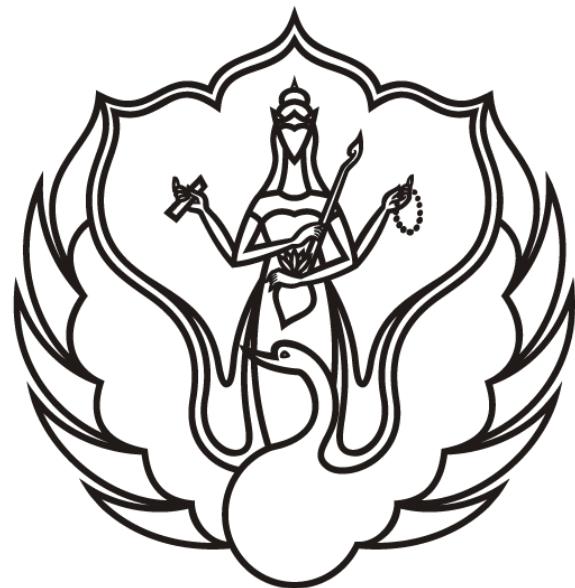


**PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI
“KEKANG KUKANG”**



PERANCANGAN

Oleh:

Gedhe Wicaksono

NIM. 1412304024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI

“KEKANG KUKANG”



PERANCANGAN

Oleh:

Gedhe Wicaksono

NIM. 1412304024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

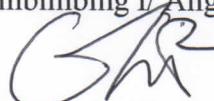
2020

Proposal Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI “KEKANG KUKANG”

Diajukan oleh Gedhe Wicaksono, NIM 1412304024. Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Pengudi Tugas Akhir pada hari kamis, tanggal 09 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,


Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Pembimbing II/ Anggota,


Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

Cognate/ Anggota,


Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

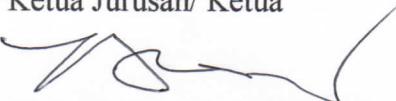
NIP. 19671116 199303 1 001/NIDN 0016116701

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota,


Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Jurusan/ Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir dan gelar Sarjana ini saya persembahkan untuk:

Kepada kedua orang tua tercinta Ibu Sri Harsih dan Bapak Marsum yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta kedua kakak saya Firman Abadi dan Akbar Galih Kusuma yang selalu memberikan masukan-masukan baru dan segala bentuk dukungan yang memberikan saya kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Seluruh guru dan pengajar saya sejak masih bayi sampai di perguruan tinggi, serta Almamater Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan kemudahan atas segala nikamt yang telah diberikan . *Shalawat* serta salam kepada nabi besar utusannya Muhammad *Shallallahu `alaihi Wasallam*.

Alhamdulillah, setelah melewati proses yang cukup panjang dan melelahkan serta menguras tenaga dan pikiran, akhirnya skripsi ini telah terselesaikan. Perancangan dalam skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 penulis di Program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini ditulis dengan judul **PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI “KEKANG KUKANG”**. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi yang tepat kepada masyarakat tentang apa yang sebenarnya terjadi dengan kukang di Indonesia, agar masyarakat bisa melindungi dirinya dari kukang dan sebaliknya kukang tidak diusik oleh masyarakat. Karya buku konsep ini tentu jauh dari kata sempurna namun penulis merasa jika lebih mendalami lagi tentang krisis populasi kukang maka konsep dan cerita yang disajikan dapat lebih menarik, informatif, dan variatif lagi untuk disajikan kepada pembaca.

