

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**Perancangan Video Animasi Tentang Pencegahan
Konsumsi Daging Anjing di Masyarakat Perkotaan**

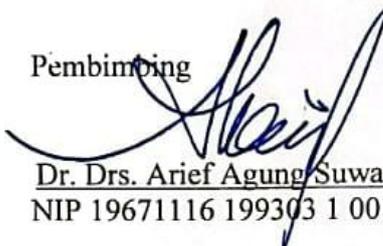


**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

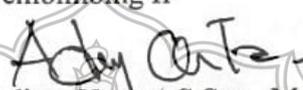
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI TENTANG PENCEGAHAN KONSUMSI DAGING ANJING DI MASYARAKAT PERKOTAAN diajukan oleh Mahesa Bintang Lazuardy, NIM 1812518024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada 26 Juni 2023.

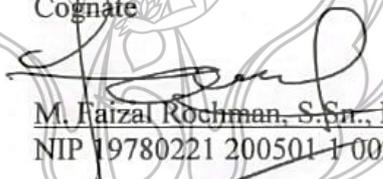
Pembimbing


Dr. Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.
NIP 19671116 199303 1 001 / NIDN 0016116701

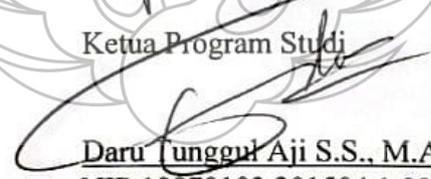
Pembimbing II


Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.
NIP 19840909 201404 1 001 / NIDN 0009098410

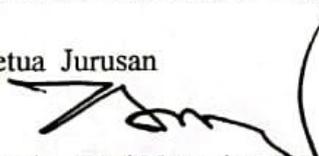
Cognate


M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.
NIP 19780221 200501 1 002 / NIDN 0021027802

Ketua Program Studi

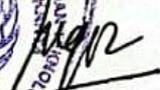

Daru Tunggal Aji S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Drs. Tumbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

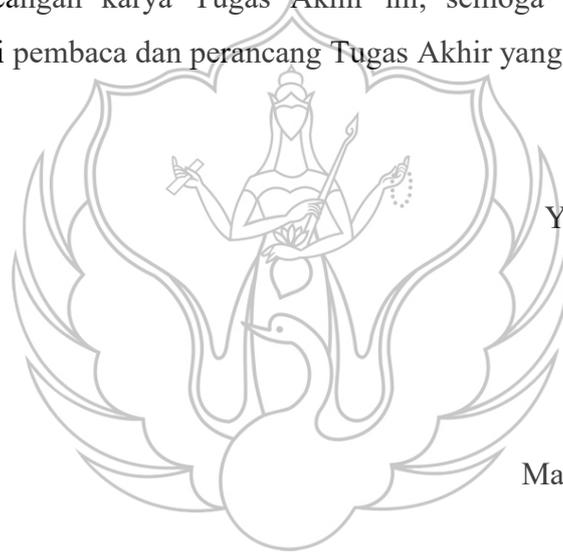


KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, atas kelancaran yang ia berikan sepanjang pembuatan Tugas Akhir Perancangan ini dengan judul “Perancangan Video Animasi Tentang Pelestarian Hewan di Sekitar Kehidupan Masyarakat Umum”.

Perancangan ini dituntaskan dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Mohon maaf bila ada salah kata dan kekurangan dalam penulisan laporan maupun perancangan karya Tugas Akhir ini, semoga Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan perancang Tugas Akhir yang akan datang.



Yogyakarta, 5 Juni 2023

Mahesa Bintang Lazuardy

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengerjaan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu rasa terima kasih yang sebesar-besarnya diucapkan kepada :

