

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK
BER-*GENRE SOLARPUNK* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN KEBERLANJUTAN
(*SUSTAINABILITY*) UNTUK REMAJA**



PERANCANGAN

Lesra Ariel Herdiaji

NIM 1912579024

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

2025

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK
BER-*GENRE SOLARPUNK* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN KEBERLANJUTAN
(*SUSTAINABILITY*) UNTUK REMAJA**



PERANCANGAN

Lesra Ariel Herdiaji

NIM 1912579024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

2025

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

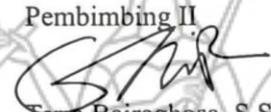
**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK BER-GENRE SOLARPUNK
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KEBERLANJUTAN
(SUSTAINABILITY) KEPADA REMAJA** diajukan oleh Lesra Ariel Herdiaji,
NIM 1912579024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi:
90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada
tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

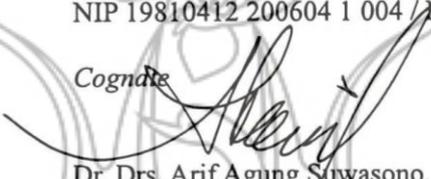
NIP 19700106 200801 1 017 / NIDN 0006017002

Pembimbing II


Terra Bairaghosa, S.Sn., M.Sn.

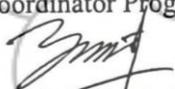
NIP 19810412 200604 1 004 / NIDN 0012048103

Cognate


Dr. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

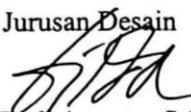
NIP 19671116 199303 1 001 / NIDN 0016116701

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018 / NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang oleh karena berkat anugerahnya memperbolehkan saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir saya yang berjudul “Perancangan Film Animasi Pendek Ber-Genre *Solarpunk* Sebagai Media Pengenalan Keberlanjutan (*Sustainability*) Kepada Remaja” sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di jenjang S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Saya sadar bahwa pada akhirnya perancangan ini masih jauh dari sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan dalam berbagai bagian dan tahapannya. Atas sebab itu, saya dengan rendah hati mengundang dan menerima segala bentuk kritik dan saran terhadap perancangan ini yang ditujukan demi menjadikannya sebuah perancangan yang lebih baik. Dengan begitu, saya mengharapkan bahwa perancangan ini dapat kemudian dijadikan manfaat oleh setiap pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, __ Juni 2025

Lesra Ariel Herdiaji
NIM 1912579024

UCAPAN TERIMA KASIH

Proses penyusunan perancangan ini tidak akan dapat berjalan lancar tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Atas sebab itu, itu saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut:

1. Kepada Bapak Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Kepada Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Yogyakarta,
3. Kepada Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Yogyakarta,
4. Kepada Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Yogyakarta,
5. Kepada Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah banyak mendukung dan mendorong saya selama proses perkuliahan ini,
6. Kepada Bapak Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas berbagai arahan dan bimbingannya yang telah menuntun saya selama proses penyusunan tugas akhir ini,
7. Kepada Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, atas berbagai arahan dan bimbingannya yang telah menuntun saya selama proses penyusunan tugas akhir ini,
8. Kepada Bapak Dr. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku Dosen *Cognate*, atas arahan dan masukan yang sangat bermanfaat dalam melengkapi penyusunan tugas akhir ini,
9. Kepada Bapak Ermambang Bendung Wijaya, atas kesediaannya memberikan arahan dan masukan yang sangat bermanfaat dalam melengkapi karya tugas akhir saya,
10. Kepada Bapak, Ibu, dan Adik, yang sejak awal sudah begitu banyak mendukung dan menyediakan kepada saya,
11. Kepada teman-teman grup *discord* DAD yang sudah berbagi suka duka selama masa perkuliahan saya,

12. Kepada teman-teman seperjuangan Desain Komunikasi Visual angkatan 2019, Randatapak, yang sungguh saya banggakan,
13. Dan kepada berbagai pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang sudah berkontribusi secara langsung dan tidak langsung selama proses perkuliahan saya hingga pada terselesaikannya perancangan ini.

Yogyakarta, __ Juni 2025

Lesra Ariel Herdiaji
NIM 1912579024



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Melalui surat pernyataan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lesra Ariel Herdiaji
NIM : 1912579024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK BER-GENRE SOLARPUNK SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KEBERLANJUTAN (SUSTAINABILITY) KEPADA REMAJA** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan bukan merupakan bentuk menjiplak atau mencontoh karya orang lain, serta merupakan karya yang belum pernah dipublikasikan atau diajukan sebelumnya. Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan tanggung jawab sepenuhnya.



Yogyakarta, 10 Juni 2025


Lesra Ariel Herdiaji
NIM 1912579024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Melalui surat pernyataan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lesra Ariel Herdiaji
NIM : 1912579024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK BER-GENRE SOLARPUNK SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KEBERLANJUTAN (SUSTAINABILITY) KEPADA REMAJA**. Dengan demikian saya memberikan hak kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan tanggung jawab kesadaran sepenuhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, __ Juni 2025

Lesra Ariel Herdiaji
NIM 1912579024

ABSTRAK

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK BER-*GENRE SOLARPUNK* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KEBERLANJUTAN (*SUSTAINABILITY*) KEPADA REMAJA

Oleh: Lesra Ariel Herdiaji

NIM: 1912579024

Permasalahan keberlanjutan lingkungan hidup di Indonesia masih menjadi persoalan besar di berbagai area, salah satunya di tingkat kesadaran masyarakat umum masih kurang. Sebagai generasi penerus, remaja memiliki peran penting dalam mengusahakan keberlanjutan sehingga sebaiknya diperkenalkan kepada permasalahan ini sejak dini. Media hiburan seperti film animasi sangatlah ideal dalam proses pengenalan tersebut karena formatnya yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Sayangnya kebanyakan media memilih menampilkan kegagalan manusia dalam menangani keberlanjutan lingkungan hidup melalui visi distopia yang dapat menghasilkan cara pandang yang pesimistis. *Solarpunk* hadir sebagai *genre* yang unik karena menampilkan visi positif yang menawarkan harapan dan solusi untuk menghadapi permasalahan lingkungan hidup ini. Atas alasan itu, dirancanglah sebuah film animasi pendek 2D yang mengangkat *genre solarpunk* untuk mengenalkan remaja kepada konsep keberlanjutan lingkungan hidup.