Yogyakarta, 26 Desember 2019

Penulis

Gedhe Wicaksono

NIM.1412304024

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses penggerjaan, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum, selaku Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., Selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
6. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekertaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
8. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn, selaku pembimbing yang selalu ada bila saya membutuhkan bantuan, dengan saran-saran yang tepat membantu saya menemukan konsep baru sehingga karya perancangan ini menjadi layak sebagai tugas akhir.
9. Bapak Andi Haryanto, M.Sn, selaku pembimbing yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membaca, merevisi, memberikan saran mengenai permasalahan konsep dan penulisan.
10. Bapak Baskoro Suryo Banindro, M.Sn, selaku dosen wali saya, terimakasih atas segala bantuannya sebagai dosen wali dan terimakasih atas ilmu yang sangat bapak berikan dikelas, sangat berguna.
11. Bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekertaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
12. Segenap dosen dan seluruh staf akademik ISI Yogyakarta yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan pada peneliti hingga dapat menunjang dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Kepada pihak Kukangku yang membantu memberikan segala informasi yang dibutuhkan dalam skripsi ini.
14. Para penghuni kontrakan jonggol atau rumah nenek yang telah duluan lulus atau yang belum.
15. 12 Anggota kelompok bermain dan belajar TOB yang selalu ada setiap saat, berbagi ilmu sambil bermain memang yang terbaik.
16. Angkatan DKV 14 yang meneman dan mewarnai kehidupan berkuliah saya.
17. Dan semua yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

“Increscunt animi, virescit volnere virtus”

(Spirits grow and courage increases through wounds)

-Friedrich Nietzsche

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gedhe Wicaksono
NIM : 1412304024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam skripsi saya yang berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI “KEKANG KUKANG”**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 26 Desember 2019

Penulis

Gedhe Wicaksono

NIM. 1412304024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gedhe Wicaksono
NIM : 1412304024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya skripsi yang berjudul **PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI “KEKANG KUKANG”**, Kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data. Mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 26 Desember 2019

Penulis

Gedhe Wicaksono

NIM. 1412304024

ABSTRAK

Populasi satwa kukang menurun dalam beberapa dekade sejak sekitar tahun 2000. Bahkan karena semakin menghawatirkan pihak internasional langsung bergerak dan melakukan *Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora* (CITES) pada tahun 2007. Hasilnya adalah kukang masuk hewan yang dilarang diperdagangkan diseluruh dunia. Di Indonesia sendiri diatur dalam Peraturan Pemerintah No.7. Namun hanya spesifik pada kukang Sumatra, yang mengakibatkan munculnya kesenjangan perlindungan hukum kepada kukang Jawa dan Kalimantan.

Perancangan ini dengan judul “Perancangan *concept art* film animasi “Kekang Kukang””, dengan rumusan masalah bagaimana merancang sebuah *concept art* film animasi bertema penyelamatan hewan khusunya kukang sehingga bisa mengedukasi masyarakat tentang terancamnya populasi kukang indonesia. Hasil yang ingin dicapai adalah keberhasilan untuk mengajak masyarakat agar lebih mengenali kukang dan krisis yang terjadi, sehingga tujuan melestarikan kukang dapat tercapai.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kelangkaan kukang terjadi bukan hanya karena pemangsa alami yang ada di hutan tapi juga karena ulah manusia, yang membunuh kukang karena mempercayai mitos turun temurun, juga menganggap kukang sebagai hewan peliharaan adalah persepsi yang salah. Jadi agar tujuan di atas tercapai dibutuhkan perancangan dapat membantu menyelamatkan satwa kukang Indonesia dan dipilihlah pembuatan *concept art* film animasi dengan judul “Kekang Kukang” sebagai cara yang dipakai untuk menjadi media penunjang edukasi untuk masyarakat.

Kata Kunci: Perlindungan Satwa Langka, Concept Art Film Animasi, Kukang

ABSTRACT

Slow loris populations have declined in the decades since around 2000. In fact, because of the increase about this topic, the international community immediately move and conduct a Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora (CITES) in 2007. The result is that slow lorises enter animals which are banned from trading throughout the world.. In Indonesia, it is regulated in Government Regulation No.7. However, it is only specific to the Sumatran slow loris, which results in a gap in legal protection for Javanese and Kalimantan slow lorises.

This design thesis with the title “concept art animation film "Kekang Kukang””, with the problem of how to design a animation film concept art with the theme of saving animals especially slow loris so that it can educate the public about the threat of Indonesia's slow loris population. The result to be achieved, is the success of inviting the public to better recognize the slow loris and problems that occur, so that the goal of preserving the slow loris can be achieved.

