

BAB IV. KONSEP PENCIPTAAN *MOTION GRAPHIC*

A. Studi Pendahuluan

Sebelum memasuki tahap berkarya, diadakanlah sebuah observasi sebagai pertimbangan terhadap karya yang serupa akan buat. Adapun studi pendahuluan yang dilakukan meliputi studi trend karya sejenis, kekuatan dan kelemahan karya pesaing, uji coba rancangan awal dan analisis rancangan awal.

1. Studi Trend Media Sejenis

Berdasarkan hasil observasi di *Youtube*, serupa menemukan beberapa video animasi edukasi yang dapat diakses secara bebas di *Youtube*. Beberapa animasi tersebut memaparkan materi tentang penelantaran hewan peliharaan.

Serupa menemukan karya animasi *motion graphic* yang membahas penelantaran hewan peliharaan dan penyiksaan hewan peliharaan, dan 1 video dokumentasi yang membahas tentang *pet abuse* yang bertujuan mengedukasi masyarakat khususnya kepada pemilik hewan peliharaan dan calon pemilik hewan peliharaan. Berikut video dokumentasi dan karya-karya animasi *motion graphic* tentang penelantaran hewan peliharaan dan penyiksaan hewan peliharaan yang ada di *Youtube*:



Gambar 8. *Screen Shoot* Video Animasi “*Pet Abuse*” Dari Indonesia Oleh Arysa Nichola (Sumber: www.youtube.com/watch?v=h5KF9MGCq7Y, 2019)

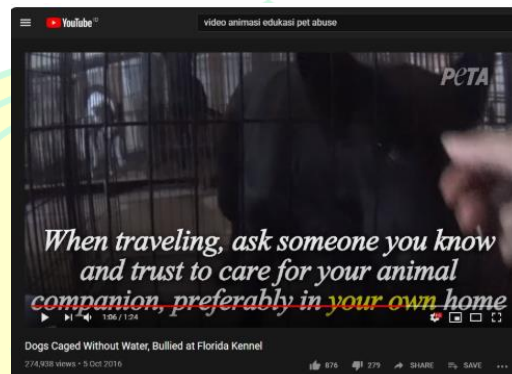
Pada video *motion graphic* milik Arysa Nichola memberikan pendapat untuk tidak melakukan kekerasan terhadap hewan peliharaan. Arysa Nichola, hanya menampilkan gambar kucing pada karyanya.



Gambar 9. *Screen Shoot* Video Animasi “*Stop kekerasan terhadap hewan*” Dari Indonesia Oleh Martin Yohanes (Sumber: www.youtube.com/watch?v=F7j3Q-mnTpk&t=10s, 2019)

Pada video *motion graphic* milik Martin Yohanes memberikan edukasi untuk tidak melakukan kekerasan terhadap hewan peliharaan anjing dan kucing. Selain pesan untuk tidak melakukan kekerasan, Martin Yohanes juga memberikan informasi menarik seputar indera hewan peliharaan anjing dan kucing.

Pada hasil observasi, perupa menemukan 1 video dokumentasi beredukasi tentang *pet abuse* yang terdapat di *Youtube*, dari *channel PETA (People for the Ethical Treatment of Animals)*. Video tersebut berasal dari luar negeri, seperti berikut ini:



Gambar 10. *Screen Shoot* Video Dokumentasi Beredukasi Memelihara Anjing Dari Luar Negeri (Sumber: www.youtube.com/watch?v=tWqqjCHNutA&t=1s, 2020)

Pada video milik *channel PETA*, memberikan video dokumentasi penelantaran anjing di rumah dan di tempat penitipan hewan yang kurang baik. Anjing-anjing tersebut tidak diberi minum dengan teratur sehingga anjing-anjing tersebut dehidrasi dan sakit. Pada akhir video milik *channel PETA* memberikan solusi yang harus dilakukan saat meninggalkan hewan peliharaan dalam jangka waktu yang lama.

2. Profil Pasar dan Segmentasi Konsumen

Masyarakat nampak sedang menggandrungi tampilan visual edukasi lewat animasi *motion graphic*, hal itu dapat dilihat pada karya-karya *motion graphic* saat ini. Karya-karya *motion graphic* menjadi salah satu kebutuhan khusus dalam desain, misalnya animasi edukasi, animasi infografis, animasi cerita, dan lain-lain.

Dalam pasarnya dengan harga yang paling murah, *motion graphic* rata-rata menawarkan harga mulai dari Rp.140,000,00 untuk 1 menit pertama. Pengerjaan akan dilakukan selama 14 hari kerja atau sesuai dengan kesepakatan dengan *client*.

Perupa menjabarkan segmentasi konsumen sebagai berikut:

- a. Demografi: Perupa menargetkan pemasaran pada orang yang berumur sekitar 20-40 tahun keatas, dengan jenis kelamin yang tidak dibatasi, dan dengan ekonomi yang menengah hingga menengah keatas.
- b. Geografi: Perupa menargetkan pemasaran pada orang-orang yang berada di kota.
- c. Psikografi: Perupa menargetkan pada orang-orang dengan gaya hidup yang tertarik pada desain dan edukasi lewat media sosial.
- d. Behavior: Perupa menargetkan pada orang-orang yang membutuhkan manfaat dan menghargai nilai desain dan animasi.



3. Sasaran Pengguna



Konsumen yang menjadi sasaran utama perupa dalam karya *motion graphic* ini adalah pemilik dan calon pemilik hewan peliharaan anjing dan kucing karena karya yang diciptakan perupa berfokus pada pembahasan penelantaran hewan peliharaan anjing dan kucing.

4. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing

Berdasarkan hasil observasi mengenai karya pesaing, perupa menemukan beberapa kekuatan dan kelemahan pada beberapa produk pesaing. Berikut adalah paparannya:

Tabel 2. Kekuatan Dan Kelemahan Produk Pesaing

No.	Nama Produk	Kekuatan	Kelemahan
1.	<p>Neuron</p>  <p>Gambar 11. Screenshot Video Neuron. (Sumber: Youtube, 2019)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki gerakan <i>motion graphic</i> yang halus dan dinamis 	<ul style="list-style-type: none"> Suara <i>dubber</i> narasi kurang terdengar jelas
2.	 <p>Gambar 12. Screen Shoot Video Animasi “Pet Abuse” Dari Indonesia Oleh Arysa Nichola (Sumber: Youtube, 2020)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan keadaan hewan peliharaan yang saat ini banyak menjadi korban kekerasan. 	<ul style="list-style-type: none"> Hewan yang dipilih kurang bervariasi macamnya. Tidak ada <i>voice over</i> narasi dalam animasi Memberikan data yang kurang

No.	Nama Produk	Kekuatan	Kelemahan
			<p>tepat (ketika mengatakan kucing lebih banyak mengalami kekerasan).</p>
3.	 <p>Gambar 13. Screen Shoot Video Dokumentasi “Pet Abuse” Dari Luar Negeri (Sumber: Youtube, 2020)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan bentuk penelantaran dan solusinya dalam bentuk teks 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada <i>voice over</i> narasi dalam video
4.	 <p>Gambar 14. Screen Shoot Video Animasi “Stop kekerasan terhadap hewan” Dari Indonesia Oleh Martin Yohanes (Sumber: Youtube, 2020)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan fakta seputar indera hewan peliharaan anjing dan kucing. • Menjelaskan dampak kekerasan hewan terhadap manusia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada <i>voice over</i> narasi dalam animasi. • Gerakan animasi yang monoton

5. Konsep

Dalam penciptaan karya *motion graphic*, perupa menggunakan konsep untuk memaksimalkan karya. Konsep karya perupa sebagai berikut:

a. Materi Edukasi

Materi edukasi yang terdapat dalam video animasi yang perupa ciptakan adalah mengenal perilaku penelantaran terhadap hewan peliharaan anjing dan kucing yang perupa dapat dari berbagai sumber. Hal ini penting mengingat banyaknya kasus penelantaran, dan menyadari pentingnya untuk tidak berperilaku buruk terhadap hewan peliharaan. Pada materi edukasi penelantaran hewan peliharaan selanjutnya yang akan perupa buat adalah membuang hewan peliharaan, meninggalkan hewan peliharaan, dan tips merawat hewan peliharaan anjing dan kucing. Pada tiap akhir karya kedua dan ketiga perupa, akan disampaikan solusi penelantaran hewan peliharaan.

b. Eksplorasi Karakter

Hasil survey karakter didapat melalui respon pada GDocs (*Google Documents*) yang didapat dari anak-anak dengan jangkauan umur 9-12, remaja dengan jangkauan umur 15-22, dan dewasa dengan jangkauan umur 25-46. Karakter yang terpilih adalah yang terbanyak diminati dan disukai oleh *audience*.

1) Karakter 1

Karakter 1 adalah perpaduan hasil 2 foto pria berwajah ceria. Pada hasil dari responden yang didapat dari berbagai kalangan umur, karakter 1.C lebih banyak dipilih. Menurut beberapa responden yang ditanyakan langsung oleh perupa, mereka lebih menyukai karakter 1.C karena terkesan lebih menarik untuk dilihat.



Tabel 3. Eksplorasi Karakter 1

Referensi	Eksplorasi 1	Eksplorasi 2	Eksplorasi 3	Keterangan
	 <p data-bbox="602 746 836 778">KARAKTER 1.A</p>	 <p data-bbox="906 762 1140 794">KARAKTER 1.B</p>	 <p data-bbox="1210 746 1444 778">KARAKTER 1.C</p>	<p data-bbox="1500 419 1734 451">93 RESPONDEN</p>  <p data-bbox="1500 667 1840 770"> KARAKTER 1.A: 18,3 % KARAKTER 1.B: 25,8% KARAKTER 1.C: 55,9% </p>

2) Karakter 2

Karakter 2 adalah hasil perpaduan 2 foto referensi pria yang berwajah gagah, tegas, dan berambut panjang. Pada hasil respon yang didapat dari responden berbagai kalangan umur, karakter 2.C lebih banyak dipilih. Menurut beberapa responden yang ditanyakan langsung oleh perupa, mereka lebih menyukai karakter 2.C karena 2.A dan 2.B terlihat biasa saja, 2.C lebih menarik untuk dilihat.