Dalam proses perancangan, penulis mengumpulkan data seputar *solarpunk* dan keberlanjutan, seperti prinsip, penerapan, dan halangannya, yang kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H. Penulis juga mempelajari tahapan dan prinsip pembuatan film animasi 2D serta teori mengenai hubungan remaja dengan media dan topik yang dipilih. Selain itu penulis mengkaji beberapa sumber pustaka dan mencari tahu kebiasaan bermedia target audiens melalui kuesioner.

Film animasi pendek 2D yang dirancang berjudul *Maia*. Film ini menceritakan kota terakhir di Bumi dan dua orang yang berusaha mengungkap kenyataan mengenai ketidakadilan yang terjadi demi berdirinya kota tersebut. Film ini berfokus pada prinsip keadilan sosial dari keberlanjutan yang masing jarang diangkat. Pesan tersebut dikemas dalam penceritaan naratif yang dramatis untuk mengundang empati. Film ini tidak menggunakan dialog dan bergantung pada penceritaan visual yang memanfaatkan setiap gestur dan ekspresi karakter serta berbagai teknik komposisi, sinematografi, dan simbolisme visual. Pengarahan visual film *Maia* memanfaatkan gaya yang ilustratif untuk memberikan kesan alami dan *handmade*. Film yang dihasilkan berdurasi 15 menit dan 25 detik serta diunggah secara daring di YouTube.

Kata kunci: film animasi pendek, *solarpunk*, keberlanjutan, lingkungan hidup, remaja

ABSTRACT
**SOLARPUNK ANIMATED SHORT FILM DESIGN AS AN INTRODUCTION
TO SUSTAINABILITY FOR TEENAGERS**

Author: Lesra Ariel Herdiaji

ID: 1912579024

Environmental sustainability issues in Indonesia are still a significant matter in various areas, including the the common public's low awareness level. As the future generation, teenagers hold an important role in promoting sustainability and are ideally introduced to the issue from early on. Entertainment media, such as animated films, are ideal in this introductory process for their entertaining and easy to understand format. Sadly, most media prefer to show humanity's failures in handling this issues through a dystopian future which can cause a pessimistic outlook. Solarpunk presents itself as a unique genre through by depicting a positive future and offering hope and solution in dealing with these issues. Thus, this project aims to design an 2D animated short film which utilizes the solarpunk genre to introduce teenagers to the concept of environmental sustainability.

During the design process, datas regarding solarpunk and sustainability, such as their principles, application, and obstacles, are gathered and then analyzed using the 5W+1H method. The process and principle of making a 2D animation along with studies of teenagers' relation with the chosen medium and topics are also studied. Several literary sources are also reviewed and the target audience's media habit are also researched through questionnaires.

The final 2D animated short film is titled Maia. It tells of the last city on Earth and two people that are trying to unveil the truth of the injustices done for the establishment of the city. The film focuses on the rarely discussed social equality principle of sustainability. The message is packed in a dramatical, narrative storytelling that invites empathy. The film has no dialog and relies on visual storytelling through the characters' gestures and expressions, as well as various compositition, cinematography, and visual symbolism techniques. The visual direction of Maia utilizes an illustrative style for a natural and handmade feel. The final film has 15 minutes and 25 seconds of duration and is uploaded online on YouTube.

Keywords: animated short film, solarpunk, sustainability, environment, teenager

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ...	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Perancangan	6
D. Batasan Masalah.....	7
E. Manfaat Perancangan	7
F. Definisi Operasional.....	7
G. Metode Perancangan	9
H. Metode Analisis Data	9
I. Konsep Perancangan	10
J. Skematika Perancangan	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	12
A. Identifikasi Data	12
1. <i>Solarpunk</i>	12
2. Keberlanjutan	14
B. Studi Pustaka.....	15
1. Landasan Teori	15
a. Animasi	15

b.	<i>Solarpunk</i>	28
c.	Keberlanjutan	38
d.	Remaja.....	47
2.	Kajian Pustaka.....	51
C.	Analisis Data	54
D.	Kesimpulan Analisis Data	56
E.	Usulan Pemecahan Masalah.....	56
BAB III KONSEP PERANCANGAN		57
A.	Konsep Media	57
1.	Tujuan Media	57
2.	Strategi Media	57
a.	Target Audiens.....	57
b.	Pemilihan Media	59
3.	Program Media.....	61
a.	Waktu	61
b.	Tempat.....	62
B.	Konsep Kreatif	63
1.	Tujuan Kreatif.....	63
2.	Strategi Kreatif.....	63
a.	<i>What to Say</i> (Isi Pesan)	63
b.	<i>How to Say</i> (Bentuk Pesan).....	64
C.	Program Kreatif.....	65
1.	Tema Pesan.....	65
2.	Strategi Penyampaian Pesan	66
a.	Teknik Penyampaian	66
b.	Pemilihan Gaya Bahasa.....	66

c.	Citra Media.....	67
3.	<i>Storyline</i>	67
a.	Judul	67
b.	Sinopsis	67
4.	Pengarahannya Pesan Visual.....	69
a.	Gaya Ilustrasi	69
b.	Gaya Warna	72
c.	Gaya Animasi	73
d.	Tipografi.....	74
5.	Pengarahannya Teknis.....	77
BAB IV VISUALISASI.....		78
A.	Pra-Produksi.....	78
1.	Naskah.....	78
a.	<i>Logline</i>	78
b.	<i>Storyboard</i> dan Naskah	78
c.	Penceritaan Visual	122
2.	Studi Visual	123
a.	Karakter.....	123
b.	Properti.....	129
c.	Lingkungan	134
d.	Palet Warna	139
e.	<i>Color Script</i>	141
f.	Tipografi.....	143
3.	Animatik.....	145
B.	Produksi	146
1.	<i>Rough Animation</i>	146

