

PERANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI 2D UNTUK MENGEDUKASI MASYARAKAT AKAN PENTINGNYA KESEJAHTERAAN SATWA ANJING DOMESTIK DI KOTA SOLO

2D ANIMATION STORYBOARD DESIGN TO EDUCATE THE PUBLIC ON THE IMPORTANCE OF ANIMAL WELFARE FOR DOMESTIC DOG IN SOLO CITY

Denisyapasya Putri¹, Zaini Ramdhan², Ricky Taufik Afif³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

denisyapasya@student.telkomuniversity.ac.id,

zainir@telkomuniversity.ac.id, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kesejahteraan satwa merupakan hak yang seharusnya dapat didapatkan oleh seluruh satwa yang hidup, namun anjing domestik merupakan salah satu satwa yang sering kali dihiraukan oleh banyak masyarakat umum. Banyak masyarakat yang terkadang tidak menyadari bahwa perbuatan yang dilakukannya menyebabkan pelanggaran dan secara tidak langsung melakukan penyiksaan terhadap satwa anjing. Kejadian penyiksaan hewan dan pelanggaran pelanggaran hak hewan ini terjadi karena minimnya edukasi kepada masyarakat umum mengenai pentingnya kesejahteraan satwa dan kurangnya pengetahuan masyarakat akan pentingnya kesejahteraan satwa ini. Karena hal tersebut dibuatlah penelitian dengan menggunakan metode penelitian *mix method* dan menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka yang nantinya akan digunakan untuk membuat rancangan storyboard untuk animasi 2D supaya dapat membantu mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya kesejahteraan satwa bagi anjing domestik. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah Artbook yang akan memuat storyboard untuk animasi 2D.

kata kunci : edukasi, kesejahteraan satwa, anjing domestik

Abstract: *Animal welfare is a right that should be obtained by all living animals, but domestic dogs are one of the animals that are often ignored by many people. Many people sometimes do not realize that their actions cause violations and indirectly torture dog animals. Animal abuse and animal rights violations occur because of the lack of education to the general public about the importance of animal welfare and the lack of public knowledge of the importance of animal welfare. Because of this, a research was made using a mix method research method and using data collection methods such as observation, interviews, questionnaires, and literature studies which will later be used to create storyboard designs for 2D animation in order to help educate the public about the importance of animal welfare for domestic dogs. The result of this design is an artbook that will contain storyboards for 2D animation.*

Keywords: *education, animal welfare, domestic dog*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kesejahteraan pada dasarnya adalah *goals* kehidupan bagi setiap makhluk hidup. Tentunya semua makhluk hidup yang berada dimuka bumi ini mendambakan kehidupan yang sejahtera. Menurut Sunarti (2012) kesejahteraan adalah sebuah tata cara kehidupan dan penghidupan sosial, material, serta spiritual yang diliputi dengan rasa keselamatan, keusilaan, serta ketentraman lahir maupun batin yang memungkinkan setiap orang atau warga negara untuk melakukan usaha atau tindakan dalam pemenuhan kebutuhan jasmani, kebutuhan rohani, serta kebutuhan sosial bagi dirinya sendiri, rumah tangga, dan masyarakat.

Tidak hanya manusia yang memerlukan atau menginginkan kesejahteraan dalam kehidupannya namun hewanpun juga berhak dalam mendapatkan kesejahteraan didalam kehidupannya. Kesejahteraan hewan atau *Animal Welfare* menurut *Animal Welfare Foundation* adalah segala sesuatu yang mengacu kepada perasaan atau suasana hati dan kesehatan fisik setiap satwa. Sering kali manusia tidak memperhatikan dan menganggap remeh akan kesejahteraan satwa. Karena perilaku itu banyak satwa yang mengalami kesengsaraan dalam hidupnya. Salah satu dari satwa yang mengalami kesengsaraan itu adalah satwa anjing. Hal itu dapat dilihat dari tingginya angka anjing yang dibunuh untuk dikonsumsi selain itu menurut *World Animal Foundation* sebanyak 65% anjing menjadi korban kekerasan hewan secara global.

Banyak faktor yang menyebabkan satwa anjing ini mendapat pandangan buruk dari masyarakat. Salah satunya adanya penyakit anjing gila atau rabies. Menurut World Health Organization rabies adalah sebuah virus yang diderita oleh anjing atau hewan liar. Virus ini menyerang otak anjing namun penularan virus ini ke manusia melalui air liurnya. Penyakit rabies ini dapat tertular pada manusia melalui gigitan anjing.. Di Indonesia sendiri juga terdapat kasus rabies. Menurut Solopos (5/9/2022) kasus anjing rabies di Kota Solo nihil. Hal itu dapat dibuktikan dengan adanya survey yang dilakukan oleh Dinas Pangan Dan Perikanan Kota Solo Anggapan masyarakat akan mengkonsumsi daging anjing yang memiliki khasiat atau mampu menyembuhkan beberapa macam penyakit menyebabkan banyaknya kasus jual beli daging anjing serta meningkatnya kasus pencurian anjing. Karena hal inilah banyak orang yang mengkonsumsi daging anjing. Selain alasan karena khasiatnya banyak orang mengatakan bahwa daging anjing yang diolah dengan benar akan memiliki rasa yang nikmat. Namun

dengan jelas dikatakan pada UU No. 18 tahun 2012 padaa pasal (1) UU itu berbunyi pangan adalah segala yang berasal dari sesuatu sumber hayati produk pertanian, perkebunan, kehutanan, perikanan, peternakan, perairan, dan air, baik yang diolah maupun tidak diolah yang diperuntukan sebagai makanan atau minuman bagi konsumsi manusia, termasuk bahan tambahan pangan, bahan baku pangan, dan bahan lainnya yang digunakan dalam proses penyiapan, pengolahan, dan/atau pembuatan makanan atau minuman. Pada pasal diatas dapat dijadikan dasar jika daging anjing dapat dikonsumsi sehingga dapat dikatakan jika perbuatan mengkonsumsi daging anjing adalah tindakan yang illegal. Meski dapat dikatakan tidak lazim namun masih banyak orang yang gemar mengkonsumsi daging anjing. Menurut Dog meat free Indonesia sebanyak 13.700 anjing dijagal untuk dikonsumsi didaerah soloraya.