Based on research that has been done, the scarcity of slow lorises occurs not only because of natural predators in the forest but also because of human activity, which kills slow lorises for believing in hereditary myths, and also considers slow lorises as pets is a wrong perception. So in order to achieve the above objectives, design is needed to help save Indonesian slow loris and make the concept art animation film chosen with the title "Kekang Kukang" as a method used to support education for the community.

Keywords: *Endangered Animal Protection, Concept Art Animation Film, Slow Lorises*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMPAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan.....	5
G. Skematiaka Perancangan	6
BAB II	7
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	7
A. Identifikasi Data	7
1. Perihal Kukang	7
2. Definisi Film Animasi	20
3. Concept Art.....	23
B. Kajian Pustaka	28
1. Kajian Concept Art Book	28
C. Analisis Data.....	29

D. Kesimpulan	33
BAB III.....	34
KONSEP PERANCANGAN	34
A. Konsep Media.....	34
1. Tujuan Media.....	34
2. Strategi Media.....	34
3. Program Media	36
B. Konsep Kreatif.....	37
1. Tujuan Kreatif.....	37
2. Strategi Kreatif	37
3. Program Kreatif	47
BAB IV	49
VISUALISASI	49
A. Konten Buku.....	49
1. Pembuka	49
2. Desain Karakter Utama	49
3. Desain Karakter Pendukung	58
4. Desain <i>Environment</i>	65
5. Desain Barang.....	70
6. Desain Poster Infografis	73
B. Logo.....	79
1. Sketsa Rancangan	79
2. Final Desain	80
3. Warna.....	80
4. Unsur Makna	81
5. Font.....	81
6. Penerapan.....	81
C. Penerapan Media	82
1. Web Desain	82
2. Poster Pameran	83
3. Merchandise.....	85
D. Layout Buku	87
BAB V.....	113
PENUTUP	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran	114

DAFTAR PUSTAKA **115**

LAMPIRAN..... **117**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Sekema Peracangan	6
Gambar 2.1. Ciri-ciri Kukang Jawa	7
Gambar 2.2. Ciri-ciri Kukang Sumatra dan Kalimantan.....	8
Gambar 2.3. Penyebaran kukang di seluruh Dunia.....	10
Gambar 2.4. Rihanna dengan seekor kukang dipundaknya	11
Gambar 2.5. Minyak Kukang yang diklaim bertuah.....	14
Gambar 2.6. Hasil rontgen sebuah peluru <i>airgun</i> didalam kaki kukang.....	15
Gambar 2.7. Jalur perdagangan ilegal kukang	17
Gambar 2.8. Wilayah yang terkena deforestasi	18
Gambar 2.9. Penyerahan kukang yang ditemukan warga kepada IAR	19
Gambar 2.10. <i>Animasi Tom and Jerry</i>	20
Gambar 2.11. Poster film Frozen II	21
Gambar 2.12. <i>Poster film Isle of Dogs</i>	21
Gambar 2.13. A Scanner Darkly	22
Gambar 2.14. The Side Effects of Vaccines by Kurzgesagt	22
Gambar 2.15. Frozen II Artbook.....	23
Gambar 2.61. <i>Character concept sample</i>	24
Gambar 2.17. <i>Environment concept art</i>	26
Gambar 2.18. <i>Spider-man Into Spiderverse Artbook</i>	26