2. <i>Clean-up</i>	147
3. <i>Colouring</i>	148
4. <i>Compositing</i>	149
C. Pasca Produksi.....	151
1. <i>Audio</i>	151
2. <i>Editing</i>	151
D. Eksekusi Final Film Animasi Pendek.....	152
E. Media Pendukung.....	157
1. <i>Teaser Trailer</i>	157
2. Poster Film.....	158
3. <i>Concept & Production Art</i>	159
BAB V PENUTUP.....	161
A. Kesimpulan.....	161
B. Saran.....	163
DAFTAR PUSTAKA.....	165
LAMPIRAN.....	170
1. Hasil Kuesioner.....	170
2. Dokumentasi Pameran dan Sidang.....	173
3. Lembar Konsultasi.....	175

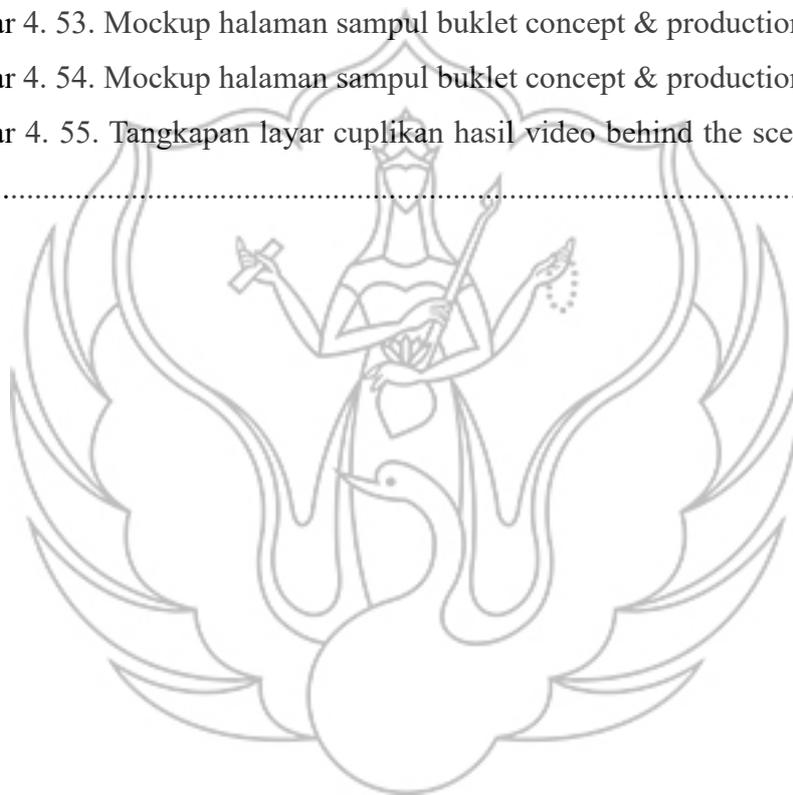
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Bagan Skematika Perancangan	11
Gambar 2. 1. Contoh storyboard film animasi pendek	20
Gambar 2. 2. Character turnaround untuk film Lilo and Stitch, 2002	21
Gambar 2. 3. Character comparison sheet untuk film Lilo and Stitch, 2002.....	21
Gambar 2. 4. Contoh style guide untuk film Lilo and Stitch, 2002	22
Gambar 2. 5. Contoh color script untuk film Finding Nemo, 2003	23
Gambar 2. 6. Sampul novela A Psalm for the Wild-Built, 2021, karya Becky Chambers	31
Gambar 2. 7. Tangkapan layar dari game Terra Nil, 2023	32
Gambar 2. 8. Tangkapan layar dari film Strange World, 2022	32
Gambar 2. 9. Tampilan sebuah dunia berestetika solarpunk dalam film animasi pendek Dear Alice, 2021	38
Gambar 3. 1. Tangkapan layar film Ernest & Celestine (2012, Stephane Aubier, Vincent Patar, dan Benjamin Renner)	69
Gambar 3. 2. Tangkapan layar film pendek Tomorrow's Leaves (2020, Yoshiyuki Momose)	69
Gambar 3. 3. Desain karakter dalam serial Kipo and the Age of Wonderbeasts (2020, Rad Sechrist).....	70
Gambar 3. 4. Desain karakter dalam komik Nimona (2015, ND Stevenson).....	70
Gambar 3. 5. Ilustrasi karya Syd Mead.....	71
Gambar 3. 6. Ilustrasi Reverie (1897) karya Alphonse Mucha.....	72
Gambar 3. 7. Contoh palet warna bertone dingin dan monokromatik.....	72
Gambar 3. 8. Contoh palet warna bertone hangat dan beragam	73
Gambar 3. 9. Tangkapan layar beberapa frame dari film pendek The Worm (2023, Andy Coyle) yang banyak memanfaatkan gambar-gambar diam.....	73
Gambar 3. 10. Tangkapan layar beberapa frame dari sebuah animatik karya Nicole Rodriguez (2022) yang tidak banyak menggunakan frame inbetween.....	74
Gambar 3. 11. Tangkapan layar tipografi dalam judul serial Scavengers Reign (2023)	75
Gambar 3. 12. Tangkapan layar tipografi dalam judul film Dune (2020).....	75
Gambar 3. 13. Tipografi dalam film The Martian (2015).....	75