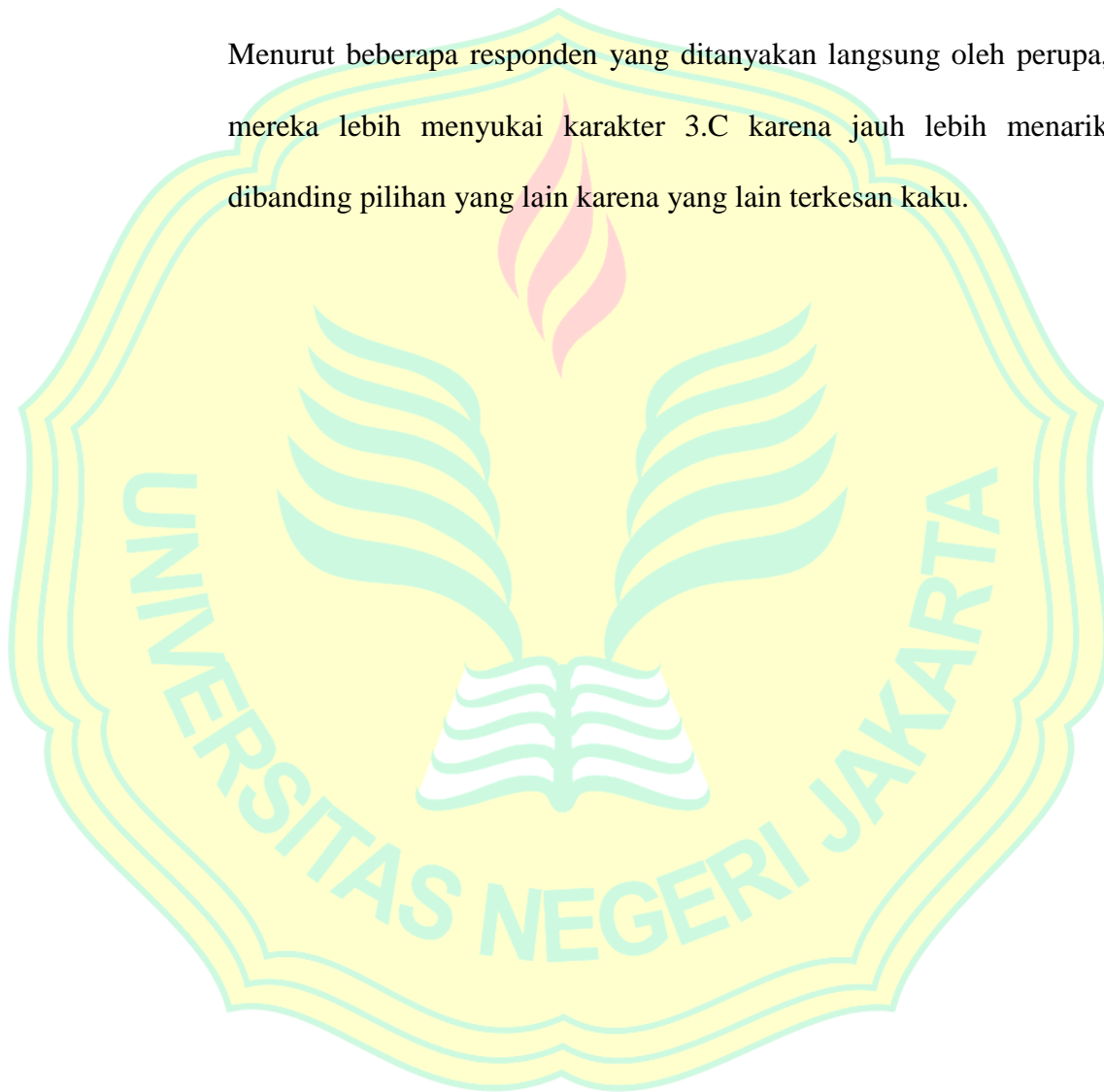


Tabel 4. Eksplorasi Karakter Chicco.





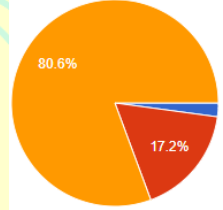
Referensi	Eksplorasi 1	Eksplorasi 2	Eksplorasi 3	Keterangan
	 <p data-bbox="655 754 889 786">KARAKTER 2.A</p>	 <p data-bbox="953 754 1187 786">KARAKTER 2.B</p>	 <p data-bbox="1266 754 1500 786">KARAKTER 2.C</p>	<p data-bbox="1534 379 1768 411">93 RESPONDEN</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1815 419 1889 435">● Karakter 1 <li data-bbox="1815 443 1889 459">● Karakter 2 <li data-bbox="1815 451 1889 467">● Karakter 3 <p data-bbox="1534 627 1868 659">KARAKTER 2.A: 19,4%</p> <p data-bbox="1534 699 1868 730">KARAKTER 2.B: 22,6%</p> <p data-bbox="1534 770 1868 802">KARAKTER 2.C: 58,1%</p>

3) Karakter 3

Karakter 3 adalah hasil perpaduan 2 foto referensi wanita Asia berkarakter anggun dan lembut. Pada hasil respon yang didapat dari responden berbagai kalangan umur, karakter 3.C lebih banyak dipilih. Menurut beberapa responden yang ditanyakan langsung oleh perupa, mereka lebih menyukai karakter 3.C karena jauh lebih menarik dibanding pilihan yang lain karena yang lain terkesan kaku.



Tabel 5. Eksplorasi Karakter Laura.





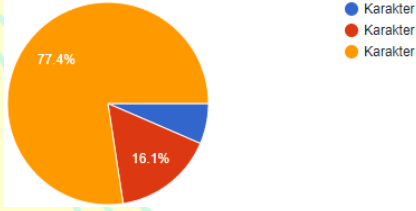
Referensi	Eksplorasi 1	Eksplorasi 2	Eksplorasi 3	Keterangan
	 <p data-bbox="538 783 778 815">KARAKTER 3.A</p>	 <p data-bbox="842 783 1083 815">KARAKTER 3.B</p>	 <p data-bbox="1146 759 1387 791">KARAKTER 3.C</p>	<p data-bbox="1438 416 1678 448">93 RESPONDEN</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1789 453 1885 469">● Karakter 1 <li data-bbox="1789 485 1885 501">● Karakter 2 <li data-bbox="1789 501 1885 517">● Karakter 3 <p data-bbox="1438 703 1774 807"> KARAKTER 3.A: 1,9% KARAKTER 3.B: 17,2% KARAKTER 3.C: 80,9% </p>

4) Karakter 4

Karakter anjing yang diambil perupa adalah seekor anak anjing *Golden Retriever*. Pada hasil respon yang didapat dari responden berbagai kalangan umur, karakter 4.C lebih banyak dipilih. Menurut beberapa responden yang ditanyakan langsung oleh perupa, mereka lebih menyukai karakter 4.C karena terkesan lebih menarik untuk dilihat.



Tabel 6. Eksplorasi Karakter Doggo.