Gambar 2.19. <i>Character Sketchs</i>	27
Gambar 2.20. <i>Finish illustration concept art</i>	28
Gambar 2.21. <i>UP artbook</i>	28
Gambar 2.22. <i>The Art of Moanna</i>	28
Gambar 3.1. Referensi gaya visual Overwatch Artbook.....	36
Gambar 4.1. Referensi visual konsep.....	47
Gambar 4.2. Referensi visual konsep.....	47
Gambar 4.3. Referensi visual konsep kukang muda	47
Gambar 4.4. Referensi visual konsep kukang muda	47
Gambar 4.5. Sketsa karakter kukang muda.....	48
Gambar 4.6. Final desain karakter kukang muda.....	48
Gambar 4.7. Referensi visual konsep Gadis Pemberani	49
Gambar 4.8. Referensi visual konsep Gadis Pemberani	49
Gambar 4.9. Sketsa grayscale gadis pemberani	49
Gambar 4.10. Final desain gadis pemberani	50
Gambar 4.11. Referensi pemburu bengis	51
Gambar 4.12. Sketsa Grayscale Pemburu Bengis	51
Gambar 4.13. Final design Pemburu Bengis.....	51
Gambar 4.14. Referensi Kakek Cerdik	52
Gambar 4.15. Referensi Kakek Cerdik	52
Gambar 4.16. Referensi Kakek Cerdik	52
Gambar 4.17. Sketsa grayscale kakek cerdik.....	52
Gambar 4.18. Final design kakek cerdik.....	53
Gambar 4.19. Referensi Penjaga Gudang Gemuk	53
Gambar 4.20. Sketsa Penjaga Gudang Gemuk	54
Gambar 4.21. Final design Penjaga Gudang Gemuk	54

Gambar 4.22. Referensi polisi hutan Indonesia	55
Gambar 4.23. Sketsa polisi hutan Indonesia	55
Gambar 4.24. Final polisi hutan Indonesia	56
Gambar 4.25. Referensi kucing malas	56
Gambar 4.26. Sketsa kucing malas	57
Gambar 4.27. final design kucing malas	58
Gambar 4.28. Referensi anjing galak.....	58
Gambar 4.29. Sketsa anjing galak.....	58
Gambar 4.30. Final design anjing galak.....	59
Gambar 4.31. Referensi anjing cebol.....	59
Gambar 4.32. Sketsa anjing cebol.....	60
Gambar 4.33. Final design anjing cebol.....	60
Gambar 4.34. Referensi kakaktua cerewet.....	61
Gambar 4.35. Sketsa kakaktua cerewet.....	61
Gambar 4.36. Final design kakaktua cerewet	62
Gambar 4.37. Referensi hutan hujan tropis.....	63
Gambar 4.38. Sketsa grayscale hutan hujan tropis	63
Gambar 4.39. Final design hutan hujan tropis	63
Gambar 4.40. Referensi pasar gelap	64
Gambar 4.41. Referensi pasar gelap	64
Gambar 4.42. Sketsa grayscale pasar gelap	64
Gambar 4.43. final design pasar gelapr.....	65
Gambar 4.44. Referensi gudang penyimpanan	65
Gambar 4.45. Referensi gudang penyimpanan	65
Gambar 4.46. Sketsa grayscale gudang penyimpanan	66
Gambar 4.47. Final design gudang penyimpanan	66

Gambar 4.48. Referensi toko obat.....	67
Gambar 4.49. Sketsa toko obat	67
Gambar 4.50. Final design toko obat	68
Gambar 4.51. Referensi serangga	68
Gambar 4.52. Sketsa serangga	69
Gambar 4.53. Final design serangga.....	69
Gambar 4.54. Referensi buah.....	69
Gambar 4.55. Sketsa buah.....	69
Gambar 4.56. Final design buah	70
Gambar 4.57. Referensi buku info	70
Gambar 4.58. Sketsa buku info	70
Gambar 4.59. Final design buku info.....	71
Gambar 4.60. Sketsa kukang untuk klenik dan obat.....	71
Gambar 4.61. Final desain loading screen tentang klenik dan obat.....	72
Gambar 4.62. Sketsa loading screen tentang perilaku kukang.....	72
Gambar 4.63. Final desain loading screen tentang perilaku kukang.....	73
Gambar 4.64. Sketsa loading screen tentang system pertahanan diri	73
Gambar 4.65. Final desain loading screen tentang system pertahanan diri	74
Gambar 4.66. Sketsa loading screen tentang mobilitas	74
Gambar 4.67. Final desain loading screen tentang mobilitas.....	75
Gambar 4.68. Sketsa loading screen tentang struktur tengkorak	75
Gambar 4.69. Final desain loading screen tentang struktur tengkorak	76
Gambar 4.70. Sketsa loading screen tentang corak di wajah kukang	76
Gambar 4.71. Final desain loading screen tentang corak di wajah kukang	77
Gambar 4.72. Sketsa logo “Kekang Kukang” 01.....	77
Gambar 4.73. Sketsa logo “Kekang Kukang” 02.....	78