Gambar 3. 14. Tipografi dalam game Mass Effect 3 (2012).....	76
Gambar 3. 15. Tipografi dalam ilustrasi karya Alariko.....	76
Gambar 3. 16. Tipografi dalam sampul album band Agusa, Ekstatis, yang didesain oleh Robin Gnista.....	76
Gambar 4. 1. Sketsa pengembangan dan turnaround untuk karakter Alfea	124
Gambar 4. 2. Sketsa pengembangan dan turnaround untuk karakter Aruna	126
Gambar 4. 3. Sketsa pengembangan dan implementasi untuk karakter Alfea	127
Gambar 4. 4. Sketsa pengembangan dan turnaround untuk karakter Garda Kota	128
Gambar 4. 5. Sketsa pengembangan dan desain final untuk Senyawa Hawa	129
Gambar 4. 6. Sketsa pengembangan dan desain final untuk robot lebah.....	130
Gambar 4. 7. Sketsa pengembangan untuk armored apterocraft	130
Gambar 4. 8. Desain final untuk armored apterocraft.....	131
Gambar 4. 9. Sketsa pengembangan dan desain final untuk kapal layar wastelander	131
Gambar 4. 10. Sketsa pengembangan dan desain final untuk buku jurnal Aruna dan bunga.....	132
Gambar 4. 11. Sketsa pengembangan dan desain final untuk kalung Alfea	133
Gambar 4. 12. Sketsa pengembangan dan desain final untuk drone dan tablet Alfea	133
Gambar 4. 13. Sketsa pengembangan dan desain final untuk senjata Garda Kota	134
Gambar 4. 14. Sketsa pengembangan untuk latar kota Maia.....	135
Gambar 4. 15. Desain final untuk latar kota Maia	135
Gambar 4. 16. Sketsa pengembangan dan desain final untuk latar Menara Hawa	136
Gambar 4. 17. Sketsa pengembangan untuk latar apartemen Alfea.....	136
Gambar 4. 18. Desain final untuk latar apartemen Alfea.....	137
Gambar 4. 19. Sketsa pengembangan dan desain final untuk latar desa Aruna..	138
Gambar 4. 20. Sketsa pengembangan dan desain final untuk latar bangkai truk Zenith	139
Gambar 4. 21. Palet warna Maia.....	140

Gambar 4. 22. Palet warna desa	140
Gambar 4. 23. Palet warna wasteland	140
Gambar 4. 24. Susunan color script untuk film Maia	141
Gambar 4. 25. Susunan color script untuk film Maia	142
Gambar 4. 26. Susunan color script untuk film Maia	143
Gambar 4. 27. Tipografi judul film animasi pendek Maia.....	144
Gambar 4. 28. Font Zen Kurenaido Regular.....	144
Gambar 4. 29. Font Fragment Mono Regular	144
Gambar 4. 30. Font Jura Regular	144
Gambar 4. 31. Contoh penerapan tipografi menggunakan font Jura dan tulisan tangan dalam film Maia	145
Gambar 4. 32. Tangkapan layar proses pembuatan animatik menggunakan program CapCut	146
Gambar 4. 33. Tangkapan layar dokumen daftar shot (shot list) untuk film Maia	146
Gambar 4. 34. Tangkapan layar proses pengerjaan tahap animasi rough dalam program Clip Studio Paint.....	147
Gambar 4. 35. Salah satu frame hasil dari tahap animasi rough.....	147
Gambar 4. 36. Tangkapan layar proses pengerjaan tahap clean-up dalam program Clip Studio Paint.....	148
Gambar 4. 37. Salah satu frame hasil dari tahap clean-up	148
Gambar 4. 38. Tangkapan layar proses pengerjaan tahap colouring dalam program Clip Studio Paint	149
Gambar 4. 39. Salah satu frame hasil dari tahap colouring	149
Gambar 4. 40. Tangkapan layar proses pengerjaan tahap compositing dalam program Clip Studio Paint.....	150
Gambar 4. 41. Salah satu frame hasil dari tahap compositing.....	150
Gambar 4. 42. Image sequence dari salah satu shot yang sudah di-export sebagai file PNG	150
Gambar 4. 43. Tangkapan layar proses editing dengan menggunakan program DaVinci Resolve.....	152
Gambar 4. 44. Tangkapan layar hasil final untuk film Maia, scene 0-1	152

Gambar 4. 45. Tangkapan layar hasil final untuk film Maia, scene 1-7	153
Gambar 4. 46. Tangkapan layar hasil final untuk film Maia, scene 7-10	154
Gambar 4. 47. Tangkapan layar hasil final untuk film Maia, scene 10-13	155
Gambar 4. 48. Tangkapan layar hasil final untuk film Maia, scene 13-14	156
Gambar 4. 49. Tangkapan layar hasil final untuk film Maia, scene 14-selesai...	157
Gambar 4. 50. Tangkapan layar teaser trailer film Maia.....	158
Gambar 4. 51. Poster utama untuk film Maia	158
Gambar 4. 52. Dua variasi poster pendukung film Maia, biru (kiri) dan hitam (kanan).....	159
Gambar 4. 53. Mockup halaman sampul buklet concept & production art	159
Gambar 4. 54. Mockup halaman sampul buklet concept & production art	160
Gambar 4. 55. Tangkapan layar cuplikan hasil video behind the scenes film Maia	160



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Topik permasalahan lingkungan hidup merupakan perbincangan yang sudah sangat familiar di kehidupan sekarang ini. Mulai dari kerusakan lingkungan akibat dari pemanasan global, kelalaian pemerintah dalam menjalankan kebijakan, hingga ajakan-ajakan yang digaungkan oleh para aktivis hijau. Salah satu penyebab permasalahan lingkungan tersebut adalah budaya konsumerisme dari masyarakat Indonesia. Dilansir dari Kamil di mongabay.co.id (diakses pada 31 Januari 2024), jumlah kafe di Yogyakarta meningkat seiring banyaknya mahasiswa yang mencari tempat untuk hangout atau sekedar memesan minuman penghibur dengan sekitar 34 kedai kopi dari franchise terbesar. Berdasarkan Mongabay, 1 kedai rata-rata menghasilkan sampah sebanyak 165 gelas plastik per hari (sebanyak 60 ribu gelas per tahunnya). Berdasarkan data dari DLHK DIY, sekitar 18,1% dari sampah yang masuk ke TPA Piyungan tiap hari merupakan sampah plastik yang sebagian besar dihasilkan dari restoran, kafe, dan warung.

Selain permasalahan sampah, Indonesia juga memiliki tingkat deforestasi yang cukup tinggi. Berdasarkan *World Population Review* (<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7144667/indonesia-jadi-negara-yang-kehilangan-hutan-terbanyak-kedua-di-dunia-ini-penyebabnya>, diakses pada 29 Januari 2024), Indonesia menempati peringkat kedua untuk negara dengan tingkat deforestasi terparah berdasarkan data dari tahun 1990 hingga 2020. Pada tahun 2022 sendiri Indonesia kehilangan seluas 230.000 hektare hutan, menempati peringkat ke-4 berdasarkan data dari *Statista*. Penyebab utama deforestasi antara lain adalah perluasan lahan pertanian dan perkebunan.