1. Dosen Pembimbing I, Dr. Arief Agung Suwasono, M.Sn., yang telah membimbing perancangan ini mulai dari perbaikan ide awal sampai dengan pematangan produk perancangan akhir.
2. Dosen Pembimbing II, Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., yang telah membimbing perancangan ini terutama dalam aspek penulisan dan pesan yang akan disampaikan pada perancangan ini.
3. Dosen Wali, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., yang sudah membimbing dari awal mulai kuliah sampai di titik ini.
4. Kaprodi, Daru Tunggul Aji S.S., M.A., yang sudah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini
5. Dr. Timbul Raharjo, M. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ayah, Himawan Nurhayat, dan Ibu, Siti Aisyah, yang sudah menunjang kebutuhan kuliah serta mendoakan sejak awal masuk sampai ke titik ini.
7. Alm. Peni Puspita Ratnawati, yang melahirkan saya ke dunia ini dan mendidik, menyayangi, dan memperdulikan penulis dari kecil sampai Sekolah Menengah Atas, membuat penulis menjadi pribadi yang jauh lebih baik berkat bimbingannya.
8. Alm. Poncoreni Sulistiyowati, yang sudah merawat, menyayangi, dan memperdulikan penulis dan adik penulis setelah wafatnya ibu kandung pada saat Sekolah Menengah Atas.
9. Audrey Lia Wardhani, yang sudah menemani, membantu, dan menasehati sejak awal kuliah sampai perancangan tugas akhir ini dan seterusnya.
10. Adik penulis, Narayan K, yang sudah membantu beberapa kebutuhan teknis pada momen-momen akhir perancangan Tugas Akhir.
11. Teman-teman angkatan 18 yang sudah melalui kuliah bersama.
12. Om, Dr. Yuwono Setiawan, yang sudah menyediakan tempat untuk ditinggali dari awal kuliah sampai saat ini.

13. Fran Felix N, Ermando Naro F, Muhammad Rafli M, yang sudah menjadi teman baik sejak SMA, serta seluruh anggota ApaAja yang telah menghibur di kala sepi.
14. Pihak-pihak berpengaruh dan supportif yang belum sempat disebutkan satu-persatu dalam ucapan terima kasih ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan Perancangan Tugas Akhir Perancangan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, baik tertulis maupun tidak tertulis dalam ucapan terima kasih ini. Semoga pengalaman ini dapat menjadi ilmu bagi mahasiswa dan perancang yang akan datang.



PERANCANGAN VIDEO ANIMASI TENTANG PENCEGAHAN KONSUMSI DAGING ANJING DI MASYARAKAT PERKOTAAN

Mahesa Bintang Lazuardy

ABSTRAK

Perdagangan hewan merupakan isu yang sudah lama terjadi di Indonesia, namun menjadi masalah yang lebih besar apabila perdagangan tersebut mengancam kesehatan masyarakat, perdagangan daging hewan ekstrim seperti anjing, kelelawar dan biawak berpotensi membawa berbagai penyakit serta masalah moralitas pada masyarakat. Setelah mengumpulkan berbagai data dari jurnal, berita, dan gerakan-gerakan sosial yang sudah dilakukan oleh berbagai organisasi *animal welfare*, aspek yang bisa dihindarkan untuk mengurangi perdagangan hewan di sekitar kehidupan masyarakat adalah menghimbau konsumen akan bahaya hewan tersebut kepada kesehatan masyarakat. Untuk memberikan presentasi yang menarik dan dapat memberikan skenario terburuk dari tindakan masyarakat tersebut, perancangan dengan media animasi dipilih. Analisis yang menggunakan metode 5W + 1H untuk perancangan animasi ini. Animasi final menyampaikan cerita akan masyarakat yang mengkonsumsi hewan berbahaya dan menerima akibatnya, diakhiri dengan infografis untuk memperjelas hasil riset.

Kata kunci : Edukasi, isu sosial, penyakit, perdagangan hewan, animasi

***ANIMATION VIDEO REGARDING THE PREVENTION OF DOG MEAT
TRADE AROUND THE URBAN SOCIETY***

Mahesa Bintang Lazuardy

ABSTRACT

The issue of animal trade have been happening for a long time in Indonesia, it became more apparent once it threatens the health of some communities, extreme animal meat trades featuring animals such as dogs, bats, and lizards have the potential to bring several diseases dan morality issues on society. After gathering datas from various journals, news articles, dan several projects from animal welfare organizations, the aspect that can be focused for educating the masses are general public that consume these animals. To make an interesting presentation and display a worst “what if” scenario, animation as a media is chosen. The analysis method of choice for this project is 5W + 1H. The final animation tells the story of a group of people that suffered the consequences of consuming these dangerous animals, ended with an infographic that details further information.