Gambar 4.74. Final desain logo “Kekang Kukang”	78
Gambar 4.75. Warna yang dipakai di desain logo “Kekang Kukang”	78
Gambar 4.76. Font yang dipakai dalam logo “Kekang Kukang”	79
Gambar 4.77. Penerapan untuk penggunaan logo “Kekang Kukang”	79
Gambar 4.78. Penerapan untuk penggunaan logo “Kekang Kukang”	79
Gambar 4.79. Final design website “Kekang Kukang”	80
Gambar 4.80. Poster 01 “Kekang Kukang”	81
Gambar 4.81. Alternatif Poster 02 “Kekang Kukang”	82
Gambar 4.82. T-shirt 01 “Kekang Kukang”	83
Gambar 4.83. Alternatif T-shirt 02 “Kekang Kukang”	83
Gambar 4.84. Sticker “Kekang Kukang”	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang terdiri lebih dari 17.000 pulau yang di dalam wilayahnya terdapat berbagai macam spesies yang unik dan endemik. Kekayaan alam inilah yang seharusnya dapat menjadi nilai lebih bagi Indonesia untuk dapat menyejahterakan kehidupan di dalamnya. Dilansir dari Statistik Kementrian Kehutanan Jakarta tahun 2013 Luas hutan Indonesia sebesar 99,6 juta hektar atau 52,3% luas wilayah Indonesia menjadikan hutan Indonesia sebagai salah satu habitat bagi banyak satwa. Namun demikian setiap tahunnya luas hutan di Indonesia semakin berkurang. Hutan di Indonesia sendiri dihuni oleh banyak satwa endemik yang terancam punah karena semakin sempitnya habitat mereka. Ancaman kepunahan satwa liar di Indonesia tidak hanya terjadi karena semakin habisnya wilayah hutan di Indonesia, akan tetapi juga karena perburuan dan perdagangan satwa langka.

Salah satu hewan yang terancam punah adalah kukang, dan satwa ini telah masuk dalam daftar merah atau terancam punah, namun dalam daftar pemerintah kukang bukanlah salah satu satwa yang menjadi prioritas konservasi. Oleh karena itu dibutuhkan peran serta pihak selain pemerintah untuk mengatasi permasalahan ini. Pemerintah Indonesia juga telah membuka peluang bagi masyarakat untuk berpartisipasi melalui UU No. 5 tahun 1990 tentang konservasi sumber daya alam dan ekosistemnya. (<http://www.hukumonline.com> diakses 20 November 2017).

Pemerintah Indonesia melindungi kukang dengan Peraturan Perlindungan Satwa Liar no. 266 tahun 1931, SK Menteri Pertanian 14 Februari 1973 no. 66/Kpts/Um/2/1973, SK Menteri Kehutanan 10 Juni 1991 no.301/Kpts.II/1991 dan kemudian diperbaharui dengan Peraturan Pemerintah no.7 tahun 1999 (Tjakrawidjaja, 2001: 3). Kukang sendiri adalah hewan nokturnal yang bergerak lambat dengan tipe habitat yang beragam, baik di habitat alami seperti hutan hujan tropis, hutan primer, hutan sekunder, dan hutan bambu (Supriatna, Jatna. 2000: 47). Ada 3 dari 14 spesies yang hidup di dunia