Selain penyakit rabies dan kegemaran Masyarakat untuk mengkonsumsi daging anjing masih ada alasan mengapa banyak orang yang tidak peduli dengan anjing. Alasan lainnya adalah alasan keagamaan. Mengingat Indonesia merupakan negara dengan mayoritas penduduknya menganut agama islam maka tak heran mengapa anjing sering kali tidak dipedulikan dan nyawanya tidak dianggap berharga. Menurut portal Informasi Indonesia sebanyak 87,2% penduduk di Indonesia memeluk agama islam. Pada ajaran agama islam dikatakan bahwa *barangsiapa yang memelihara anjing, kecuali anjing untuk menjaga ternak, berburu, dan bercocok tanam, maka pahalanya akan berkurang setiap satu hari sebanyak satu qirath (HR. Muslim dan Abu Dawud)*. Dengan kata lain dalam agama islam anjing ini dapat dimanfaatkan jika ada *urgensi* dalam pertanian, menggembalakan hewan, atau digunakan untuk berburu. Namun kasus ini masih juga diperdebatkan oleh para ulama.

Berdasarkan pemaparan atas fenomena diatas diperlukan adanya peningkatan kesadaran masyarakat Kota Solo akan kesejahteraan hewan terkhususnya anjing. Salah satu cara untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Kota Solo akan kesejahteraan hewan terkhusus anjing dengan cara mengedukasi mereka. Untuk memberikan edukasi yang efektif haruslah dibuat sebuah inovasi yang kreatif dan menarik supaya masyarakat tertarik untuk mengetahui betapa pentingnya kesejahteraan hewan. Untuk mewujudkan upaya tersebut maka akan dirancang sebuah storyboard untuk animasi 2D yang mampu mengedukasi masyarakat akan pentingnya kesejahteraan hewan anjing di Kota Solo. Dengan merancang sebuah karya maka diharapkan masyarakat mendapatkan pengetahuan dengan cara menikmati sebuah karya.

LANDASAN TEORI

Anjing Domestik

Evolusi dari anjing-anjing domestic ini diawali dengan Serigala Kelabu atau biasa disebut sebagai *Gray Wolf*. Djaman primitive manusia menyadari bahwa serigala memiliki penciuman yang tajam dan memiliki naluri untuk membunuh yang tinggi. Karena menyadari hal tersebut manusia melihat bahwa hal itu adalah kemampuan yang baik untuk membantu mereka dalam berburu. Disitulah manusia mulai menjalin hubungan persahabatan dengan anjing.

anjing domestik yang berada di Indonesia dan yang sering ditemui biasa mereka adalah anjing yang tidak memiliki ras murni atau anjing anjing yang tidak memiliki sertifikat. Anjing anjing domestic yang sering ditemui di shelter biasa memiliki ciri warna bulu yang cenderung berwarna coklat, berbulu pendek, berukuran medium dan memiliki bentuk telinga yang turun. Namu tidak menutup kemungkinan merak memiliki ciri seperti anjing ras karena mereka bisa saja bercampur ras saat kawin.

Animal Abuse

Menurut Vermeulen dan Odendaal (1993) pada Tiplady (2013 : 3) mengatakan bahwa *Animal Abuse* dapat dilakukan manusia secara fisik maupun mental. Contoh kekerasan fisik secara aktif antara lain melakukan mutilasi dan penyerangan secara langsung kepada hewan. Untuk tindakan kekerasan fisik secara pasif contohnya dengan menelantarkan hewan dan tidak memberikan makan serta dnum kepada hewan. Untuk kekerasan secara mental yang diberikan kepada hewan juga dibagi menjadi dua, yang pertama adalah kekerasan mental aktif seperti seseorang yang memberikan rasa trauma atau ketakutan pada hewan.

Kesejahteraan Satwa

Kesejahteraan Hewan atau sering kali disebut dengan *Animal Welfare* menurut PETA (*People for the Ethical Treatment of Animal*) adalah suatu tindakan yang memperlakukan satwa secara manusiawi. Tindakan memperlakukan satwa secara manusia contohnya dengan memberikan tempat tinggal yang layak, pemenuhan nutrisi kepada satwa, serta melakukan pencegahan dan pengobatan kepada hewan, selain itu juga dapat memenuhi perawatan terhadap satwa dan melakukan euthanasiaa secara manusiawi terhadap suatu satwa.

Kebebasan Saatwa

Royal Society for the Prevention of Cruelty Against Animal menetapkan sebuah

metode yang diakui secara internasional dan dapat dikatakan bahwa metode ini merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan mutu hidup seluruh satwa termasuk anjing. Metode yang diciptakan oleh *World Society for Protection of Animals* (WSPA), konsep ini disebut sebagai “*Five Freedom*” dan isi dari *Five Freedom* ini adalah sebagai berikut:

1. *Freedom from hunger* (Bebas dari rasa lapar)
2. *Freedom from discomfort* (Bebas dari rasa tidak nyaman)
3. *Freedom from pain, injury, and disease* (Bebas dari rasa sakit, luka, dan penyakit)
4. *Freedom from fear and distress* (Bebas dari rasa takut dan kesusahan)
5. *Freedom to express normal behavior* (Bebas untuk mengekspresikan perasaannya)

Storyboard

Storyboard merupakan sebuah produksi perdana atau tahap pravisualisasi untuk menunjukkan setiap frame atau scene dari setiap sequence yang diambil dari jalan cerita atau storyline dari sebuah naskah (John Hart 2008). Storyboard juga dapat dikatakan sebagai bahan visual yang pada dasarnya merupakan bahasa tulisan yang diubah menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis (Partono Soenyoto 2017).

