadap hewan, namun juga dapat berdampak pada kondisi psikologis hewan. Kegiatan *Animal Abuse* dapat menimbulkan dampak traumatis bagi hewan sehingga hewan menjadi sulit di dekati atau dapat pula mengganggu lingkungan masyarakat lebih jauh.

Di Indonesia sendiri, kita sering menemukan kasus penyiksaan terhadap hewan. Penyiksaan tersebut umumnya dilakukan kepada hewan liar anjing dan kucing karena kedua jenis hewan tersebut dapat kita temukan dimanapun, terutama kucing. Contoh kasus di sebuah artikel Tribun Jogja (2018) menjelaskan pada 28 September 2017 lalu, seorang pria di Kediri menyiksa seekor kucing dengan cara mengikat kedua tangannya dan membiarkan kucing tersebut menggantung dengan pasrah. Pria yang bernama Bobby memposting di akun Facebooknya dan mengatakan bahwa kucing tersebut di ikat karena telah mencuri ayam. Setelah ditelusuri lebih lanjut, diketahui kondisi kucing tersebut sedang hamil. Bobby yang ternyata seorang pelajar kelas 2 SMP mengakui bahwa temannya lah yang mengikat kucing tersebut dan ia hanya mengambil fotonya saja. Kasus Bobby tersebut hanyalah salah satu contoh dari berbagai kasus penyiksaan hewan yang terjadi di Indonesia.

Berdasarkan kasus tersebut, kita dapat mengetahui bahwa pengetahuan mengenai bagaimana memperlakukan hewan dengan baik dan benar masih kurang di masyarakat, termasuk anak-anak. Tidak jarang masyarakat menyiksa hewan tanpa mereka sadari tindakan mereka salah dan hanya menganggap hal yang dilakukan hanya sekedar bersenda gurau saja. Maka dari itu perlu dilakukan himbauan dan edukasi lebih lanjut mengenai bagaimana seharusnya masyarakat memperlakukan hewan-hewan liar baik untuk orang dewasa maupun anak-anak.

Untuk menciptakan media yang dapat memberikan himbauan mengenai bagaimana masyarakat seharusnya memperlakukan hewan dengan baik, dilakukanlah perancangan 2D *Short Animation*. Selain untuk memberikan himbauan, perancangan tersebut juga diharapkan dapat menimbulkan rasa empati masyarakat dalam memperlakukan hewan liar khususnya Kucing Kampung.

Terdapat beberapa tahap dalam proses perancangan sebuah animasi, mulai dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Salah satu tahapnya yaitu penentuan *Concept Art*. Hannes Rall (2017:108) menjelaskan bahwa *Concept Art* bertujuan untuk menciptakan sebuah dunia sesuai dengan dimana animasi tersebut berlatar, termasuk karakter dan *Environmentnya*. Pada perancangan ini, penulis berusaha untuk menentukan konsep seperti apa yang tepat untuk menggambarkan cerita berdasarkan kasus di atas ke dalam bentuk animasi.

## 2. Landasan Pemikiran

### 2.1 *Animal Abuse*

Menurut Wikipedia, *Animal Abuse* atau yang dapat disebut dengan *Animal Cruelty* atau *Animal Neglect* adalah sebuah perlakuan yang menimbulkan penderitaan kepada hewan dengan melantarkannya atau kegiatan yang dengan sengaja menyebabkan hewan menderita atau tersakiti secara fisik. *Animal Abuse* dapat dilakukan oleh pelaku secara sadar maupun tidak sadar. Kurangnya pengetahuan mengetahui bagaimana memperlakukan hewan dengan baik dan benar juga dapat memicu terjadinya *Animal Abuse*. Pelaku dapat menyiksa hewan tanpa sadar karena menganggap hal yang dilakukan hanya bersenda gurau semata. Linda dan Kathleen (2004:13) menyebutkan bahwa phobia tertentu terhadap hewan dapat membuat penderita cenderung melakukan tindakan *Animal Abuse*.

Kondisi psikologis tertentu juga dapat memicu perbuatan *Animal Abuse*. Sebagai contohnya, orang-orang yang pernah menjadi korban kekerasan fisik juga cenderung melakukan *Animal Abuse*.

Tindakan tersebut dilakukan untuk menunjukkan bahwa orang-orang yang pernah menjadi korban juga mampu untuk melawan sehingga mereka memilih target yang lebih lemah untuk menunjukkan kekuatan yang ia miliki.