Referensi	Eksplorasi 1	Eksplorasi 2	Eksplorasi 3	Keterangan
	 <p data-bbox="521 608 761 639">KARAKTER 4.A</p>	 <p data-bbox="819 608 1059 639">KARAKTER 4.B</p>	 <p data-bbox="1138 659 1378 691">KARAKTER 4.C</p>	<p data-bbox="1457 416 1698 448">93 RESPONDEN</p>  <p data-bbox="1457 699 1783 730">KARAKTER 4.A: 6,5%</p> <p data-bbox="1457 770 1789 802">KARAKTER 4.B: 16,1%</p> <p data-bbox="1457 842 1796 874">KARAKTER 4.C: 77,4%</p>

5) Karakter 5

Karakter kucing yang diambil perupa adalah referensi dari kucing domestik. Pada hasil respon yang didapat dari responden berbagai kalangan umur, karakter 5.A lebih banyak dipilih. Menurut beberapa responden yang ditanyakan langsung oleh perupa, mereka lebih menyukai karakter 5.A karena bentuk rupanya terlihat lebih menggemaskan dibanding 5.B ataupun 5.C.



Tabel 7. Eksplorasi Karakter Catto

Referensi	Eksplorasi 1	Eksplorasi 2	Eksplorasi 3	Keterangan
	 KARAKTER 5.A	 KARAKTER 5.B	 KARAKTER 5.C	<p>93 RESPONDEN</p>  <p> ● Karakter 1 ● Karakter 2 ● Karakter 3 </p> <p> KARAKTER 5.A: 41,9 % KARAKTER 5.B: 19,4% KARAKTER 5.C: 38,7% </p>

c. Eksplorasi Warna

Warna adalah elemen penting di dalam animasi. Selain membuat animasi lebih menarik, warna juga dapat mempengaruhi emosi *audience*. Maka dari itu perupa melakukan uji coba eksplorasi warna agar karya jadi yang akan perupa buat dapat memenuhi selera *audience*. Perupa memilih 2 pilihan warna kolaborasi, untuk pilihan background, dan untuk pilihan warna karakter. Untuk warna background, terdapat 2 pilihan jenis warna yang dipilih berdasarkan survei GDocs yang diambil berdasarkan umur 12-20 tahun.

Pilihan jenis warna pertama, adalah pilihan jenis warna kontras.



Gambar 15. Tampilan Background Dengan Warna Biru Kontras/Saturated.
(Sumber: Dok pribadi, 2019)

Pilihan jenis warna kedua, adalah pilihan jenis warna yang jauh lebih muda. Warna muda adalah warna dengan intensitas kontras rendah. Umumnya warna muda terlihat lebih cerah namun tidak begitu kuat warnanya.



Gambar 16. Tampilan Background Dengan Warna Biru Muda/Pastel.
(Sumber: Dok pribadi, 2019)

Pilihan jenis palet warna pertama, adalah pilihan jenis palet warna dari karakter *channel Youtube*, yaitu Neuron. Neuron menggunakan warna yang terkesan *lite*, mudah dilihat dan cukup jelas.



Gambar 17. Eksplorasi Warna Karakter Dengan Referensi Kok Bisa?
dan Neuron.
(Sumber: Dok pribadi, 2019)

Pilihan jenis palet warna kedua, adalah pilihan jenis palet warna dari karakter *channel Youtube* juga, yaitu Kurzgesagt. Kurzgesagt menggunakan warna yang sangat mencolok, kontras dan menarik.



Gambar 18. Eksplorasi Warna Karakter Dengan Referensi Kurzgesagt.
(Sumber: Dok pribadi, 2019)



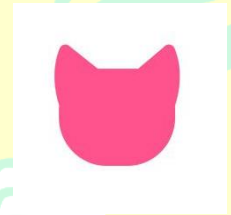

d. Visualisasi Objek







Tahapan yang dilakukan setelah membuat karakter adalah membuat visualisasi objek. Perupa melakukan beberapa eksplorasi untuk mendapatkan karakteristik objek yang akan ditampilkan dalam karya. Eksplorasi dilakukan dengan cara melihat dan mengembangkan beberapa referensi yang sudah ada.

Berikut adalah paparannya:

Tabel 8. Eksplorasi Objek Dan Latar Sebagai Uji Coba Rancangan Awal

No.	Referensi/Objek Asli	Hasil Eksplorasi	Keterangan
1.	 Gambar 19. Screenshoot Cover Youtube Kok Bisa? (Sumber: Youtube.com, 2019)	Eksplorasi 1 	<i>Bumper</i> digunakan sebagai judul dalam pembahasan materi tiap karya <i>motion graphic</i> .

No.	Referensi/Objek Asli	Hasil Eksplorasi	Keterangan
	 <p data-bbox="384 591 727 683">Gambar 20. Screenshoot Cover Youtube Neuron (Sumber: Youtube.com, 2019)</p>	<p data-bbox="772 342 932 372">Eksplorasi 2</p> 	<p data-bbox="1123 342 1315 676"><i>Bumper</i> digunakan sebagai judul dalam pembahasan materi tiap karya <i>motion graphic</i>.</p>
3.	 <p data-bbox="384 1155 727 1247">Gambar 21. Wajah Kucing (Sumber: petnyaku.com/photo, 2020)</p>	<p data-bbox="772 763 932 793">Eksplorasi 1</p>  <p data-bbox="772 1017 932 1046">Eksplorasi 2</p> 	<p data-bbox="1123 763 1315 1347">Simbol kucing yang dipakai untuk menyimbolkan hewan peliharaan. Pada eksplorasi 1 memiliki mata dan misai. Pada eksplorasi 2 hanya kepala polos.</p>
4.	 <p data-bbox="384 1655 727 1779">Gambar 22. Anjing Golden Retriever (Sumber: www.hippopx.com/id, 2020)</p>	<p data-bbox="772 1364 932 1393">Eksplorasi 1</p>  <p data-bbox="772 1691 932 1721">Eksplorasi 2</p>	<p data-bbox="1123 1364 1315 1857">Simbol anjing yang dipakai untuk menyimbolkan hewan peliharaan. Pada eksplorasi 1 memiliki mata dan hidung. Pada eksplorasi 2</p>