Cerita

Cerita menurut visual storytelling dapat dikatakan sebagai progress dari poin A ke poin B, yang artinya memiliki perubahan dari poin A ke poin B. sebuah cerita akan memiliki perubahan alur dari awal hingga akhirnya. Selain itu cerita juga memiliki perubahan emosi karakter mulai dari poin A ke Poin B.

Untuk melakukan perancangan storyboard ini perancang terlebih dahulu menentukan bagaimana jalan ceritanya. Perancang mengumpulkan referensi sebagai dasar dalam membuat cerita. Setelah itu perancang menentukan ide besar dalam cerita yang akan dibuat. Setelah itu perancang membuat storyline dan melakukan *script breakdown*.

Jenis Storyboard

Ada beberapa tipe atau macam storyboard dengan pembuatan teknik yang berbeda disetiap tipe. Setiap macam storyboard yang berbeda memerlukan teknik gambar yang kuat dan harus dapat dipahami lewat visualisasinya. Berikut macam – macam storyboard menurut Sergio Paez dan Anson Jew:

1. Beat Boards
2. Continuity Boards atau Shooting Boards.

3. Live Action Boards
4. Feature Animation Boards
5. Advertising Storyboards atau Pitch Boards
6. TV Animation Boards
7. Video Game Storyboards
8. Previs

Komposisi Storyboard

Dalam pembuatan Storyboard seorang storyboard artist harus mempertimbangkan komposisi dalam merancanginya. Berikut komposisi yang harus diperhatikan saat merancang storyboard:

Bentuk

Bentuk sendiri merupakan manifestasi fisik luar dari sebuah objek yang hidup (SP. Gustami 1991 : 28-29). Bentuk tidak dapat terpisahkan dengan peranan garis yang menciptakan sebuah ruang, sebagaimana yang terdapat pada bentuk bidang dua dimensi garis menjadi batas suatu ruang dengan bidang yang lain pada bentuk tiga dimensi dibatasi oleh garis imajiner atau garis yang tidak nyata. Bentuk terjadi tergantung dengan keberadaan sebuah garis yang nantinya menentukan identitas dari suatu bentuk.

Rule of Third

Rule of third adalah sebuah *frame shot* yang dibagi menjadi tiga bagian secara vertikal maupun horizontal untuk mendapatkan proporsi yang baik atau menentukan pusat dari setiap titik potong. *Rule of third* digunakan dalam storyboard untuk membuat proporsi yang baik. *Storyboard* yang baik digambar dengan komposisi persegi panjang untuk mencocokkannya dengan aspek rasio yang digunakan pada hasil akhirnya. dalam bahasa Yunani *rule of third* mereka menyebutnya sebagai membagi proporsi atau *golden rectangle*.

Kontras

Kontras akan didefinisikan sebagai perbedaan atau persamaan diantara suatu objek. Kontras juga dapat membantu untuk mendefinisikan sebuah point penting dari setiap shot dan tentunya untuk menciptakan sebuah kedalaman. Mata kita akan tertarik dengan hal hal yang terlihat berbeda dari situ lah kontras terbentuk. Misalnya mata kita akan mudah hal yang terang dalam sebuah kegelapan. Pada perancangan ini perancang menggunakan kontras warna, kontras bentuk, dan kontras arah.

Garis

Garis merupakan komponen utama dalam menggambar. Setiap gambar yang dibuat tersusun atas garis-garis yang terhubung satu dengan yang lainnya. Dalam menggambar kita sering menggunakan macam – macam garis antara lain S-curves, straight lines, C-curves, and ellipses.

Penggunaan Garis straight line sering ditemui dalam pembuatan background atau environment pada perancangan. Untuk penggunaan S-curves sering digunakan perancang dalam menggambar line art pada karakter. Untuk penggunaan C-curves perancang menerapkan dalam pembuatan daun pintu. Dan penerapan penggunaan garis eclipse dapat ditemukan saat perancang membuat benda seperti *handle* pintu, bulan dan lain sebagainya.

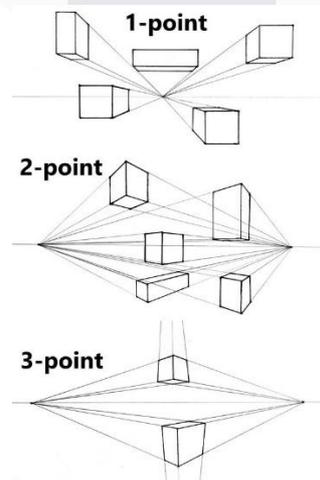
Lighting

Lighting atau pencahayaan berfungsi untuk memfokuskan pandangan seseorang kepada suatu objek. Pencahayaan dasar yang digunakan untuk karakter utama dalam suatu film yaitu key lighting yang merupakan cahaya yang paling kuat dan menyorot wajah sang karakter, lalu ada fill light yang berguna untuk mengisi bayangan, dan yang terakhir adalah back light atau sering juga disebut sebagai hair light yang berguna untuk memisahkan aktor dari background.