### 2.2 *Concept Art*

*Concept Art* merupakan salah satu tahap pra produksi dalam proses perancangan suatu animasi. Tony White (2013:229) menyatakan bahwa dengan ide cerita yang dideskripsikan secara jelas pada script, penting bagi seorang *Concept Artist* untuk memahami bagaimana Animasi atau Film tersebut akan tergambarkan. *Concept Art* merupakan sebuah garis besar bentuk visual dari cerita yang akan diangkat dan disampaikan. Bentuk visual yang diciptakan masih sebatas gambaran kasar namun memiliki tema dan karakteristik tertentu. Sebuah konsep visual dalam animasi dibuat sedemikian rupa untuk menciptakan sebuah dunia dengan kebudayaannya sendiri diantaranya yaitu bentuk bangunan, karakteristik penduduk, hingga pakaian yang dikenakan oleh penduduk dunia tersebut. Perancangan *Concept Art* memiliki tahap-tahap diantaranya yaitu *Briefing, Research, Brainstorm* dan *Evaluation*.

### 2.3 *Character Design*

Hannes Rall (2018:76) menjelaskan bahwa *Character Design* pada dasarnya adalah hal yang serupa dengan casting yang dilakukan pada proses pembuatan Film: tentang bagaimana menentukan pemain yang tepat untuk script atau concept. Karakter dapat dikatakan tepat apabila dapat menggambarkan karakteristik atau sifat dari karakter tersebut. *Character Design* juga harus menyesuaikan konsep yang dibuat sebelumnya seperti penyesuaian kostum atau latar belakang geografis karakter tersebut yang telah dijabarkan sebelumnya pada script.

### 2.4 *Environment*

Setiap animasi memiliki sebuah latar yang menggambarkan tempat terjadinya suatu peristiwa dalam cerita. Ed Ghertner (2010:32) menjelaskan dalam proses perancangan *Environment* supaya sesuai dengan konsep yang sudah disetujui, kita harus melakukan berbagai macam *Research* mulai dari lokasi tempat, hal-hal spesifik dan mendetail yang dapat menggambarkan latar tersebut bahkan backstory dari latar tersebut. Perancangan *Environment* dengan *Research* mendalam cenderung dapat diterima oleh audiens dengan mudah.

### 2.5 *Warna*

Sulasmi (2002:30) menjelaskan bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia atau segi psikologis manusia dengan kuat bahkan dapat mempengaruhi emosi manusia. Maka dari itu pemilihan warna yang tepat dalam sebuah perancangan animasi dapat membuat kesan atau mood tertentu yang membuat audiens merasakan perasaan tertentu. Penyesuaian pemilihan warna pada struktur dramatik cerita dapat menekankan emosi yang ingin ditimbulkan pada animasi.

Marian L David dalam Sulasmi (2002:38) mengklasifikasikan asosiasi kepribadian seseorang atau simbol yang digunakan untuk menunjukkan suatu kesan berdasarkan warna tertentu.

### 3. Perancangan

*Animal Abuse* merupakan segala macam tindakan yang membuat hewan tersiksa, baik dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja diluar kesadaran seseorang. Tingginya jumlah kucing liar yang ada seringkali membuat masyarakat merasa terganggu akan kehadirannya di ruang lingkup masyarakat.

Kucing liar yang hidup berdampingan dengan masyarakat ini mau tidak mau ikut bergantung pada manusia dalam hal mencari makan sebagai bentuk usaha dalam keberlangsungan hidupnya khususnya di wilayah perkotaan. Wilayah perkotaan itulah yang membuat kucing terus berada di lingkungan masyarakat untuk mencari makan, tak jarang kucing-kucing liar itu terpaksa mencuri makanan dari masyarakat dan membuat masyarakat akhirnya melakukan berbagai tindakan supaya kucing tersebut berhenti melakukannya atau bahkan pergi dari lingkungannya. Namun tindakan *Animal Abuse* juga dapat terjadi jika seseorang memiliki pengalaman menjadi korban tindakan kekerasan atau tinggal di wilayah yang menganggap tindakan kekerasan adalah hal yang biasa. Ada pula teori dari Floyd yang menjelaskan bahwa seseorang bisa saja memendam sikap agresinya dan melampiaskannya pada objek atau hal lainnya. Kucing liar pun dapat dianggap sebagai makhluk yang lebih lemah sehingga orang tersebut memutuskan untuk melampiaskan agresinya pada kucing tersebut. Sebagai bentuk untuk memberikan wawasan kepada masyarakat mengenai bagaimana cara memperlakukan hewan dengan baik dan benar, dibuatlah perancangan animasi 2 dimensi ini. Animasi ini dibuat dengan tujuan membuat penontonnya timbul rasa sadar dan empati untuk memperlakukan kucing liar sebagai sesama makhluk hidup. Cerita memiliki sudut pandang psikologis yaitu perlakuan manusia terhadap hewan begitu pula sebaliknya.