Kualitas udara di Indonesia sendiri masih cukup buruk. Dilansir dari KOMPAS.com (diakses pada 29 Januari 2024) tim Nafas Indonesia melaporkan 14 kota paling berpolusi di Indonesia di tahun 2023, yaitu

Tangerang Selatan, Bandung Raya, Tangerang, Bogor, Bekasi, Depok, DKI Jakarta, Semarang, Surabaya Raya, Malang Raya, D.I. Yogyakarta, Bali, Kepulauan Seribu, dan Belitung. Dari ke-14 kota tersebut tidak ada yang mencapai standar pedoman tahunan WHO ($5 \mu\text{g}/\text{m}^3$) dan hanya ada satu kota (Belitung) yang berhasil mencapai baku mutu udara ambien tahunan Indonesia ($15 \mu\text{g}/\text{m}^3$). Beberapa faktor penyebab buruknya kualitas udara antara lain adalah jumlah penduduk dan lalu lintas yang padat, serta kondisi geografis yang menyebabkan polutan terakumulasi dan terjebak.

Berdasarkan tiga aspek tersebut saja (sampah plastik, kehutanan, dan kualitas udara) dapat dilihat bahwa kondisi lingkungan hidup di Indonesia masih jauh dari baik. Upaya-upaya yang sudah dilakukan untuk mencegah atau menangani belum bisa dibilang memberikan dampak yang memuaskan. Kesadaran tentang permasalahan ini sendiri baik dari pihak pemerintahan atau masyarakat masih kurang. Maka dari itu banyak yang harus terlibat dalam upaya mengatasi kerusakan lingkungan hidup agar tidak menjadi lebih parah. Dari pemerintah melalui pembentukan dan penerapan kebijakan hingga edukasi bagi berbagai kalangan masyarakat. Sarana untuk mengedukasi sendiri tidaklah terbatas; baik melalui pelajaran di sekolah dan kegiatan keluarga, hingga melalui sastra atau media hiburan seperti film animasi dan komik.

Garrard menyatakan bahwa sastra dapat berperan dalam menentukan, menyampaikan, hingga menyelesaikan permasalahan ekologis (dalam Endraswara, 2021:283). Endraswara (2021:281) mengkatégorikan sastra yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungan sebagai ekologi sastra. Salah satu kepentingan dari ekologi sastra adalah bagaimana tulisan dapat mempengaruhi perilaku pembaca terhadap lingkungan hidup.

Animasi sebagai salah satu media hiburan yang berbasis audio dan visual memiliki potensi yang cukup besar sebagai sarana edukasi karena formatnya yang menarik dan mudah untuk dipahami. Penyampaian informasi melalui pendekatan narasi emosional juga akan lebih mudah diterima oleh berbagai kalangan. Ditambah juga, dengan keterjangkauan

internet sekarang ini, karya-karya animasi lebih mudah untuk didistribusikan dan diakses oleh para pencipta dan penikmatnya.

Sayangnya kebanyakan media hiburan yang populer lebih sering menampilkan kegagalan manusia dalam menangani permasalahan lingkungan hidup. Dari *Akira* (film, 1988), *Cyberpunk 2077* (game, 2019), hingga *Arcane* (serial, 2021) banyak cerita yang lebih memilih menampilkan visi distopia terutama dalam *genre cyberpunk*. Distopia adalah gambaran dunia yang lebih buruk dari dunia sekarang yang biasanya dipenuhi dengan kesenjangan dan ketidakadilan (Endraswara, 2021:65). Bagi banyak orang visi ini mencerminkan berbagai keadaan yang mereka hadapi di dunia nyata. Selain itu gambaran buruk ini dapat mendorong aksi untuk menanggulangi berbagai permasalahan tersebut (Daysh, 2024:6-7). Meskipun begitu ada juga yang berpandangan bahwa cerita-cerita distopia akan membentuk cara pandang yang pesimis, bahkan hingga nihilis.

Ditengah ramainya cerita-cerita distopia, beberapa kelompok mulai mengajukan *solarpunk* sebagai sebuah *genre* fiksi spekulatif yang menentang cara pandang yang dianggap negatif ini. Dalila Forni (2023:160) dalam artikel jurnalnya, “Solarpunk visions in youth fiction. The pedagogical utopia of Nausicaä of the Valley of the Wind”, menjelaskan *solarpunk* sebagai sebuah gerakan literatur dan artistik yang menghadirkan sudut pandang terhadap masa depan yang konstruktif dan penuh harapan dalam menghadapi berbagai permasalahan, seperti lingkungan hidup dan keberlanjutan. Andrew Sage, dalam perbincangan dengan Pop Culture Detective (McIntosh, et al., <https://popculturedetective.agency/podcast/solarpunk-and-how-we-escape-dystopia/podcast/solarpunk-and-how-we-escape-dystopia>, diakses pada 1 Februari 2024), mendeskripsikan *solarpunk* sebagai sebuah visi utopia di mana teknologi modern, futuristik, ataupun tradisional digunakan secara bijak untuk memastikan kecukupan dan keberlanjutan ekologis. *Solarpunk* menekankan pentingnya peran komunitas, serta otonomi dan kemandirian mereka tanpa naungan sistem korporat atau pemerintahan konvensional. *Solarpunk Manifesto* (<https://www.re->

des.org/es/a-solarpunk-manifesto/, diakses pada 15 Januari 2024) memberikan beberapa acuan estetika yang diikuti oleh *solarpunk*, seperti gaya *jugaad*, art nouveau, Hayao Miyazaki, pemrioritasan sepeda, serta pemanfaatan ulang infrastruktur yang ada. Istilah *solarpunk* sendiri pertama muncul di dalam sebuah artikel yang ditulis di situs blog republicofthebees.wordpress.com pada tahun 2008 sebagai sebuah usulan *genre* baru sebelum kemudian tersebar dan menjadi populer di forum-forum daring. *A Psalm for the Wild-Built* (novela, 2021), *Strange World* (film, 2022), dan *Terra Nil* (game, 2023) adalah beberapa media yang dirilis baru-baru ini yang mengangkat topik *solarpunk*. Distopia sendiri dapat diartikan sebagai kritik dan peringatan dari sang penulis berdasarkan kekhawatirannya atas isu-isu yang muncul pada saat itu (Endraswara, 2021:66). Forni (2023:166) menjelaskan bahwa *solarpunk* tidak ingin memperingatkan dan menggerakkan perubahan melalui rasa takut, tetapi melalui citra yang penuh harapan dan utopia yang konkrit.