dapat ditemukan di Indonesia, antara lain kukang Sumatera (*Nycticebus coucang*), kukang Jawa (*Nycticebus javanicus*), dan kukang Kalimantan (*Nycticebus menagensis*). Berdasarkan data IUCN (*International Union for Conservation of Nature*), kukang Jawa masuk dalam status kritis (*Critically Endangered/CR*) atau satu langkah menuju kepunahan di alam. Hal ini didasarkan penelitian yang menunjukkan bahwa kukang Jawa sangat sulit ditemui di alam liar, kepadatannya hanya sekitar 0,02-0,20/km persegi. Sementara kukang Sumatera dan kukang Kalimantan statusnya adalah rentan (*Vulnerable/VU*) atau tiga langkah menuju kepunahan di alam. Kukang Sumatera hanya bisa dijumpai dalam 1,6-4,0/km persegi. Sedangkan kukang Kalimantan hanya 0.21 - 0.38/km persegi. (<http://www.mongabay.co.id> diakses 20 November 2017).

Tidak jarang untuk menangkap seekor bayi kukang, para pemburu harus membunuh induknya. Ancaman kematian kukang juga bertambah ketika berada dalam kandang untuk menunggu pembeli. Kukang adalah satu-satunya primata yang memiliki bisa. Bisa yang dimiliki kukang inilah yang sering kali membuat gigi kukang akan langsung dipotong agar tidak menggigit. Proses pemotongan gigi hanya menggunakan peralatan seadanya seperti pemotong kuku atau tang potong, tanpa melakukan anestesi atau menggunakan obat bius. Ditambah dengan kondisi kandang yang tidak higienis, dapat menyebabkan kukang sering terkena infeksi dan mati.

Adanya konsumen yang ingin membeli kukang membuat pemburu kian giat menangkap kukang di habitatnya. Pada kenyataannya kukang memang tidak baik untuk dijadikan hewan peliharaan, karena pada dasarnya kukang adalah hewan liar. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa menangkarkan kukang merupakan hal yang hampir mustahil dilakukan. Selain itu bahaya penularan penyakit dari kukang kepada manusia sangat besar. Penyakit yang sering ditularkan oleh kukang adalah cacingan. Penularan penyakit cacing dari satwa ke manusia dapat terjadi melalui telur yang tertelan maupun terhirup oleh manusia. Telur cacing dapat hidup 2 bulan sampai 2 tahun dalam lingkungan yang sesuai (kelembaban tinggi, iklim tropis, suhu moderat). Penularan dapat melalui kontak langsung dengan satwa maupun telur yang ada di tanah, buah, air, dinding rumah, kasur, pakaian dan sebagainya. Pada infeksi ringan dapat

menimbulkan gangguan pencernaan dan anemia, gangguan toksik, obstruksi usus, atau perforasi dinding usus. Pada Infeksi berat dampak yang ditimbulkan berupa malnutrisi akibat cacing menghisap darah manusia.

Adanya anggapan bahwa kukang adalah hewan yang bisa dipelihara (*pet animal*) dan bukan satwa liar, merupakan alasan mengapa perburuan kukang marak terjadi. Kekurangpahaman masyarakat ini juga disebabkan oleh banyaknya berita-berita dan video di media sosial yang menggambarkan kukang sebagai binatang yang lucu, jinak dan dapat dipelihara. Sosialisasi pengenalan kembali terhadap kukang sangat diperlukan untuk membantu mengubah *mindset* masyarakat bahwa kukang bukanlah hewan peliharaan.

Pemilihan kukang diambil sebagai tema permasalahan dikarenakan lawan utama dari permasalahan ini adalah kurangnya informasi masyarakat atau calon pembeli kukang, tidak seperti harimau, badak, gajah, atau hewan yang sangat dilindungi atau menjadi prioritas utama pemerintah. Hewan-hewan tersebut berada pada *level* yang berbeda dari kukang, ancaman mereka bukan lagi kurangnya info masyarakat, namun mafia yang memang sengaja melawan pemerintah untuk mendapatkan hewan-hewan tersebut, yang dinilai menggunakan cara seperti ini tidaklah efektif atau tidak bisa membuat mereka berhenti untuk terus mengeksploitasi hewan tersebut.