Cerita pada animasi 2 dimensi tersebut memiliki konsep mengenai timbal balik yang diterima seseorang jika melakukan tindakan abusif kepada kucing liar yang tidak bersalah. Diceritakan seorang pria yang tinggal di kota metropolitan menendang seekor kucing yang meminta makanan kepada pria tersebut. Keesokannya pria itu menemui dirinya menjadi kucing dan merasakan hidup menjadi kucing liar yang sulit untuk mencari tempat berlindung dan sulit untuk mencari makan. Kemudian pria tersebut masih dalam bentuk tubuh kucingnya mendapatkan pertolongan dari kucing yang ia tendang sebelumnya dan mereka menjadi teman baik setelah berbagai hal yang telah mereka alami bersama. Namun sayangnya kucing yang telah menolongnya mati tertabrak motor dan secara tiba-tiba pria tersebut kembali ke tubuh manusianya. Dengan rasa bingung, ia bangun dan bersiap ke kantor dan dalam perjalanannya ia tidak sengaja menabrak seekor kucing yang mana merupakan kucing teman baiknya yang menolongnya dalam mimpinya. Sejak saat itu pria tersebut berusaha untuk berbuat baik kepada hewan liar khususnya kucing karena ia sudah memahami bagaimana perjuangan seekor kucing liar untuk bertahan hidup.

Animasi 2 dimensi yang akan dibuat ditujukan untuk remaja, baik pria maupun wanita. Animasi 2 dimensi tersebut akan dibuat dengan genre drama dan dengan durasi kurang lebih 5 menit. Animasi akan mengambil latar kota Jakarta sebagai tempat yang tepat dimana orang-orang cenderung memiliki tingkat stress yang cukup tinggi akibat berbagai macam tuntutan yang ada di sebuah kota besar seperti halnya dari segi ekonomi. Karakter utama akan bertempat tinggal di salah satu pemukiman kumuh padat penduduk di wilayah Bendungan Hilir dan Tanah Abang sebagai penggambaran pria tersebut sudah bekerja keras namun penghasilannya belum memenuhi kebutuhan hidupnya.

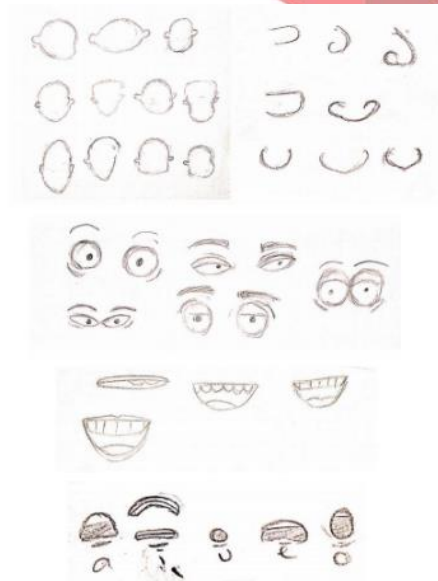
Latar waktu pada cerita yaitu Jakarta pada saat ini, dimana teknologi sudah cukup maju namun masih ada masyarakat yang masih belum merasakan hidup makmur sehingga akan terlihat pemukiman masyarakat yang kumuh di antara bangunan-bangunan yang tinggi. Cerita akan memiliki alur maju mundur. Alur maju untuk menceritakan kisah hidup sang pria hingga bertemu kucing yang menjadi teman baiknya. Sedangkan alur mundur untuk menceritakan kejadian masa lalu yang pernah dialami oleh sang pria yaitu mendapatkan perlakuan abusif dari ibunya. Style animasi yang akan digunakan yaitu kartun-semi realis dengan penggunaan skema warna triad pada alur maju dan penggunaan skema warna analogous pada alur mundur. Penggunaan skema warna analogous merah digunakan untuk penggambaran masa lalu sang pria yang kelam dan menakutkan ketika mendapatkan perilaku abusif dari ibunya. Penggunaan skema warna yang berbeda digunakan untuk menunjukkan perbedaan waktu yang sedang berlangsung pada animasi.