Keywords : Education, social issues, disease, animal trade, animation.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang.....	2
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Perancangan.....	7
D. Manfaat Perancangan.....	7
E. Tinjauan Pustaka.....	8
F. Metode Perancangan.....	8
G. Metode Analisis Data.....	9
H. Skematik Perancangan.....	10
I. Jadwal.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II IDENTIFIKASI DATA.....	12
A. Kajian Objek.....	12
B. Landasan Teori.....	16
C. Analisis Data 5W+1H.....	21
BAB III KONSEP DESAIN.....	24
A. Konsep Media.....	24
B. Konsep Kreatif.....	27
C. Program Kreatif.....	27
BAB IV VISUALISASI.....	38
A. Data Visual.....	38
B. Storyboard.....	41
C. Screenshot Animasi.....	67
D. Produksi Musik.....	93
E. Desain Karakter dan Latar.....	93
F. Media Pendukung.....	102
BAB V PENUTUP.....	111
A. Kesimpulan.....	111
C. Saran.....	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematik Perancangan.....	9
Gambar 3.1 Font CC Astro City	36
Gambar 3.2 Font Montserrat	36
Gambar 3.3 Font Roboto	37
Gambar 4.1 Yorushika - Itte	38
Gambar 4.2 nayuta - Alien Alien	38
Gambar 4.3 Arbalest Comic	39
Gambar 4.4 Don't Starve	39
Gambar 4.5 Rumah Suburban	40
Gambar 4.6 Ayunan di Taman	40
Gambar 4.7 Penampilan Ableton Live	93
Gambar 4.8 Desain Karakter	93
Gambar 4.9 Pohon di Taman	94
Gambar 4.10 Jalanan Perumahan	94
Gambar 4.11 Birdeye Taman	95
Gambar 4.12 Taman Bermain Kosong	96
Gambar 4.13 Taman Blank	96
Gambar 4.14 Ayunan di Taman	97
Gambar 4.15 Rumah Utama	97
Gambar 4.16 Tempat Tidur	98
Gambar 4.17 Jalanan Perumahan 2	98
Gambar 4.18 Jendela Rumah di Malam Hari	99
Gambar 4.19 Taman Bermain	99
Gambar 4.20 Tangga Rumah	100
Gambar 4.21 Pintu Rumah	100
Gambar 4.22 Taman Ending	101
Gambar 4.23 Pohon Zoom	101
Gambar 4.24 Infografis Intro	102
Gambar 4.25 Infografis Hewan	103
Gambar 4.26 Infografis Penyakit	104
Gambar 4.27 Infografis Kasus	105

Gambar 4.28 Perburuan	106
Gambar 4.29 Organisasi	107
Gambar 4.30 Infografis Aksi	108
Gambar 4.31 Poster Animasi	109
Gambar 4.32 Mockup Akun Youtube	110
Gambar 4.33 Mockup Akun TikTok	110
Gambar 4.34 Mockup Akun Instagram	110



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Storyboard Animasi.....	66
Tabel 4.2 Screenshot Animasi.....	92



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak hewan yang tinggal berdampingan dengan manusia, hewan-hewan yang dimaksud sudah beradaptasi dengan lingkungan yang dipenuhi dengan manusia, bahkan mengisi berbagai kebutuhan pokok manusia dalam masyarakat, baik itu sebagai bahan pangan untuk dikonsumsi masyarakat, hewan yang dibudidayakan dan diternak seperti ayam, sapi, dan ikan. Selain untuk konsumsi sehari-hari, beberapa dari hewan juga dimanfaatkan untuk dijadikan berbagai produk busana, seperti tas, pakaian, dan aksesoris. Dan terakhir tentunya, hewan-hewan juga dimanfaatkan sebagai hewan peliharaan yang mendampingi manusia dalam kehidupan mereka, hewan seperti anjing, kucing, burung, dan lain sebagainya. Dan untuk kategori terakhir adalah hewan-hewan yang sudah beradaptasi untuk tinggal di lingkungan yang padat dengan manusia di sekitarnya, dimana mereka sudah beradaptasi sedemikian rupa untuk bertahan hidup diantara bangunan-bangunan dan sibuknya kehidupan masyarakat, hewan-hewan yang hidup di sekitar masyarakat ini dapat dikategorikan sebagai “urban wildlife” (Wong, 2022).