Sebagai *genre* yang bersifat utopis, *solarpunk* juga dapat dikritik serupa dengan dunia-dunia utopia lainnya. Utopia banyak dikritik sebagai konsep yang idealistik dan menghindari realita; tanpa ada dasar nyata yang konkrit untuk mendukungnya (Martell, 2018). Hans Achterhuis, seorang filsuf Belanda, berargumen bahwa utopia pada akhirnya akan berujung pada totaliterisme, di mana individu tunduk pada komunitas dan pilihan yang ada hanyalah untuk menerima ideologi ini atau menolaknya secara menyeluruh (Oudenampsen, 2016).

Selain itu cerita-cerita *solarpunk* cenderung menampilkan proses revolusi yang lama, perlahan dan tidak mudah yang bisa dianggap membosankan dan tidak menarik oleh beberapa orang. “*Punk*” dalam *solarpunk* menampilkan revolusi yang berbeda dari bentuk revolusi yang populer; yang penuh aksi dan konfrontasi. Tidak ada (atau tidak banyak) konflik sebagaimana yang umum dijumpai dalam cerita yang banyak dikonsumsi masyarakat. Dalam sebuah dunia utopia, tanpa adanya hierarki, konflik yang dominan adalah konflik personal atau interpersonal dan tipe konflik ini kurang diminati oleh kebanyakan orang. (McIntosh, et al.,

<https://popculturedetective.agency/podcast/solarpunk-and-how-we-escape-dystopia>, diakses pada 1 Februari 2024)

Meskipun begitu kelebihan dari *solarpunk* sendiri adalah potensinya untuk direalisasikan. Sudah ada upaya-upaya dan inovasi yang mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan untuk memastikan keberlanjutannya. Mulai dari penghasil sumber daya terbarukan (matahari, angin, air), kendaraan listrik, serta pembangunan kota-kota *self-sustaining* seperti konsep New Urbanism dan *garden city*. Selain teknologi modern *traditional ecological knowledge* juga penting untuk dipertahankan, yaitu berbagai pengetahuan yang sudah berabad-abad diterapkan masyarakat tradisional untuk mempertahankan dan mengelola keragaman hayati lokal (Sumarwati, 2022).

Solarpunk adalah *genre* fiksi ilmiah yang baru dan segar, yang memilih untuk menampilkan sebuah visi yang positif yang dapat diwujudkan. *Solarpunk* merupakan sebuah bentuk perlawanan terhadap cara pandang yang nihilis. Meskipun bisa dianggap tidak realistis, karya-karya *solarpunk* tetap memiliki kekhawatiran dan kepedulian atas isu-isu keberlanjutan yang ada.

Secara sederhana tujuan dari keberlanjutan adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia dan planet di masa sekarang tanpa membahayakan kelangsungan kehidupan di masa depan. Dalam upaya ini manusia juga bertugas untuk memperbaiki ekosistem yang telah tercemar atau rusak akibat tindakan manusia (Bergman, 2012:21). Gaya hidup berkelanjutan adalah salah satu upaya tersebut. Praktik gaya hidup tersebut adalah antara lain seperti mengurangi penggunaan plastik sekali pakai (Gale, 2020:64), mengurangi limbah makanan (Gale, 2020:96), serta mengutamakan kendaraan rendah emisi (Gale, 2020:198-204). Pada dasarnya, gaya hidup keberlanjutan adalah bagaimana kita mengonsumsi secukupnya dan dengan lebih bijaksana (Gale, 2020:23).

Sudah ada banyak hal-hal sederhana yang bisa dilakukan oleh masyarakat umum dalam kesehariannya untuk turut membangun

keberlanjutan. Sayangnya masih sedikit yang terbiasa atau bahkan yang memiliki kesadaran atas upaya-upaya tersebut.

Maka dari itu ada baiknya untuk memperkenalkan generasi muda terhadap konsep keberlanjutan dan *genre solarpunk*. Contohnya kepada remaja di usia sekolah SMP hingga SMA, di masa di mana mereka masih belajar dan membentuk jati diri, serta juga bersiap untuk memasuki masa kuliah di mana banyak keputusan yang akan mereka ambil, baik dari fokus studi lanjut hingga keputusan sehari-hari, dapat mempengaruhi masa depan bagi dunia mereka. Karena alasan ini penting bagi remaja untuk diperkenalkan dengan *genre solarpunk* dan salah satu media yang berpotensi di kalangan remaja adalah film animasi. Formatnya yang menarik, mudah dipahami, serta keterjangkauannya menjadikannya cukup efektif sebagai media pengenalan.

Maka dari itu diperlukan sebuah perancangan film animasi ber-*genre solarpunk* yang mengangkat isu-isu lingkungan hidup di dunia, terutama di Indonesia. Saat ini masih sedikit media bertema *solarpunk* dibandingkan media bertema distopia. Melalui perancangan ini diharapkan visi *solarpunk* dapat dipahami oleh masyarakat umum dan terutama oleh target audiens, yaitu remaja berusia pelajar. Nilai-nilai optimis dan ekologis dalam visi tersebut diharapkan dapat membantu para remaja mengenali dan tergerak untuk berkontribusi pada keberlanjutan lingkungan hidup.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang film animasi pendek dua dimensi (2D) dengan mengangkat *genre solarpunk* untuk mengenalkan remaja mengenai keberlanjutan lingkungan hidup?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah film animasi pendek 2D yang mengangkat *genre solarpunk* untuk mengenalkan remaja kepada konsep keberlanjutan lingkungan hidup, baik dari segi teknologi maupun gaya hidup.

D. Batasan Masalah

Ruang lingkup yang akan diprioritaskan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini akan berfokus pada pengenalan seputar prinsip-prinsip dasar keberlanjutan menurut David Bergman, Mikaela Loach, John Elkington, serta William McDonough dan Michael Braungart.
2. Perancangan juga akan berfokus pada pengenalan seputar prinsip dasar dari *genre solarpunk* menurut William Joseph Gillam.
3. Perancangan ini ditujukan untuk target audiens remaja Indonesia dengan rentang usia 13-18 tahun.
4. Media yang akan dirancang merupakan film animasi pendek dengan teknik dua dimensi (2D).