Elemen Storyboard

Perspektif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Alwi, 2007 : 864) perspektif merupakan cara untuk menggambarkan sebuah benda yang berada di suatu permukaan yang mendarat dengan sudut pandang yang sesuai atau sebagaimana yang ditangkap penglihatan kita dengan memperhatikan dimensi (panjang, lebar, dan tinggi).



*Gambar 2.4 Macam Perspektif
Sumber : Pinterest*

Camera

Dalam storyboard saat sedang membicarakan camera dapat diartikan sebagai diskusi tentang shots dan visual storytelling. Selain itu camera dalam storyboard dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan sudut pandang (Segio Paes & Anson Jew). Dalam menentukan kamera banyak hal hal yang harus diperhatikan yaitu:

Shot type

Shot type mengacu pada camera angle posisi camera terhadap objek yang akan digambarkan pada sebuah cerita. Pemilihan shot type yang tepat akan dapat membangun suasana dalam suatu cerita yang digambarkan. Macam macam shot type yaitu:

1. Extreme Wide Shot (EWS)
2. Wide shot
3. Full shot
4. Cowboy shot
5. Medium Shot
6. Close Up Shot
7. Choker Shot
8. Extreme Close Up
9. Over the Shoulder Shot
10. Point Of View Shot

Angle

Angle sering kali diketahui orang sebagai sudut pandang atau sudut pengambilan gambar dengan kamera. Angle juga dapat berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan sebuah pesan melalui penempatan kamera dengan sudut pandang dan dengan ketinggian tertentu (Christian Pangihutan Sitorus & Besti Rohana Simbolon). Angle sendiri memiliki banyak macam antara lain:

1. Eye Level
2. High Angle
3. Low Angle
4. Bird Eye

5. Frog Eye

Camera movement

Kamera movement merupakan pergerakan kamera yang digunakan dalam mengambil gambar untuk memberikan keterangan dalam storyboard. Macam macam kamera movement antara lain :

1. Dolly
2. Push in / push out
3. Boom
4. Crane
5. Steady cam

Tahapan Storyboard

Ada empat tahapan dalam proses penyusunan Storyboard menurut Paez dan Jew (2013: 116), empat tahapan itu adalah:

Analisa Naskah/ Breakdown Script

Pada pembuatan *Storyboard* salah satu tugas *Storyboard Artist* adalah melakukan pembedahan cerita namun tidak memiliki hak untuk merubah isi konten atau jalan cerita. Meski hal itu terlihat sebagai keterbatasan, namun kelebihan sebagai storyboard artist yaitu dapat memegang kendali penuh terhadap visualisasi cerita dan memiliki wewenang dalam membuat dialog serta audio yang diperlukan. Pada tahap ini seorang storyboard artis harus membaca keseluruhan naskah cerita dan mengerti setiap bagian perbagian yang disampaikan melalui naskah kemudian memvisualisasikannya dengan menambahkan dialog serta audio yang diperlukan.

Memenuhi Poin Cerita

Untuk membuat *storyboard* yang baik maka hal terpenting yang harus diperhatikan sebagai *storyboard artist* yaitu dapat mengidentifikasi dan memenuhi inti dari suatu cerita di setiap adegannya. Setiap gambar yang dibuat akan mencerminkan bagian dari sebuah cerita. Inti dari setiap adegan itu harus dapat disampaikan dengan jelas lewat visualisasi yang telah dibuat oleh storyboard artist.

Memperhatikan *Subtext*

Subtext adalah setiap dialog yang diucapkan oleh karakter. *Storyboard* artis harus dapat membaca dan mengidentifikasi dialog pada naskah cerita dan dapat diterapkan

dalam *storyboard* yang dibuatnya. Pada tahap ini *storyboard* artist harus mengerti mengapa suatu karakter mengucapkan sebuah dialog dan mengerti maksud dari dialog yang diucapkan oleh karakter tersebut.

Thumbnail

Thumbnail adalah gambaran sketsa kasar (visualisasi) dari naskah yang dibuat. Tujuan dari sketsa kasar ini dibuat untuk melihat bagaimana *shot* serta baiknya komposisi yang telah dibuat sebelum menambahkan detail. Pembuatan *thumbnail* sendiri dibuat dengan gambar kecil yang memenuhi kertas. *Thumbnail* yang dibuat oleh penulis berisikan beberapa sketsa alternatif dengan menerapkan komposisi yang diperlukan, seperti angle kamera, type of shot, perspektif, dan movement pada kamera.

Karena pembuatan *thumbnail* dibuat dengan sketsa kasar maka hal – hal yang harus diperhatikan dalam membuat *thumbnail*, yaitu:

1. Komposisi yang unik dan menarik
2. Memperhitungkan angle kamera dan ragam shot disetiap scenenya
3. Staging yang baik serta menarik
4. Penentuan arah layar
5. Mengkomunikasikan poin cerita dengan jelas

Finished Storybard

Storyboard yang telah memasuki tahap final harus memiliki kualitas visual yang jelas dan dapat dimengerti. Setiap *storyboard* yang telah selesai akan memiliki penyelesaian yang berbeda, berikut hasil akhir yang harus dimuat didalam *storyboard*:

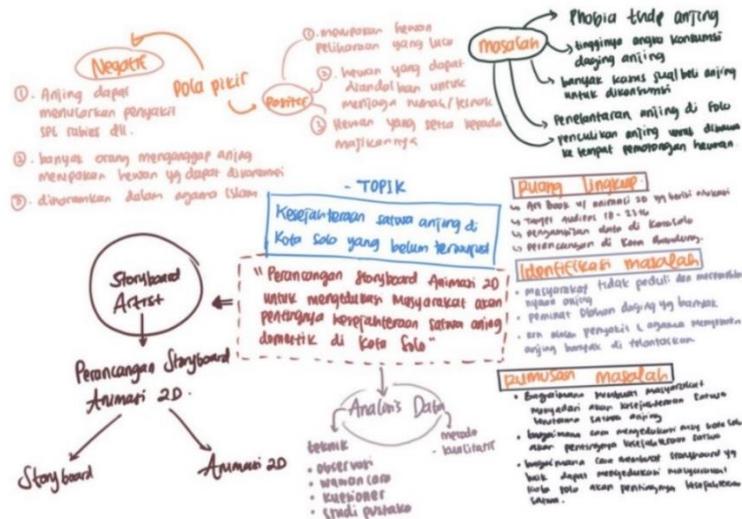
1. Visualisasi atau penggambaran yang solid pada karakter dengan memberikan bayangan yang jelas.
2. Memberikan warna sederhana pada setiap panelnya, 2 – 3 warna abu-abu.
3. Adanya embatasan penggunaan warna pada setiap panelnya.
4. Pembatasan terhadap penggunaan tanda panah.
5. Penggunaan gambar yang sudah di tahap *clean-up* untuk model papan TV.

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Oleh

karena itu, perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif melalui studi pustaka, observasi, wawancara, serta kuisisioner.



Gambar 3.1 mind mapping data
Sumber : Dokumen Pribadi

Data dan Analisis Objek

Data Khalayak Sasar

Khalayak sasar yang dituju adalah laki laki dan perempuan dengan jangkauan usia 18-23 tahun yang berada di kota solo. Pemilihan target sasaran ini berdasarkan dari data kuisioener yang telah didapatkan serta usia remaja dewasa diharap dapat mudah mengerti dan mudah menerima informasi serta mampu mewujudkan tujuan dari perancangan ini.

Data Obsevasi

Perancang melakukan observasi ke beberapa tempat dikota solo untuk mengetahui tingkat kesejahteraan satwa anjing di Kota Solo. Saat melakukan observasi ditemukan beberapa ekor anjing yang berkeliaran disekitar Pasar Ledoksari, Gilingan, dan daerah sektar Monumen Banjarsari. Terlihat anjing anjing itu berlarian dengan bebas tanpa pemilik. Menurut penulis anjing anjing itu adalah anjing liar yang tidak bertuan. Saat mengunjungi lokasi yang diduga sebagai tempat pembuangan anjing yang ebrada di Kebun Teh kemuning yang berada di Karanganyar, penulis tidak menemukan satu ekorpun anjing yang berkeliaran. Setelah melihat keadaan itu penulis menyimpulkan bahwa anjing anjing yang diduga dibuang disana telah diamankan oleh organisasi terkait

Penulis juga pergi mengunjungi beberapa museum untuk melakukan referensi bagi perancang topeng untuk karakter jagal. Museum yang dikunjungi oleh penulis adalah

Museum Radya Pustaka dan penulis mengunjungi Pura mangkunegaran. Saat mengunjungi museum Radya Pustaka penulis mendapatkan satu etalase yang berisi koleksi topeng panji gaya Surakarta. Terdapat beberapa macam warna yang digunakan dalam topeng topeng itu. Warna warna yang digunakan itu adalah merah, putih, hitam, kuning emas, hijau, dan abu abu. Topeng panji ini biasa digunakan untuk keperluan seni tari. Topeng ini memiliki beberapa jenis. Untuk jenis topeng Klana merupakan topeng dengan mata bulat berhidung besar dan berwarna merah. Untuk jenis topeng Panji memiliki warna putih bermata sipit dan berhidung mancung. Lalu ada jenis topeng panji asmoro bangun topeng ini yang berwarna kuning emas dan hijau. Lalu ada topeng puti biasanya dapat dibedakan dengan melihat warna warnanya yang cerah, bermata sipit dan berhidung mancung. Lalu yang terakhir ada jenis topeng punokawan yang dapat dilihat dengan ciri struktur topeng yang tembam dan memiliki pentul.

Setelah mengunjungi museum Radya Pustaka penulis berpindah tempat dan mengunjungi Pura mangkunegaran. Saat berada disana penulis mendapati satu lemari etalase yang berisikan koleksi topeng milik mangkunegaran. Namun topeng topeng yang ada disana bukan merupakan topeng otentik dari surakarta, melainkan topeng dari bali yang didapatkan oleh mangkunegaran dari kerajaan bali sebagai hadiah atau cinderamata. Sehingga penulis memilih topeng topeng yang ada di museum Radya Pustaka untuk dijadikan referensi dalam membuat perancangan topeng untuk karakter desainnya. Penulis memilih topeng kelana yang akan digunakan dalam membuat topeng untuk karakter jagal. Topeng topeng yang ada di museum radyapustaka ini sebenarnya memiliki karakteristik yang baik mulai dari topeng kelana, topeng panji, topeng panji asmoro bangun, topeng putri, dan topeng punokawan (semua jenis topeng tidak memiliki karakteristik yang jahat).

Data Hasil Wawancara

Menurut pemaparannya, narasumber menyebutkan bahwa kesejahteraan satwa di Kota Solo masih belum tercapai bahkan beliau berkata bahwa kesejahteraan satwa di Indonesia juga masih belum tercapai. Hal itu dikarenakan masih banyak masyarakat yang belum peduli akan pentingnya kehidupan satwa. Selain itu dibuktikan dengan masih banyaknya kasus penyiksaan hewan dan banyaknya kasus pencurian satwa liar dan domestic masih banyak.