Hewan-hewan sudah beradaptasi untuk tinggal di lingkungan masyarakat, anjing dan kucing yang sudah beradaptasi secara biologis untuk tinggal berdampingan dengan manusia, baik dari ukuran badannya yang mengecil dibandingkan kerabat liarnya, sifatnya terhadap manusia, atau insting untuk bertahan hidupnya. Tidak hanya mamalia darat saja, hewan udara juga sudah beradaptasi untuk bertahan hidup di lingkungan masyarakat contohnya adalah mamalia seperti kelelawar yang biasa terlihat di sore dan malam hari dan burung-burung seperti jenis burung gereja dan burung merpati. Hewan-hewan ini juga mengisi salah satu kebutuhan manusia yang sebelumnya disebutkan, seringkali hewan-hewan yang ada di daerah urban ini dijadikan hewan peliharaan juga, karena sifatnya yang memang sudah cocok dengan manusia, dan kepribadian mereka yang beragam, contoh paling umumnya adalah anjing dan kucing.

Untuk konsumsi, hewan-hewan ini biasanya tidak dijadikan konsumsi, hewan ternaklah yang mengisi peran tersebut, contohnya seperti

sapi, kambing, dan ayam, atau untuk berbagai ikan ada spesies-spesies seperti lele, mas, atau gurami. Di luar kategori-kategori hewan ternak ini biasanya hewan-hewan di sekitar masyarakat tidak dijadikan bahan konsumsi, dikarenakan meskipun hewan-hewan tersebut sudah menjalani hidup berdampingan dengan manusia, mereka masih tergolong hewan liar yang tidak diawasi penuh seperti hewan ternak. Selain itu, hewan-hewan tersebut juga beresiko membawa berbagai macam penyakit zoonosis, terutama jika tidak diolah dengan benar atau sudah terinfeksi dari luar. Ada juga faktor moralitas yang dipertanyakan, apalagi jika hewan yang dikonsumsi secara umum sudah dianggap pendamping dalam hidup manusia, membuat tindakan mengkonsumsi hewan tersebut menjadi immoral, contoh paling umum hewan yang dianggap seperti itu adalah lagi-lagi anjing dan kucing.

Meski begitu, beberapa kelompok masyarakat menjadikan hewan-hewan tangkapan ini sebagai bagian dari galeri kuliner mereka, dimana sudah menjadi budaya turun temurun untuk mengkonsumsi hewan-hewan tersebut. Budaya ini tentu menuai banyak kontroversi seiring berjalannya waktu, terutama dari bagian kesehatan manusia yang mengkonsumsinya dan kelangsungan hidup hewan, moralitas akan tindakan tersebut. Salah satu daging hewan yang dijadikan makanan dalam kategori ini adalah daging anjing, budaya ini berasal dari Manado, dimana hidangan daging anjing disebut dengan RW atau erwe, ini dikarenakan sifatnya yang tidak umum dan digunakan sebagai pengucapan halus untuk hidangan daging anjing, erwe, atau rintek wuuk memiliki arti bulu halus dalam bahasa Manado (Setya, 2021). Di Manado bahkan tidak hanya anjing yang dijadikan hewan untuk dijagal dan dikonsumsi, kelelawar, ular, dan tikus juga dijual pada Pasar Tomohon, pasar yang sudah terkenal untuk menjual hewan-hewan yang tidak biasa dijadikan bahan makanan manusia (Riky, 2022). Budaya untuk memakan daging anjing ini menyebar sampai ke kota-kota luar seperti Jakarta dan Solo, dan inilah yang menjadi masalah seiring berjalannya waktu juga.

Budaya makan anjing ini dapat menyebar karena berbagai faktor, budaya dari Manado ini tentu menjadi salah satu faktornya, dimana anjing diposisikan sebagai makanan tradisional Indonesia, ini tentu membuat

berbagai orang dari luar tertarik untuk mencobanya. Selain faktor budaya, ada juga faktor kesehatan, dimana memakan anjing dipercaya dapat memberikan berbagai efek positif kepada mereka yang mengkonsumsinya. Hal-hal ini tentu membuat daging anjing perlahan semakin diminati, dan naiknya minat masyarakat akan daging anjing akan meningkatkan demand pasar, alhasil memperluas distribusi daging-daging anjing tersebut.