Perancangan animasi dibuat dalam bentuk animasi 2 dimensi sehingga penggambaran karakter dapat dieksplorasi dan dapat menggambarkan ekspresi atau kegiatan yang tidak dapat terjadi layaknya di kehidupan manusia biasa. Media yang akan digunakan pada perancangan animasi 2 dimensi yaitu situs Youtube dimana banyak remaja yang sering mengakses situs tersebut. Situs Youtube juga mudah diakses dan terbuka untuk semua orang di seluruh pelosok dunia sehingga pendistribusian animasi dapat dilakukan secara global.

### 3.1 Sketsa Awal

Berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan pada karya sejenis animasi dengan genre drama dan target audiens remaja, penggunaan gaya visual yang akan diterapkan pada perancangan animasi yaitu pengayaan kartun-semi realis.

Gaya visual yang akan diterapkan pada perancangan animasi yaitu memiliki bentuk tangan dan kaki yang lentur seperti tidak bertulang. Kemudian akan dilakukan eksplorasi dari pengayaan animasi tersebut, mulai dari garis, bentuk kepala, hingga gaya penggambaran rambut sehingga membentuk sebuah gaya visual baru.



Gambar 3.1 Sketsa Gaya Visual



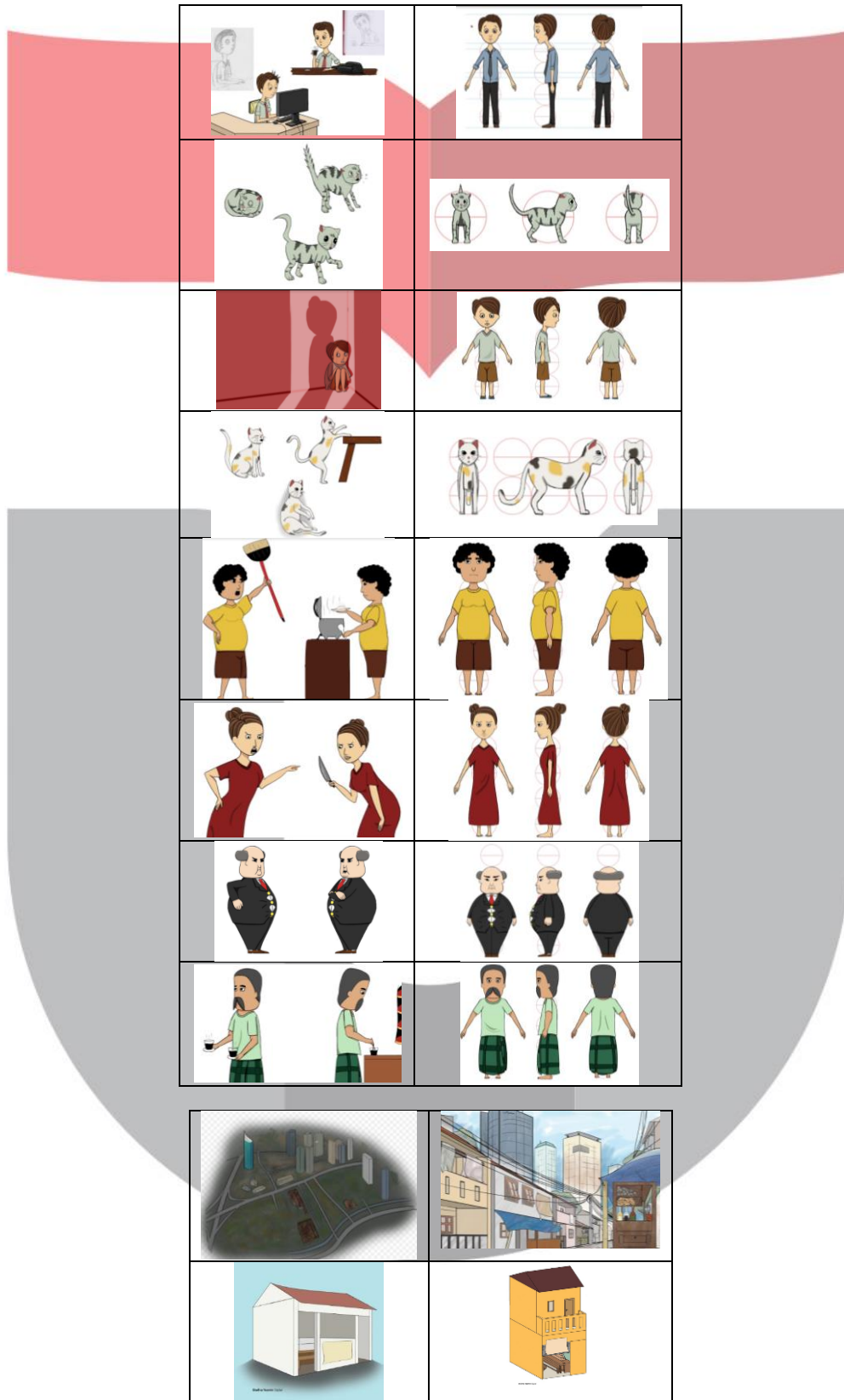
Gambar 3.2 Sketsa Penerapan Gaya Visual



Gambar 3.3 Sketsa Environment

### 3.2 Hasil Sketsa Digital

Tabel 3.1 Hasil Sketsa Digital



#### 4. Kesimpulan

Perancangan *Concept Art* dalam sebuah animasi memiliki empat tahapan, diantaranya yaitu *Briefing*, *Research*, *Brainstorm*, dan *Evaluation*. Tahap pertama yaitu *Briefing* dilakukan dengan *Director* dan atau *Scriptwriter* supaya *Concept Artist* bisa mendapatkan arahan serta gambaran dari cerita yang akan disampaikan. Kemudian hal selanjutnya yang dilakukan yaitu *Research* dimana *Concept Artist* membuat moodboard berdasarkan dari data-data visual yang telah dikumpulkan yang berkaitan dengan cerita. Tahap selanjutnya yaitu *Brainstorm* dimana *Concept Artist* melakukan eksplorasi berdasarkan dari moodboard yang telah dibuat sebelumnya. Eksplorasi yang dilakukan diantaranya berupa eksplorasi gaya visual, karakter, serta *Environment*. Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu *Evaluation*, yaitu tahap penentuan dari visual yang akan diangkat pada animasi yang akan dibuat. Konsep yang sudah ditentukan kemudian diserahkan kepada *Character Designer* dan *Environment Designer* yang kemudian akan dieksplorasi lebih dalam hingga mendapatkan gaya visual yang diharapkan oleh *Director* dan atau *Scriptwriter* seperti yang telah diarahkan pada tahap sebelumnya.

Perancangan *Concept Art* pada animasi ini diawali dengan melakukan *Briefing* dengan *Scriptwriter* yang juga berlaku sebagai *Director*. Tahap selanjutnya yaitu dengan melakukan observasi secara langsung ke lokasi yang telah ditentukan sesuai dengan fenomena *Animal Abuse*, yaitu observasi ke daerah Jakarta Selatan atau tepatnya yaitu wilayah Bendungan Hilir dan Tanah Abang. Observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui latar seperti apa yang menggambarkan suasana kota Jakarta. Data-data visual mengenai latar dikumpulkan dan kemudian dilakukan eksplorasi secara visual. Eksplorasi gaya visual dilakukan dengan menggunakan referensi gaya visual dari animasi lainnya dengan target audience serupa, yaitu remaja. Dilakukan beberapa penggabungan gaya visual dari referensi yang dipilih. Untuk eksplorasi *Environment* menggunakan referensi dari data-data visual hasil dari observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Eksplorasi tersebut dilakukan hingga menemukan gaya visual dan suasana yang dianggap tepat untuk menggambarkan cerita yang telah dilakukan *Briefing* sebelumnya.

#### Daftar Pustaka:

- [1] Ghertner, Ed. 2010. *Layout and Composition for Animation*. Elsevier Inc.
- [2] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. "WARNA:Teori Dan Kreativitas Penggunaannya edisi ke-2". Bandung: ITB.
- [3] Itten, Johannes. 1970. *The Elements of Color. Edition Illustrated*. New Jersey. John Wiley & Sons.
- [4] Rall, Hannes. 2017. *Animation: From Concept to Production*. Florida. CRC Press.
- [5] White, Tony. 2013. *How to Make Animated Films: Tony White's Masterclass Course on the Traditional Principles of Animation*. United Kingdom. Taylor & Francis.