Melalui investigasi yang dilakukan oleh narasumber sebagai korlap DMFI memaparkan bahwa Kota Solo merupakan kota yang memiliki peminat tertinggi dalam mengonsumsi daging anjing. Kurang lebih sebanyak 13.000 anjing dijagal untuk dikonsumsi setiap bulannya. Angka tersebut sangatlah tinggi mengingat Kota Solo bukan merupakan kota

besar namun peminat daging anjing di Kota Solo sangatlah tinggi. Karena banyaknya kasus penjualan daging anjing di Kota Solo, DMFI sering kali melakukan edukasi bersama dinas terkait mengenai bahayanya mengkonsumsi daging anjing. Dengan banyaknya permintaan pasar terhadap daging anjing tentunya hal itu menimbulkan masalah masalah baru. Beberapa contoh masalah yang ditimbulkan adalah meingkatnya tingkat kriminalitas yang menyebabkan banyaknya pencurian daging anjing. Menurut Cik Mei Mei bukti nyata Tindakan criminal yang dilakukan demi mendapatkan anjing untuk dikonsumsi membuat seseorang menjadi nekat meracun anjing yang ada di dalam rumah warga dan berusaha untuk mengambilnya untuk dijual kepada penjagal anjing. Selain itu efek dari penjualan daging anjing ini juga menyebabkan penularan virus rabies dikarenakan anjing yang dijual tidak diketahui asal usulnya.

Analisis Karya Sejenis

Bolt	Your Name	Beastars
		

Tabel 3.1 Karya Analisis Sejenis

Sumber : Dokumen Pribadi

Perancang melakukan analisis karya sejenis untuk mendapatkan referensi dalam merancang karyanya. Setelah perancang membuat karya analisis perancang mendapatkan referensi dari segi cerita, pengayaan visual pada karakter, serta mendapat referensi dalam elemen elemen yang ada dalam storyboard melalui tiga karya film animasi diatas.

Konsep Peancangan

Konsep Pesan

Karya yang akan dirancang oleh perancang nantinya akan berbentuk Artbook yang berisikan storyboard. Melalui perancangan artbook ini penulis berharap dapat menyampaikan pesan melalui karya yang dibuatnya. Pesan yang ingin disampaikan penulis

terhadap pembacanya melalui karya ini adalah para pembaca mampu memahami akan pentingnya kesejahteraan satwa terkhususnya satwa anjing. Selain itu dengan dibuatnya artbook ini para pembaca akan lebih menghargai makhluk hidup lain terkhususnya terhadap satwa anjing. Selain itu pembaca juga diharapkan mampu mewujudkan kesejahteraan satwa lewat hal – hal kecil seperti bertanggung jawab terhadap hewan peliharaannya

Konsep Media

Perancangan Storyboard animasi 2D yang memiliki tujuan untuk mengedukasi masyarakat akan kesejahteraan satwa anjing di Kota Solo yang akan dibuat oleh perancang akan memiliki hasil akhir yang berbentuk *artbook*. Untuk pembuatan *storyboard* dan pembuatan *artbook* ini dilakuakn secara digital. Dalam pembuatannya penulis juga menggunakan *software* seperti Photoshop dan *software* lainnya yang dapat mendukung penulis untuk menyelesaikan karyanya.

Konsep Visual

Sebagai storyboard artist perancang akan membuat gaya visual pada setiap karakter engan gaya kartun namun dengan proporsi tubuh yang menyerupai manusia. Perbedaan gaya kartun yang dibuat perancang dengan orang normal teletak pada bagian wajah dan rambutnya. Pada bagian mata karakter akan dibuat besar, rambut yang terlihat kaku dan tajam, hidung yang sederhana, mulut yang sederhana dan lain sebagainya.

Untuk pembuatan background, environment, serta properti, perancang membuat karya visual semi ralis dengan referensi yang ia dapatkan saat melakukan observasi secara langsung di Kota Solo. Perancang juga melakukan eksplorasi karakter yang sesuai dengan target audiens dengan menggunakan referensi dari karya analisis yang digunakan.

Perancangan Karya

Pembuatan Thumbnail

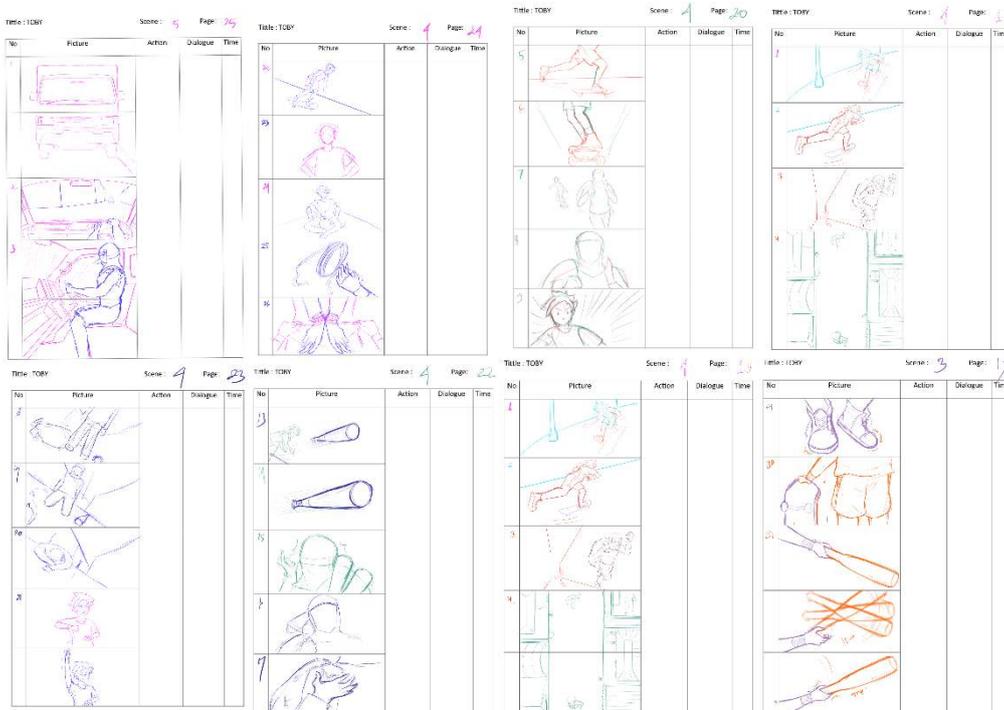
Pembuatan *Storyboard* diawali dengan pembuatan *thumbnail*. *Thumbnail* digunakan sebagai gambaran paling awal untuk menyusun sebuah *storyboard*. Berikut adalah beberapa thumbnail yang dibuat perancang untuk membuat *storyboard* Toby.