Memakan anjing tentu merupakan tindakan yang terdengar tidak bermoral bagi sebagian besar orang, ini karena anjing dari segi budaya turun temurun masyarakat umum sudah menjadi hewan pendamping yang penuh dengan emosi dan perasaan. Berevolusi dari ras serigala yang mengalami domestikasi sejak 23.000 sampai 15.000 tahun yang lalu (Perri, 2021), anjing sudah mendampingi hidup manusia dalam kehidupan sehari-hari, baik itu berburu, beternak, atau menjadi hewan peliharaan. Ini membuat masyarakat saat ini memiliki afeksi yang lebih terhadap anjing dari segi emosional.

Sejarah manusia dan anjing ini tentu memperkuat alasan akan mengapa mengkonsumsi daging anjing secara komersil merupakan hal yang buruk secara moral, menyakiti dan tidak mengurus anjing secara baik saja sudah bisa dikategorikan sebagai tindakan kejahatan terhadap hewan, apalagi penjalangan secara komersil. Anjing pada zaman ini sudah umum menjadi hewan peliharaan yang disayang seperti layaknya teman sendiri.

Selain dari segi moralitas, ada juga bahaya lain yang berpotensi menjadi masalah kepada masyarakat, daging hewan seperti anjing berpotensi memiliki berbagai penyakit dan bakteri yang dapat menyebar kepada manusia, dan untuk anjing, salah satu penyakit yang terkenal dalam masyarakat adalah penyakit rabies. Anjing yang biasa digunakan untuk bahan makanan ini tentu termasuk anjing liar, karena hampir tidak ada peternakan yang menjadikan anjing sebagai asset pangan hewani mereka, anjing justru dijadikan hewan pendamping dalam mengurus hewan pangan seperti sapi dan kambing. Karena faktor ini, resiko mendapatkan penyakit dari mengkonsumsi daging anjing pun meningkat, apalagi jika daging tersebut tidak diolah dengan baik dan benar. Beberapa hewan juga dapat membawa isu yang serupa, contohnya adalah biawak dan kelelawar, yang tidak memiliki manfaat gizi lebih

dibanding hewan lainnya, namun justru lebih membawa resiko untuk memicu penyakit zoonosis yang umumnya menyebar dari mengkonsumsi daging hewan liar.

Maka dari itu, untuk perancangan ini, demografis yang ditargetkan adalah remaja, lebih tepatnya remaja yang berlokasi di luar kota-kota dimana budaya mengkonsumsi anjing bukan menjadi hal normal, karena yang berusaha dicegah adalah penyebaran budaya konsumsi anjing ke luar kota-kota seperti Manado yang sudah biasa melakukan konsumsi anjing. Karena rata-rata pelaku dari kejahatan terhadap hewan ini adalah orang-orang dewasa yang bergantung kepada profesi ini untuk kelangsungan hidup mereka, jadi untuk mempersuasi mereka hampir tidak mungkin karena kemungkinan besar mereka juga melakukan hal-hal ini karena hanya itu opsi mudah yang mereka miliki saat itu, bahkan organisasi besar pun tidak bisa memberikan mereka kompensasi untuk menghentikan tindakan mereka, karena hidup mereka masih bergantung pada kegiatan-kegiatan tersebut.

Pada era internet ini, penyebaran informasi terkait topik-topik seperti ini bisa lebih dinamis, modern, dan menarik agar orang-orang senang melihatnya, dan sudah ada informasi-informasi yang dikemas secara menarik, seperti halnya dokumenter terkait hewan-hewan ini, menghadirkan kisah hewan-hewan dengan banyak info-info akan mereka. Dokumenter ini memang menarik, namun hampir semuanya memiliki durasi yang panjang, dan jika orang tidak menyimak, akan sulit untuk mengkonsumsi informasinya secara menyeluruh, ditambah lagi sekarang sudah masanya dimana konten singkat merajalela, seperti video singkat di youtube, facebook, tiktok, atau instagram.