No.	Referensi/Objek Asli	Hasil Eksplorasi	Keterangan
			hanya kepala polos.
6.	 <p data-bbox="416 932 699 987">Gambar 23. Kota (Sumber: <i>TimeOut</i>, 2019)</p>	<p data-bbox="772 625 932 659">Eksplorasi 1</p>  <p data-bbox="772 889 916 923">Eksplorasi 2</p> 	Latar kota sebagai <i>scene</i> untuk menggambarkan sebuah kota yang maju.
6.	 <p data-bbox="384 1523 726 1610">. Gambar 24. Kucing (Sumber: solo.tribunnews.com, 2020)</p>	<p data-bbox="772 1115 932 1149">Eksplorasi 1</p> 	Karakter anjing dan hewan peliharaan pendukung.

No.	Referensi/Objek Asli	Hasil Eksplorasi	Keterangan
6.	 <p data-bbox="424 732 687 793">Gambar 25. Anjing (Sumber: Freepik, 2016)</p>	<p data-bbox="772 348 932 378">Eksplorasi 2</p> 	<p data-bbox="1123 348 1315 549">Karakter anjing dan hewan peliharaan pendukung.</p>
7.	 <p data-bbox="384 1161 727 1251">Gambar 26. Tapak Kaki Kucing (Sumber: petnyaku.com/facts, 2018)</p>  <p data-bbox="384 1506 727 1596">Gambar 27. Tapak Kaki Anjing (Sumber: naturaldogcompany.com, 2018)</p>	<p data-bbox="772 874 916 904">Ekplorasi 1</p>  <p data-bbox="772 1204 932 1234">Eksplorasi 2</p> 	<p data-bbox="1123 874 1315 1336"><i>Paw</i> atau tapak kaki hewan peliharaan sebagai bentuk simbolisasi hewan peliharaan pada umumnya.</p>




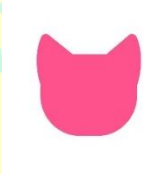






No.	Referensi/Objek Asli	Hasil Eksplorasi	Keterangan
8.	 <p>Gambar 28. Rumah (Sumber: desainrumahku.id, 2019)</p>	<p>Eksplorasi 1</p>  <p>Eksplorasi 2</p> 	Latar pekarangan rumah.
9.	 <p>Gambar 29. Jalan Raya (Sumber: LJ Hooker, 2020)</p>	<p>Eksplorasi 1</p>  <p>Eksplorasi 2</p> 	Latar pinggir jalan.





Hasil eksplorasi pada tabel diatas adalah hasil ilustrasi yang perupa buat dengan berbagai macam referensi. Referensi yang perupa gunakan adalah foto, dan ilustrasi dari *website* yang diakses secara bebas.

6. Uji Coba Rancangan Awal

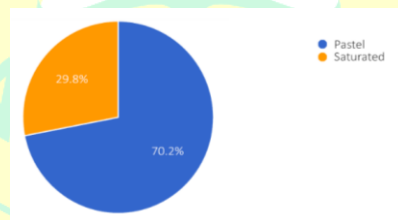
Tahapan selanjutnya, perupa melakukan uji coba pada hasil eksplorasi yang perupa buat. Perupa melakukan survei pilihan objek untuk menentukan objek mana yang paling diminati konsumen.

Tabel 9. Hasil Survei Objek Dan Latar Sebagai Uji Coba Rancangan Awal

No.	Objek	Eksplorasi 1	Eksplorasi 2
1.	Bumper awal		
		Jumlah pemilih: 27	Jumlah pemilih: 101
2.	Simbol		
		Jumlah pemilih: 107	Jumlah pemilih: 21
3.	Kota		
		Jumlah pemilih: 29	Jumlah pemilih: 101
4.	Karakter Pendukung		
		Jumlah pemilih: 56	Jumlah pemilih: 73
5.	Paws		
		Jumlah pemilih: 72	Jumlah pemilih: 53

6.	Rumah		
		Jumlah pemilih: 72	Jumlah pemilih: 57
7.	Pinggir Jalan		
		Jumlah pemilih: 59	Jumlah pemilih: 70

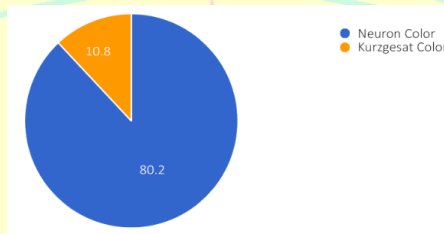
Dari tabel diatas dijelaskan jumlah yang paling banyak adalah yang objek/ilustrasi yang terpilih sebagai objek/ilustrasi yang akan dipakai untuk *motion graphic* karya perupa. Hasil survei didapat dengan cara *polling* dari *Instagram*.



58 Responden

Gambar 30. Hasil Survey Warna Background
(Sumber: Dok pribadi, 2019)

Dari hasil survei yang didapat secara acak, lebih banyak memilih warna *pastel*. Dengan alasan warna tersebut lebih cantik dan nyaman dipandang.



58 Responden

Gambar 31. Hasil Survey Warna Karakter
(Sumber: Dok pribadi, 2019)

Dari hasil survei yang didapat secara acak, lebih banyak memilih warna palet dengan referensi dari karakter Neuron. Dengan alasan warna tersebut lebih nyaman dipandang.