Gambar 4.1 Thumbnail Storyboard Toby
Sumber: Dokumen Pribadi

Rough Sketch

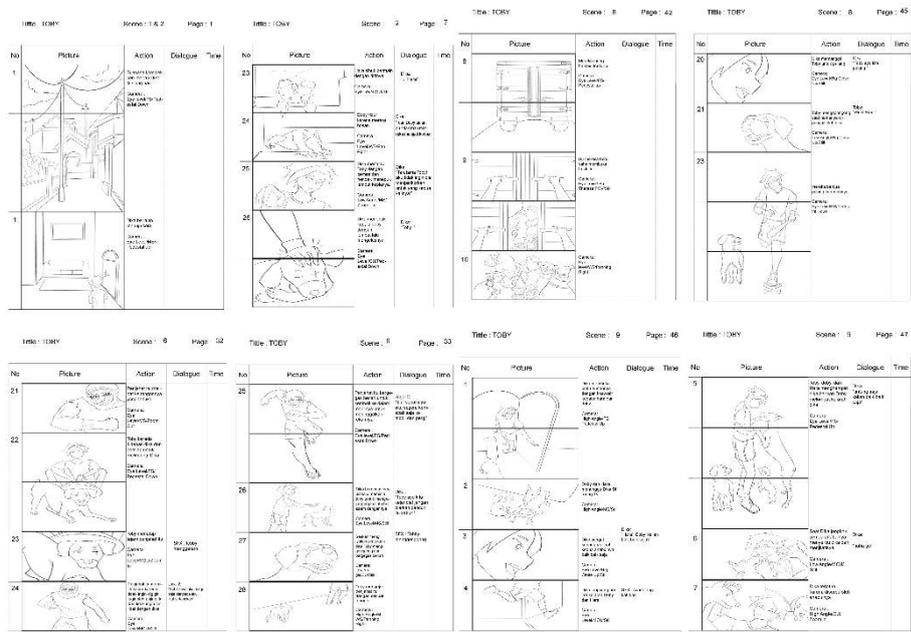
Setelah membuat *thumbnail* masuk ke tahap selanjutnya yaitu pembuatan *rough sketch*. Pembuatan *rough sketch* merupakan pemilihan *thumbnail* yang dibuat lebih terperinci serta lebih jelas dibandingkan dengan *thumbnail*. Pembuatan *rough sketch* juga merupakan dasar dari pembuatan *storyboard*. Berikut proses pembuatan *rough sketch* Toby.



Gambar 4.2 Rough Sketch Storyboard Toby
Sumber: Dokumen Pribadi

Clean Up

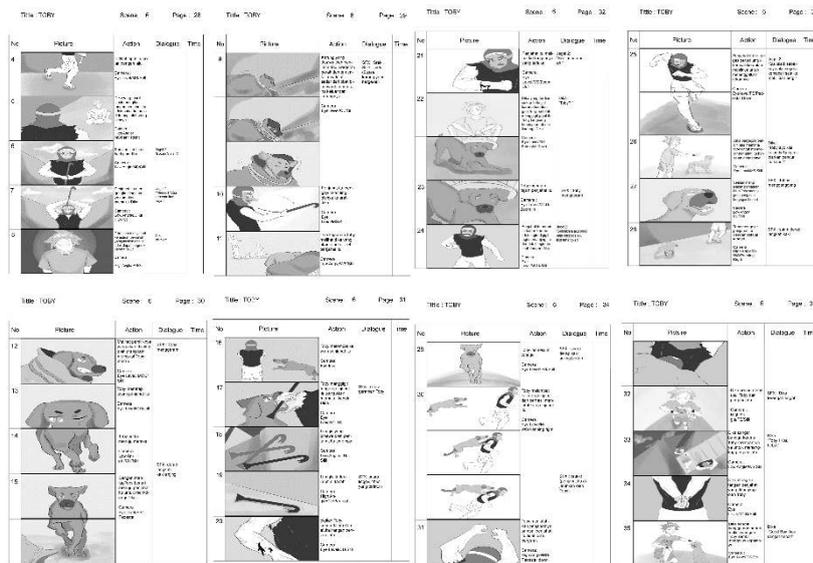
Clean up merupakan tahapan setelah menyelesaikan *rough sketch*. Pada tahap ini gambar sketsa yang dibuat pada *rough sketch* dibuat line art dan dirapikan untuk memasuki proses pemberian warna *gray scale*. Pada tahap ini juga seluruh panel *storyboard* telah diberikan *line art* dan siap untuk masuk ke tahap selanjutnya. Berikut tahapan *clean up* pada pembuatan *storyboard* Toby.