Dari sini terpikirkan ide untuk membuat pendekatan dalam promosi konten terkait penyelamatan hewan, dengan mengambil informasi-informasi inti yang terdapat pada media yang sudah ada, lalu dipadatkan dalam sebuah konten yang lebih singkat, memiliki nilai seni dengan kelonggaran kreatifitas, bisa dilihat berkali-kali, namun tetap efektif dalam menyampaikan pesan tentang hewan yang teraniaya, dan tentu pesan yang disampaikan akan disesuaikan dengan kehidupan masyarakat di Indonesia.

Sudah ada beberapa konten semacam ini yang diciptakan oleh organisasi dan yayasan di media sosial, biasanya dalam bentuk video rekaman yang diedit atau postingan gambar dengan teks beruntut yang biasa dilihat di Instagram, beberapa diantaranya berhasil meraih simpati masyarakat, namun beberapa diantaranya justru memiliki respon yang terbelah dua. Konten yang seringkali membelah dua opini publik adalah konten memberikan solusi yang kurang realistis pada permasalahan hewan yang dibahas untuk segera dilakukan oleh masyarakat, atau justru sama sekali tidak bisa dilakukan masyarakat, karena itu menghambat kehidupan sehari-hari mereka atau justru mata pencaharian mereka.

Tujuan utama dari perancangan ini adalah mencegah perilaku yang sama terulang lagi dan menyebar kepada generasi remaja saat ini, selagi memberikan mereka opsi dan tindakan yang bisa mereka lakukan jika ingin berkontribusi lebih dari sekedar tidak menyiksa, contohnya melakukan donasi kepada lembaga yang sedang aktif melakukan penyelamatan hewan-hewan.

Media yang akan dirancang adalah video animasi, salah satu media yang paling sering dikonsumsi remaja, dimana akan dibuatkan video dengan teknik animasi 2D, disajikan secara menarik berdasarkan fakta yang ada. Media video animasi ini dipilih karena beberapa pertimbangan, yang pertama adalah faktor target audience seperti yang disebut sebelumnya, masyarakat dari berbagai kalangan sudah umum menggunakan media sosial, video animasi ini fleksibel dan dapat ditempatkan pada berbagai platform ini dengan penyesuaian format saja, baik itu video singkat maupun video berdurasi penuh dengan berbagai format resolusi yang berbeda.

Pertimbangan mengambil video animasi ini juga agar dapat menggambarkan hewan-hewan yang ditampilkan secara ekspresif, memberikan berbagai skenario dimana hewan bisa berekspresi seperti manusia, meningkatkan faktor emosional yang disampaikan dalam video animasi tersebut, bisa dimanfaatkan juga untuk menciptakan nuansa emosional menggunakan latarnya baik menggunakan visual maupun audio yang nanti mendukungnya, dan terakhir tentunya untuk menyampaikan narasi unik yang memanfaatkan sifat imajinatif media animasi.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat video animasi untuk mengurangi konsumsi hewan yang tidak lazim pada remaja?

C. Tujuan Perancangan

1. Menghasilkan konsep perancangan dalam bentuk video animasi tentang dampak dari tindakan konsumsi hewan tidak lazim.
2. Menghasilkan video animasi 2D yang akan ditayangkan pada media sosial, tentang bahaya konsumsi hewan tidak lazim.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai pengolahan media audio visual secara menarik, dalam konteks perancangan ini yakni video animasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Sebagai masukan untuk lembaga pemerintah terkait upaya mengurangi tindakan perdagangan daging yang beresiko bagi masyarakat.

b. Bagi Lembaga Akademik

Menjadi media edukasi serta hiburan tentang hewan sambil menginformasikan bahaya yang mengancam hewan dan kesehatan masyarakat yang digambarkan di lembaga seperti sekolah dan perpustakaan.

c. Bagi Komunitas

Sebagai referensi untuk komunitas dan masyarakat yang membutuhkan ilmu baik itu ilmu visual dan audio.

d. Bagi Media

Sebagai referensi ilmu bahaya konsumsi daging hewan yang tidak umum serta bahayanya untuk kalangan umum

e. Bagi Industri Kreatif

Sebagai sumbangan pada industri kreatif terutama pada bidang edukasi dan entertainment.