Pengenalan sejak dini sangatlah penting dan dalam hal ini media yang berpotensi dengan target *audience* yang notabene generasi muda yaitu melalui media film animasi, sehingga diperlukan perancangan *concept art* yang mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Film animasi dipilih karena generasi muda cenderung memikirkan sesuatu yang disukai, penerapan seperti ini sebenarnya masih terbilang jarang ditemui di Indonesia. Membutuhkan suatu cara yang tepat agar bisa disukai generasi muda, sebuah film animasi tentunya membutuhkan visual dan alur cerita yang bagus, dalam hal ini desainer memiliki tugas untuk membuat *concept art*, sebagai acuan untuk pembuatan film animasi sebelum masuk tahap produksi.

Concept art berguna sebagai dasar atau panduan dalam proses produksi game, komik, maupun film animasi. Selain itu sering kali digunakan sebagai merchandise dan sarana publikasi. Pembuatan film animasi terdapat tiga tahap yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca- produksi. Terletak pada bagian

pra-produksi concept art diperlukan dalam menentukan maksud dan tujuan akhir sebelum masuk kedalam tahap selanjutnya yaitu tahap produksi. Dari banyaknya tema yang diangkat dalam sebuah film animasi, concept art biasanya sangat dibutuhkan untuk tema-tema film fantasi atau fiksi, karena dalam genre ini sulit untuk menyampaikan ide dan gagasan bila tidak menggunakan visual.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah *concept art* film animasi bertema penyelamatan hewan khususnya kukang sehingga bisa mengedukasi masyarakat tentang terancamnya populasi kukang indonesia?

C. Batasan Masalah

1. Membatasi perancangan hanya pada pembuatan *concept art* film animasi.
2. Dalam perancangan *concept art* ini hanya membahas dan mengerjakan ilustrasi dua dimensi yang berkaitan dengan satwa kukang di Indonesia dan segala karakter yang terlibat dalam cerita.

D. Tujuan Perancangan

1. Merancang *concept art* film animasi penyelamatan satwa kukang Indonesia dengan judul “Kekang Kukang”, yang dikemas dengan gaya visual kartunis.
2. Merancang *concept art* yang nantinya dijadikan pedoman visual dalam produksi film animasi “Kekang Kukang”

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Diharapkan dengan perancangan ini menambah informasi mengenai *concept art* film animasi dan wawasan tentang dunia hewan melalui media ilustrasi digital yang dipadu dengan ilmu Desain Komunikasi Visual.

2. Bagi Institusi

Menambah koleksi karya desain komunikasi visual berupa *concept art* film animasi.

3. Bagi Masyarakat

Mendapatkan informasi tentang hewan kukang di wilayah Indonesia yang interaktif sekaligus edukatif dengan cara yang menarik, terutama untuk generasi muda.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diambil dari berbagai media. Media itu meliputi buku-buku referensi, majalah film, jurnal, surat kabar, dan internet yang berhubungan dengan perancangan. Melalui dokumen dari berbagai media, akan didapat data-data yang diperlukan.