Gambar 4.3 Clean Up Storyboard Toby
 Sumber: Dokumen Pribadi

Finished storyboard

Pada tahap ini adalah langkah terakhir dari proses pembuatan *storyboard*. Pada tahap ini perancang memberikan warna atau grayscale pada setiap panelnya, menambahkan keterangan dialog, menambahkan keterangan instrumen maupun *SFX*, serta memberikan keterangan durasi di setiap *shot*nya. Berikut finished *storyboard* Toby.



Gambar 4.4 Finished Storyboard Toby
Sumber: Dokumen Pribadi

KESIMPULAN

Perancangan storyboard “Toby” ini dibuat oleh perancang dengan dasar fenomena kesejahteraan satwa yang belum terwujud terutama pada satwa anjing. Hal itu dapat dilihat dengan banyaknya anjing liar yang berkeliaran tanpa tuan dan masih ada banyak penikmat olahan daging anjing. Melalui perancangan Storyboard ini perancang menyimpulkan bahwa dengan penyampain cerita yang menarik, pembuatan karakter yang unik, serta pemilihan pergerakan kamera yang baik dapat menarik perhatian masyarakat untuk menonton film animasi yang memuat konten edukasi.

Melalui perancangan storyboard “Toby” ini merupakan salah satu upaya perancang dalam mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya kesejahteraan satwa, bahayanya mengkonsumsi daging anjing, tindakan kekerasan yang dialami satwa anjing saat akan diolah menjadi sebuah hidangan serta menunjukkan bagaimana tanggung jawab kita sebagai manusia atas kehidupan hewan peliharaan yang kita miliki. Dengan begitu perancangan storyboard “Toby” mampu memberikan pembelajaran kepada setiap orang yang membacanya dan perancang berharap bagi setiap orang membacanya dapat berusaha untuk mewujudkannya.

SARAN

Melalui perancangan ini, perancang berharap dengan terselesaikannya penelitian dan perancangan storyboard ini masyarakat di usia 18-23 tahun dapat mengerti betapa

pentingnya kesejahteraan satwa terhadap satwa anjing. Melalui perancangan storyboard ini perancang berharap dapat memberikan wawasan serta memberikan edukasi mengenai apa itu storyboard, pentingnya kesejahteraan satwa, dan bahayanya mengkonsumsi daging anjing yang masih digemari oleh banyak orang. Melalui perancangan storyboard ini perancang juga berharap masyarakat di usia 18-23 tahun mulai meningkatkan awareness terhadap kesejahteraan satwa mulai dari hal kecil seperti bertanggung jawab atas hewan peliharaannya apapun itu dan berbagi ilmu kepada masyarakat lainnya mengenai pentingnya kesejahteraan satwa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Blain Brown. (2011). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors (Volume 1)*. Focal Press : Oxford
- Dorling Kindersley. (2013). *The Dog Encyclopedia (DK Pet Encyclopedias)*. London: Dorling Kindersley Publishing.
- Dorling Kindersley. (2018). *Pocket Eyewitness Dogs: Facts at Your Fingertips*. London: Dorling Kindersley Publishing.
- Dwiyanti, Dikka dan Ramdhan, Zaini. (2019). Perancangan *STORYBOARD* dalam Film Pendek Animasi 2D “*LOVELY PAWS*” *STORYBOARD DESIGN OF SHORT ANIMATION 2D “LOVELY PAWS”*. *e-Proceeding of Art & Design*. vol.2, no.2.
- Gustami, S.P. (1991). Seni Kriya Indonesia: Dilema Pembinaan Dan. Pengembangannya. Yogyakarta: *Jurnal Seni*, I (3) 28-29
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: *Pustaka Ilmu*.
- Hart, J. (2008). *Guided Imagery*. Mary Ann Liebert : INC.
- Laybourne, Alexander. (2023). *50 Alarming Animal Cruelty Statistics – Enough to Crush One’s Heart* . <https://worldanimalfoundation.org/advocate/animal-cruelty-statistics/> Diakses pada Agustus 2023
- Mestika zed. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sergio Paez dan Anson Jew. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb 1st Edition*
- Sitorus, Christian Pangihutan dan Simbolon, Besti Rohana.(2019). Penerapan Angle Camera

dalam Videografi Jurnalistik sebagai Penyampaian Berita di Metro Tv Biro Medan.
Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi. vol. 4, no. 2.

Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Solopos. (2022). *Rabies Dispartan Solo Himpun 100 Sampel Otak Anjing di Rumah Jagal*.

<https://soloraya.solopos.com/surveilans-rabies-dispartan-solo-himpun-100-sampel-otak-anjing-di-rumah-jagal-1413822>. (Diakses pada Mei 2023)

Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.CV.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV

Sunarti E. (2012). Tekanan Ekonomi dan Kesejahteraan Objektif Keluarga di Pedesaan dan Perkotaan. *Prosiding Seminar Hasil-Hasil Penelitian IPB*. Bogor [ID]: LPPM

Undang-Undang Nomor 18 tahun 2009 . Peternakan Dan Kesehatan Hewan

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2012. Pangan. Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 2012 nomor 227. Jakarta; 2012

UU No. 41 Tahun 2014. *Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 18 Tahun 2009 Tentang Peternakan Dan Kesehatan Hewan*.

Tiplady, Catherine. (2013). *Animal Abuse: Helping Animals and People*.

Walt Disney. (2023). *Where Art & Innovation Create Inspiration*.
<https://waltdisney.org/education-resources> Diakses pada Agustus 2023

Yatim Riyanto. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya : Penerbit SIC.

Yalanska, Marina, (2023). *Types of Contrast in User Interface Design*.
<https://blog.tubikstudio.com/contrast-in-user-interface-design/> Diakses pada

Agustus 2023