E. Tinjauan Pustaka

1. Pengembangan Desain

Pembuatan suatu desain baik itu karakter atau objek perlu proses dan riset untuk mendukung keefektifan desain akhir. Menurut Kevin Crossley dalam bukunya “101 Tips for Fantasy Painters”, setelah mempersiapkan alat untuk bekerja, langkah yang harus kita lalui adalah mencari inspirasi dan referensi untuk proyek desain kita, seperti buku, majalah, komik, alam sekitar, sampai sejarah seperti Art Deco (2012, 16-23). Ini akan membantu untuk menghadirkan visual yang menarik dan bergaya untuk pembuatan video, baik menggambarkan elemen-elemen secara harfiah, maupun direpresentasikan dengan personifikasi maupun metafora.

2. Storytelling

Penyampaian cerita yang perlu dieksekusi untuk mencapai pesan yang konkrit dan jelas. Storytelling, agar bisa mencapai tujuan tersebut, harus bisa menarik baik itu secara kognitif maupun emosional, hal ini dicapai dengan narasi yang mendukung, mempertimbangkan banyak fitur seperti setting, karakter, dan tentu saja plotnya (Chaitin, 2003).

3. Nuansa/Mood pada Musik

Nuansa yang diberikan oleh musik akan mempengaruhi pesan yang diberikan oleh video nantinya, memberika penekanan dan setting yang sesuai dengan konteks sangatlah penting untuk memberikan pengaruh emosional dan kognitif seperti yang disebutkan pada storytelling sebelumnya. Ini dapat mempengaruhi psikologi pendengar ditambah lagi dengan visual yang ditampilkan, meskipun tidak menggunakan lirik, musik masih dapat mengekspresikan suatu emosi atau berbagai emosi hanya dari komposisi instrumennya (Hu, 2010).

F. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

Data yang dicari adalah info serta berita dari makhluk hidup yang akan dijadikan basis concept art nantinya, maka penelitian ini merupakan penelitian mengenai suatu objek, akan dikumpulkan berbagai dokumen serta literatur terkait untuk dianalisis lebih lanjut. Sumber informasi utamanya adalah lembaga yang bergerak dalam penyelamatan dan edukasi hewan di sekitar masyarakat.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data akan dikumpulkan secara kualitatif melalui berbagai sumber, sumber utamanya yakni internet, seperti situs streaming dokumenter dan kajian-kajian lainnya, informasi nantinya akan diolah dan dikompres agar bisa muat dalam sebuah video yang bisa merepresentasikan esensi dari hewan yang disorot. Sebelum perancangan dimulai, akan dilakukan survei serta wawancara terhadap lembaga yang melakukan gerakan penyelamatan hewan-hewan tersebut, survei lapangan juga akan dilakukan dan apabila lembaga yang bersangkutan bersedia untuk mempublish video animasinya, tentu akan diberikan. Akan mensurvei setidaknya satu lembaga, untuk memaksimalkan akurasi data, mungkin akan meningkatkan jumlah pihak yang terlibat.

G. Metode Analisis Data

Setelah data-data yang relevan terkumpul, data akan dianalisis menggunakan teknik 5W+1H, yakni what, who, why, when, where, dan how. dengan setiap dokumen, berita, maupun artikel terkait dengan setiap hewan dan permasalahannya akan diidentifikasi elemennya untuk dituangkan dalam desain final nantinya.

1. What :

Perancangan video animasi tentang bahaya mengkonsumsi daging hewan ekstrim di sekitar masyarakat umum.

2. Who :

Ditargetkan untuk masyarakat umum dengan remaja ke bawah yang tinggal di kota tanpa budaya memakan daging ekstrim sebagai demografis utama.

3. When :

Isu yang sorot masih berlangsung beberapa tahun ke belakang.

4. Why :

Untuk mengurangi orang-orang pada generasi muda yang berpotensi melakukan hal yang sama terhadap anjing dan hewan lainnya.

5. Where :

Ditayangkan secara online melalui berbagai media sosial dengan formatnya masing-masing.