7. Analisis dan Evaluasi Rancangan Awal

Berdasarkan hasil survei yang perupa lakukan, perupa mempertimbangkan untuk memilih beberapa hasil eksplorasi. Perupa mempertimbangkan untuk membuat karya berdasarkan eksplorasi yang paling banyak dipilih. Berikut paparannya:

Tabel 10. Objek Dan Latar Sebagai Uji Coba Rancangan Awal

No.	Objek	Eksplorasi yang dipilih
1.	Bumper Awal	Eksplorasi 2
2.	Simbol	Eksplorasi 1
3.	Kota	Eksplorasi 2
4.	Karakter Pendukung	Eksplorasi 2
5.	Paws	Eksplorasi 1
6.	Rumah	Eksplorasi 1

Perupa juga mendapatkan saran dan masukan mengenai *storyboard* yang telah dibuat. Beberapa responden mengatakan bahwa dalam menyampaikan cerita, perlu memperhatikan detail objek agar dapat lebih mudah dipahami. Dasar hukum penelantaran dan penyiksaan hewan peliharaan di Indonesia, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 302 dimasukkan berdasarkan saran dari dosen penguji agar masyarakat tahu ada dasar hukumnya. Berdasarkan hal tersebut, perupa mempertimbangkan untuk memperbaiki dan menambahkan beberapa objek dalam visualisasi animasinya.

B. Konsep Detail

1. Skenario

a. Skenario Seri 1 (*introduction*):

Banyak sekali masyarakat yang senang memelihara hewan. Umumnya peliharaan masyarakat adalah anjing dan kucing. Tapi tahukah kamu

penelantaran hewan peliharaan juga masih sering sekali terjadi. Bentuk penelantaran yang sering terjadi adalah tidak memberi penghidupan layak, membuang hewan peliharaan, meninggalkan hewan peliharaan di rumah sendirian tanpa orang lain.

Di Indonesia menurut data dari *Animal Defender* sebanyak 70% dari 100% anjing dipenampungan mengalami penelantaran dari pemiliknya. Aturan hukum ada pada pasal 302 KUHP tentang perlindungan hewan yang berbunyi “Ancaman pidana 3-9 bulan akan dikenakan kepada mereka yang telah terbukti menyakiti atau merugikan kesehatan hewan.

Jika anda melihat penyiksaan dan penelantaran hewan, anda berhak melindungi dan melaporkan pada pihak berwenang. Awasi dan laporkan tindakan penelantaran terhadap hewan, karena hewan adalah sahabat kita juga, bukan? Terima kasih sudah menonton. Salam pecinta hewan!

b. Skenario Seri 2:

Anjing dan kucing, hewan menggemaskan ini memiliki banyak penggemar. Bahkan banyak sekali media sosial yang mengklaim akun mereka khusus untuk hewan peliharaannya yaitu anjing dan kucing. Mereka banyak sekali memiliki *followers!* *Followers* ku... Ah sudahlah! Hehe.. Tapi bagaimana jika anjing dan kucing beranak banyak tiada terhentikan dan mengalami sakit?

Apakah kalian tahu jika banyak sekali orang yang membuang hewan peliharaannya ketika sakit dan beranak banyak? Hewan peliharaan yang sakit

biasanya tidak aktif dan susah makan. Pada hewan peliharaan yang sakit demodex mereka memiliki aroma yang tidak sedap. Biasanya orang2 akan menjauhinya. Bahkan beberapa orang akan membuangnya di tempat yang jauh agar hewan peliharaannya tidak kembali lagi ke rumah.

Anjing dan kucing yang terbuang dan tidak dapat kembali ke rumahnya akan berkeliaran di daerah tersebut. Mereka akan mencari makan dari tempat sampah, & mengais makanan sisa, bahkan tidak jarang juga mencuri makanan. Makanan yang kurang layak tersebut membuat kesehatan anjing dan kucing terganggu.

Terlebih lagi dengan tempat tinggal mereka yang tidak menentu membuat mereka terancam mengalami kecelakaan di jalan raya. Tidak sedikit juga dari mereka yang mengalami kekerasan dari orang-orang yang tidak menyukai mereka. Penelantaran adalah kekerasan yang tidak akan terlihat secara langsung. Ujung kisah penelantaran hanya akan menjadi siksaan bagi anjing dan kucing.

Lantas apa yang harus kita lakukan? Jika anjing dan kucing kita terlanjur banyak berkembang biak, segera lakukan sterilisasi di *vets*. Berikan hewan peliharaan anda kepada orang yang anda dapat percaya untuk dipelihara kembali (*open adopt*). Selalu jaga kesehatan dan kebersihan hewan anda, anda bisa melakukan *grooming* dirumah sendiri, atau anda bisa mendapatkan pelayanan *grooming* di *Pet Shop*.

Jangan jadikan membuang peliharaan sebagai solusi, komitmen dan bertanggung jawab adalah dua hal yang sangat berharga dan memberikan harapan hidup sejahtera kepada hewan peliharaan anjing dan kucing. Terima kasih sudah menonton! Salam pecinta hewan!

c. Skenario seri 3:

Apakah semua sudah siap? Pakaian, uang, tiket, dan... hmm.. ah! Peliharaan anda! Apakah anda akan membawanya? Anda akan meninggalkannya sendirian dirumah? Eits! Jika anda hendak meninggalkan hewan peliharaan anda, anda harus lihat pada kasus “Burton” anjing yang ditinggalkan pemiliknya selama liburan ke Singapura.

Selama 4 hari Burton dikurung dalam kamar mandi dengan makanan seadanya dan air keran yang dibiarkan mengalir terus, dengan harapan tidak akan kehausan maupun kelaparan. Burton mengalami luka pada kakinya setelah mencoba keluar dari kamar mandi. Beruntung orang-orang sekitar mendengar suara Burton dan tim *shelter* Melati segera menolong Burton dengan mengeluarkannya dari kamar mandi dan membawa Burton ke *shelter* lalu segera diobati.