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens dan Masyarakat Umum
Sebagai sumber pengetahuan dasar mengenai *genre solarpunk* dan topik keberlanjutan lingkungan hidup, serta sebagai sarana hiburan.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Sebagai sumber literasi dan referensi mengenai wawasan perancangan animasi sebagai media edukasi, terutama edukasi lingkungan hidup.
3. Bagi Industri Kreatif
Sebagai referensi dari potensi animasi dan *genre solarpunk* sebagai sarana edukasi lingkungan hidup bagi pelajar.

F. Definisi Operasional

Berikut ini adalah definisi dan konteks dari istilah-istilah yang akan digunakan dalam perancangan ini.

1. *Solarpunk*

Berdasarkan *Solarpunk Manifesto* (<https://www.re-des.org/es/a-solarpunk-manifesto/>), diakses pada 15 Januari

2024), *solarpunk* adalah sebuah gerakan yang berfokus mengenai seperti apa wujud dari sebuah peradaban berkelanjutan dan bagaimana untuk mencapainya. *Solarpunk* dalam perancangan ini mengacu kepada *genre* yang identik dengan perpaduan antara teknologi dan lingkungan hidup.

2. Keberlanjutan

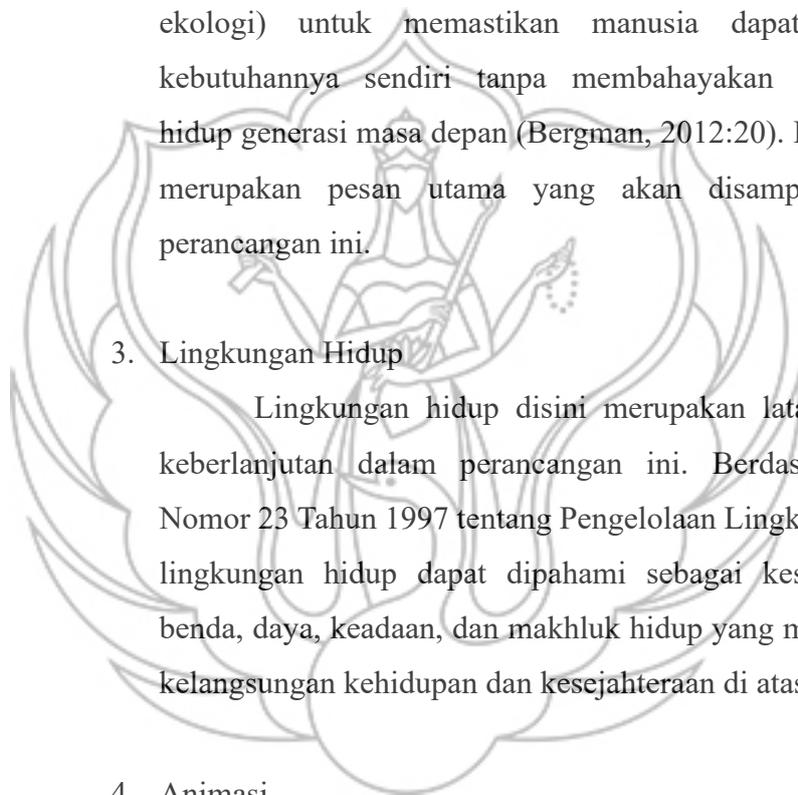
Keberlanjutan (*sustainability*) adalah sebuah upaya yang mempertimbangkan tiga aspek (ekonomi, keadilan, dan ekologi) untuk memastikan manusia dapat mencukupi kebutuhannya sendiri tanpa membahayakan kelangsungan hidup generasi masa depan (Bergman, 2012:20). Keberlanjutan merupakan pesan utama yang akan disampaikan dalam perancangan ini.

3. Lingkungan Hidup

Lingkungan hidup disini merupakan latar ruang dari keberlanjutan dalam perancangan ini. Berdasarkan UURI Nomor 23 Tahun 1997 tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup, lingkungan hidup dapat dipahami sebagai kesatuan segala benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup yang mempengaruhi kelangsungan kehidupan dan kesejahteraan di atas bumi.

4. Animasi

Animasi dapat dipahami sebagai memberikan “kehidupan” pada benda statis sehingga menciptakan gerak atau kesan bergerak (Prakosa, 2013:23) dan oleh karena itu dapat menjadi sarana penyampaian pesan yang efektif untuk perancangan ini.



G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a) Data Primer

Data yang berkaitan dengan wawasan tentang *solarpunk* serta gaya hidup dan teknologi berkelanjutan yang dapat diperoleh melalui literatur, kajian, seminar dan karya-karya dari pegiat *solarpunk* serta wawancara dengan ahli/pegiat dalam bidang keberlanjutan.

b) Data Sekunder

Data yang berupa referensi visual dan verbal dari film animasi dan media-media *solarpunk* yang sudah ada untuk digunakan dalam perancangan animasi yang dapat diperoleh melalui studi dan observasi dari literatur, internet, serta sumber lainnya.

2. Teknik Pengumpulan Data

a) Studi Kepustakaan

Merupakan pengumpulan data dari kepustakaan, baik buku, artikel, dan lainnya, yang memuat data visual dan verbal yang terkait dengan perancangan.

b) Observasi

Merupakan pengumpulan data melalui pengamatan atas objek-objek dan perancangan yang sudah ada yang relevan dengan perancangan.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W + 1H. Metode ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *What*

Apa permasalahan yang akan diangkat dalam perancangan ini?

2. *Why*

Kenapa permasalahan tersebut penting untuk diangkat?

3. *Who*

Siapa target audiens dari perancangan ini?

4. *Where*

Di mana perancangan ini akan dilaksanakan dan dipublikasikan?