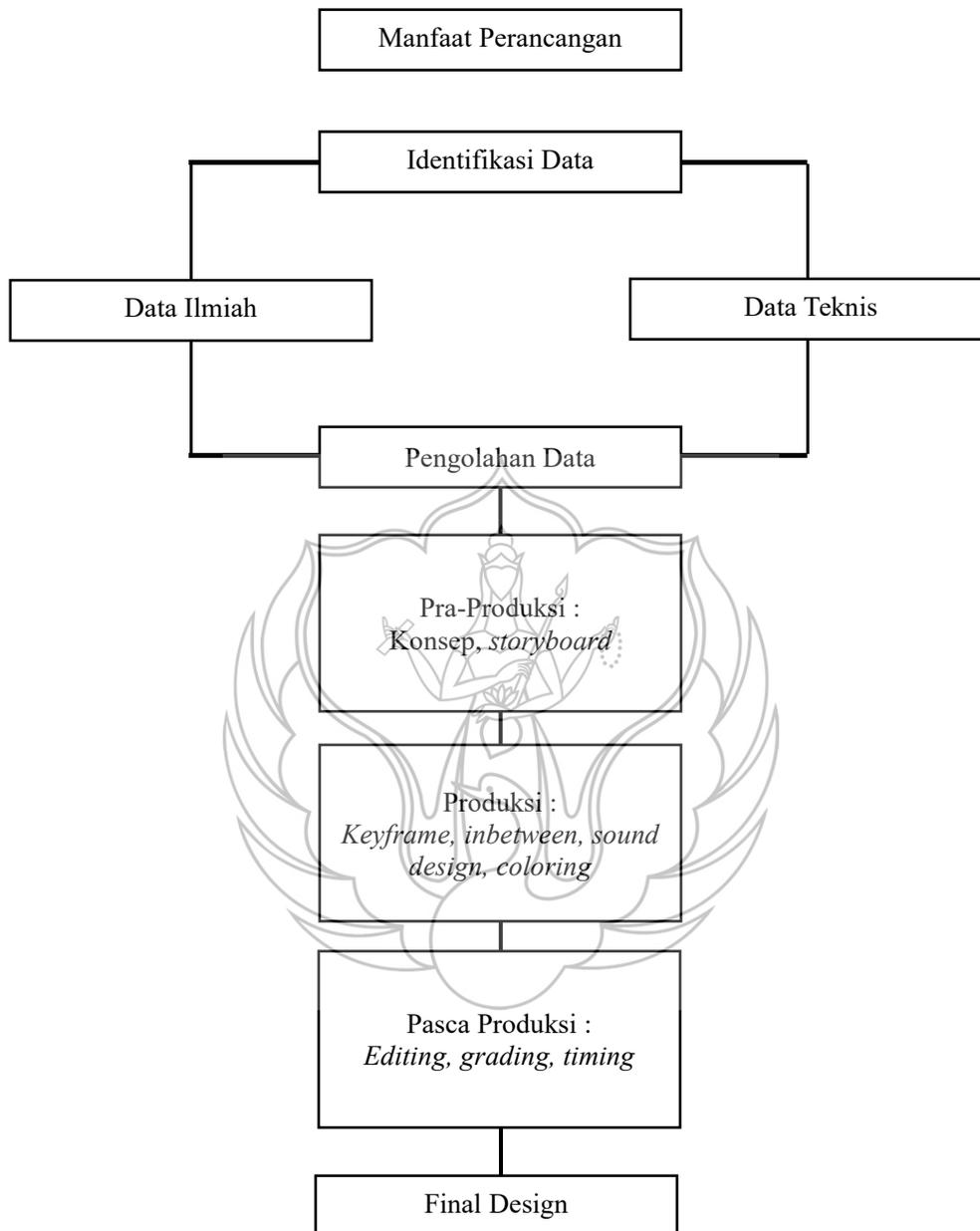
6. How :

Dengan menggunakan video animasi 2D yang menyampaikan pesan untuk mengurangi tindakan yang mengancam kehidupan hewan dan kesehatan masyarakat umum.



H. Skematik Perancangan





Gambar 1.1 Skematik Perancangan
(Sumber : Dokumentasi Mahesa Bintang Lazuardy)