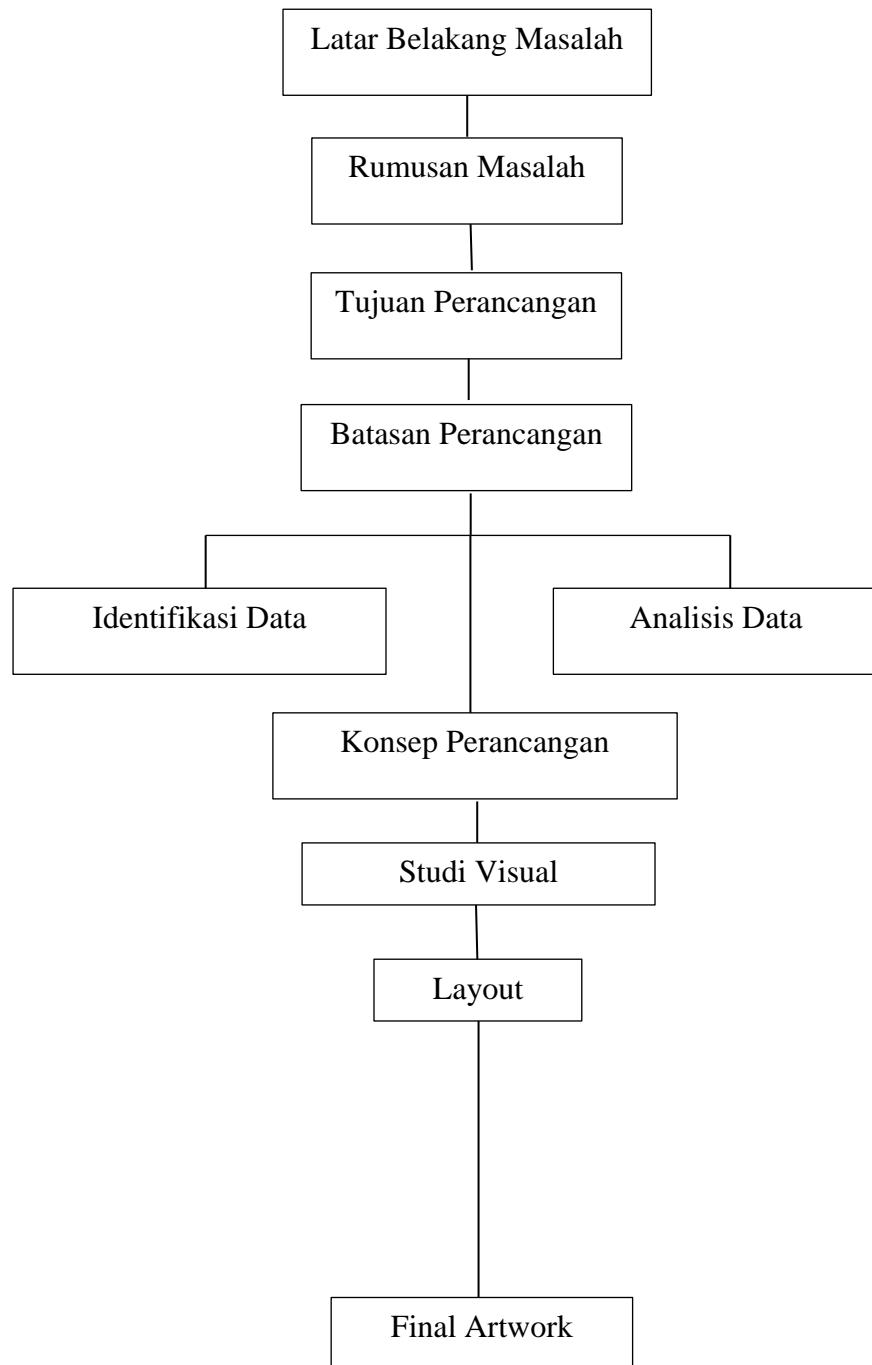
2. Metode Analisis Data

Analisis 5W+1H adalah metode analisis data yang meninjau tentang apa (*what*), siapa (*who*), dimana (*where*), kapan (*when*), kenapa (*Why*), dan bagaimana (*how*) perancangan dilakukan. Hal ini digunakan untuk mencari strategi terbaik dalam menghadapi permasalahan yang muncul pada proses perancangan. Metode ini juga digunakan sebagai dasar objek perancangan yang kemudian dari metode tersebut dapat menentukan *concept art* film animasi yang menarik dan komunikatif.

Dari semua input data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode 5W + 1H dengan pola perancangan sebagai berikut :

1. *What* : Apa tujuan dari concept art “Kekang Kukang”?
2. *Who* : Siapa target dari perancangan ini?
3. *Where* : Dimana karya perancangan akan dipublikasikan?
4. *When* : Kapan publikasi perancangan ini dilakukan?
5. *Why* : Kenapa perancangan ini dibuat?
6. *How* : Bagaimana cara agar masyarakat bisa tau informasi tentang kukang dan cara pelestariannya?

G. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Sekema Peracancangan
(Sumber : Gedhe Wicaksono)