5. *When*

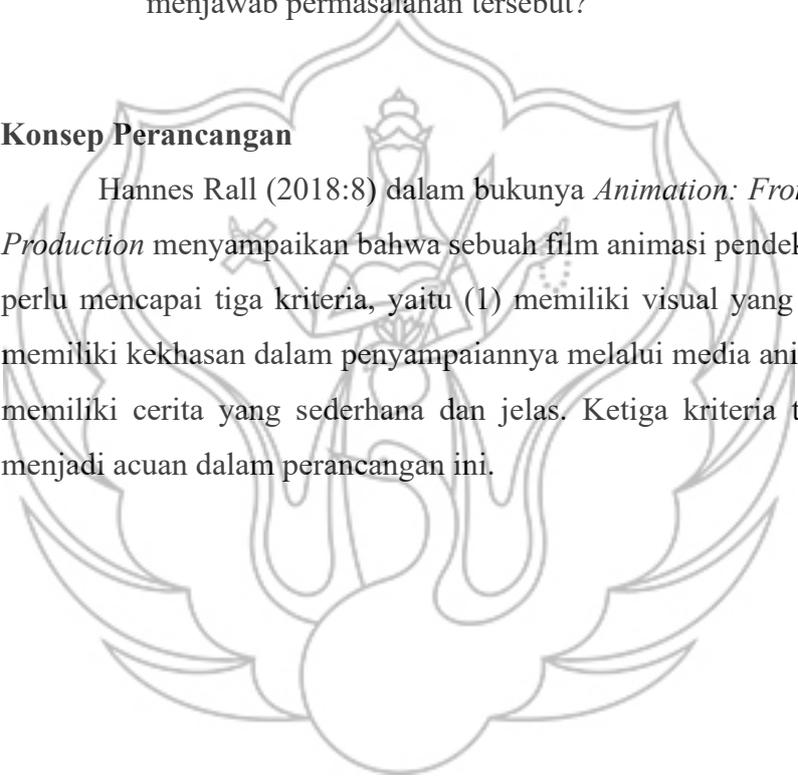
Kapan perancangan ini akan dilaksanakan dan dipublikasikan?

6. *How*

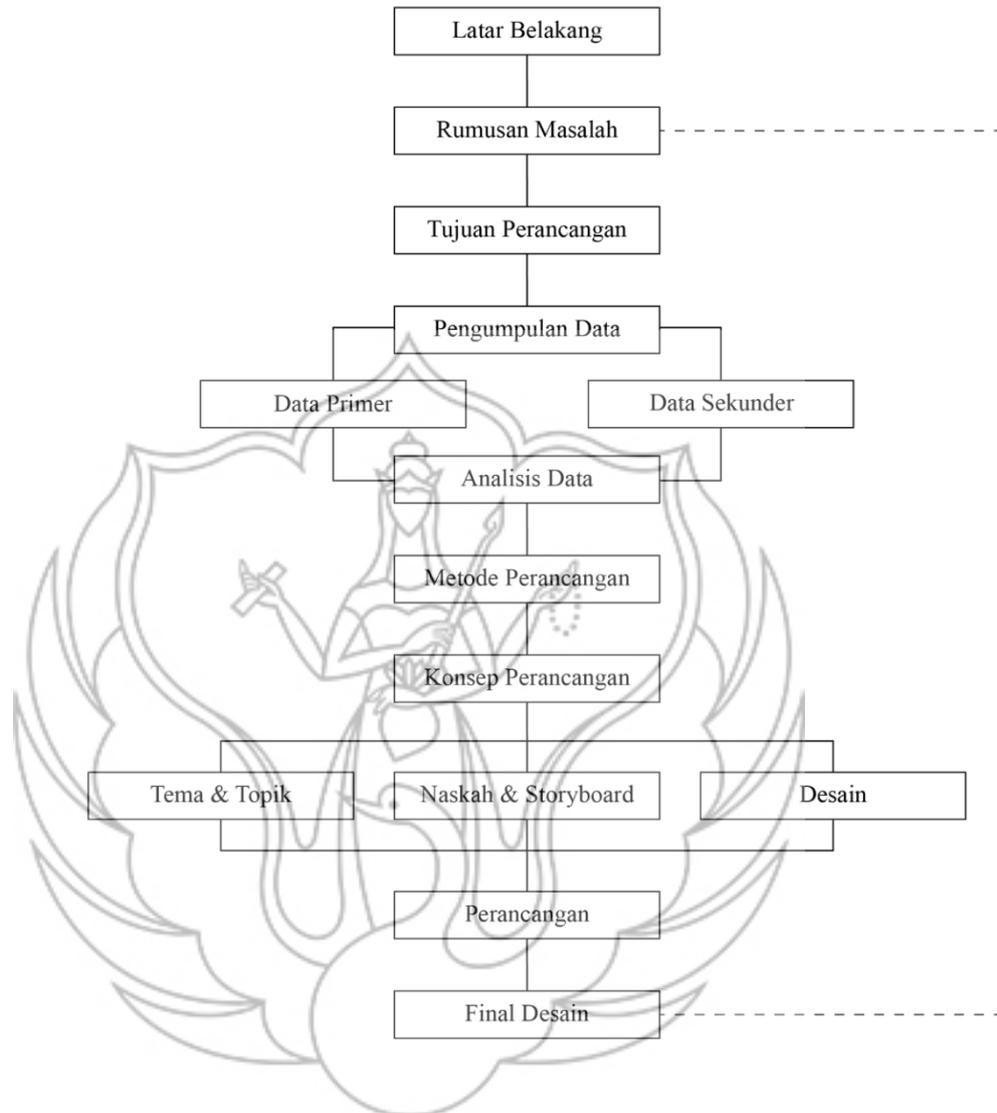
Bagaimana merancang animasi yang menarik dan edukatif untuk menjawab permasalahan tersebut?

I. Konsep Perancangan

Hannes Rall (2018:8) dalam bukunya *Animation: From Concept to Production* menyampaikan bahwa sebuah film animasi pendek yang efektif perlu mencapai tiga kriteria, yaitu (1) memiliki visual yang menarik, (2) memiliki kekhasan dalam penyampaiannya melalui media animasi, dan (3) memiliki cerita yang sederhana dan jelas. Ketiga kriteria tersebut akan menjadi acuan dalam perancangan ini.



J. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1. Bagan Skematika Perancangan