Kasus Burton disebut juga dengan penelantaran hewan peliharaan, dan tidak boleh lagi dibiarkan terjadi pada hewan peliharaan anjing maupun kucing yang lainnya. Jika memang anda harus meninggalkan anjing dan kucing dalam jangka waktu yang lama, anda bisa mendapatkan layanan *pet hotel* yang dimulai dengan harga Rp,75.000,- perharinya yang belum

termasuk makan. Jika anda memiliki kerabat yang dapat dipercaya untuk menyayangi, merawat dan memelihara anjing dan kucing anda, anda bisa menitipkannya kepada kerabat anda tersebut.

Jangan biarkan hewan peliharaan anda dalam keadaan kelaparan, haus, dan tersiksa sendirian dirumah ya! Terimakasih sudah menonton. Salam pecinta hewan!

d. Skenario seri 4:

Hai semuanya! Masih ingat penelantaran pada seri dua dan tiga? Jangan sampai kejadian itu terjadi sama hewan peliharaan kalian juga ya! Nah, kali ini aku mau ngasih tau nih tips memelihara hewan peliharaan dengan baik dan benar.

Memberi makan dan minum untuk hewan peliharaan adalah salah satu cara untuk menjaga kesehatan peliharaan kita semua. Jika hewan peliharaan kita sakit, maka akan semakin sulit bagi kita untuk memberi makan hewan peliharaan kita. Hal ini jangan dibiarkan. Jika hewan peliharaanmu sudah tidak nafsu makan, berikan makanan alternatif lain (yang lebih disukai) agar perutnya tetap terisi dan tetap ternutrisi. Jika sama sekali tidak mau makan, cek kesehatan hewan peliharaan kalian pada dokter hewan atau langsung cek kesehatannya di klinik hewan.

Jangan lupa selalu menjaga kebersihan hewan peliharaanmu dengan rutin memandikannya, minimal sebulan sekali. Pilihlah sampo yang mengandung PH netral, jangan memakai sampo rambut manusia, karena

umumnya sampo rambut manusia memiliki PH yang berbeda yaitu kebanyakan bersifat asam. Setelah dimandikan, biasakan selalu memastikan bulu hewan peliharaan anda sekering mungkin untuk menghindari jamur dikulit yang terlalu lembab.

Hewan peliharaan kita juga butuh nutrisi tambahan seperti vitamin khusus untuk hewan peliharaan. Vitamin tambahan ini biasanya untuk menjaga kesehatan hewan peliharaanmu, seperti menjaga kulitnya tetap sehat, mengurangi bulu rontok dan lain-lain.

Agar hewan peliharaanmu terhindar dari perkembangan biakan yang membludak, lakukan sterilisasi hewan peliharaan kamu di vets. Selain menghindari populasi yang membludak, hewan peliharaanmu juga akan terhindar dari resiko tumor payudara, kanker rahim, tumor testis dan penyakit prostat.

Dan yang terakhir, jika kalian akan meninggalkan hewan peliharaan kalian dalam jangka waktu yang lama, kalian harus titipkan pada kerabat terpercaya kalian, atau kalian bisa titipkan di pet hotel ya! Nah, itu semua tips memelihara hewan peliharaan dengan baik. Perlakukan hewan peliharaan kalian seperti kalian memperlakukan sahabat atau saudara kalian sendiri ya! Terimakasih sudah menonton, salam pecinta hewan!

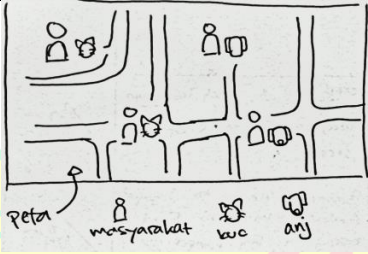

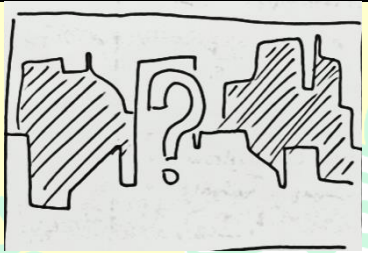
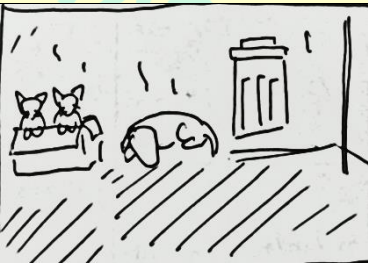
2. Storyboard

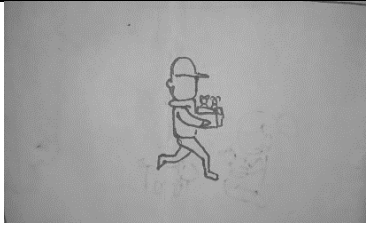
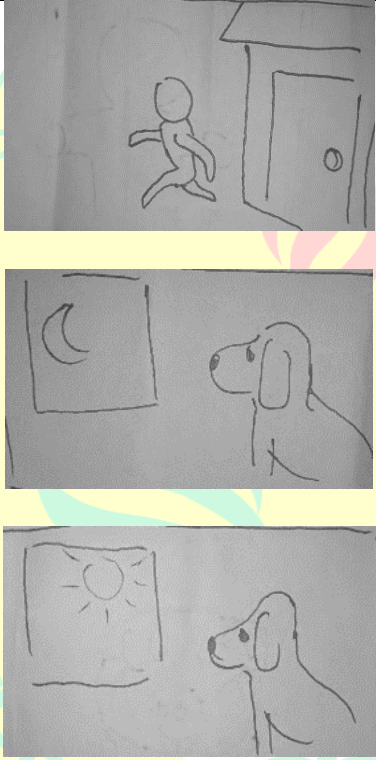
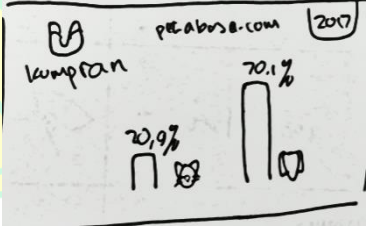
Pembuatan *Storyboard* menggunakan beberapa *scene* dalam naskah cerita dan telah melalui konsultasi dosen pembimbing. Perupa menyiapkan *storyboard* yang telah di konversikan menjadi sebuah cerita. Berikut adalah *storyboard* yang perupa buat:

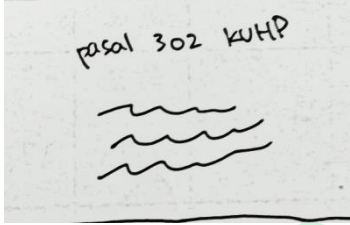


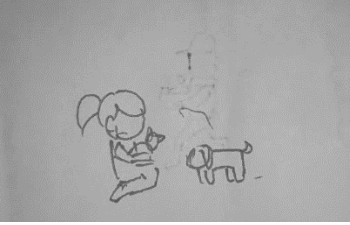


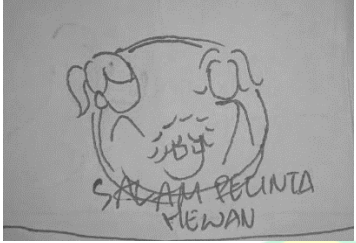
- a. Karya 1 dengan judul Mengenal Penelantaran Hewan Peliharaan
(Introduction)

Tabel 11. Storyboard Karya 1 (Sumber: Dok pribadi, 2019)

No.	Storyboard	Narasi
1.		<p>Banyak sekali masyarakat yang senang memelihara hewan peliharaan.</p>
2.		<p>Umumnya peliharaan masyarakat adalah burung kucing anjing ikan dan sebagainya.</p>
3.		<p>Tapi tahukah kamu penelantaran hewan peliharaan juga banyak sekali terjadi di kota. Bentuk penelantaran yang sering terjadi adalah</p>
4.		<p>Tidak memberi penghidupan yang layak</p>

No.	Storyboard	Narasi
5.		Membuang hewan peliharaan
6.		Meninggalkan hewan peliharaan dirumah sendirian tanpa orang lain.
7.		di Indonesia sendiri menurut data dari <i>Animal Defender</i> sebanyak 70% dari 100% anjing dipenampungan mengalami penelantaran dari pemiliknya.


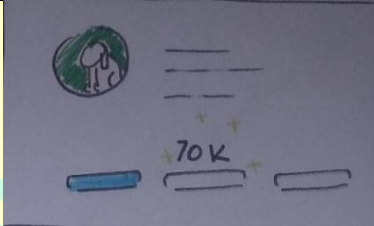
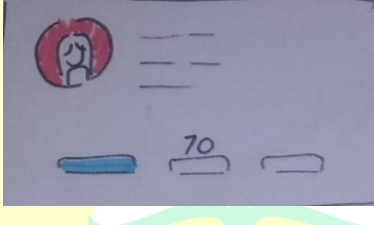
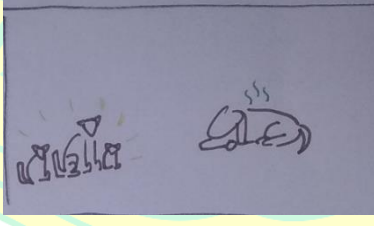
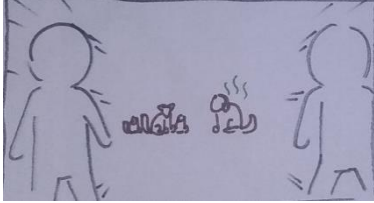
No.	Storyboard	Narasi
8.		<p>aturan hukum ada pada pasal 302 KUHP tentang perlindungan hewan peliharaan yang berbunyi “Ancaman pidana 3-9 bulan akan dikenakan kepada mereka yang telah terbukti menyakiti atau merugikan kesehatan hewan peliharaan.</p>
9.		<p>Jika anda melihat penyiksaan dan pelantaran hewan peliharaan, anda berhak melindungi dan melaporkan kepada pihak berwajib</p>
10.		<p>Awasi dan laporkan tindakan kekerasan terhadap hewan peliharaan</p>
11.		<p>karena hewan peliharaan adalah sahabat kita juga</p>

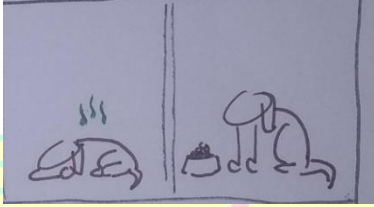
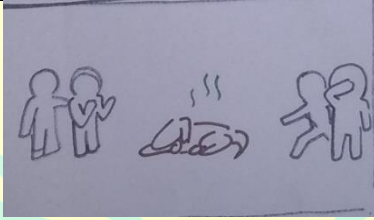
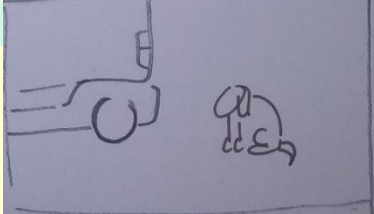
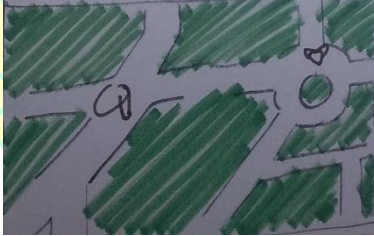
No.	Storyboard	Narasi
12.		Terima kasih sudah menonton. Salam pecinta hewan!

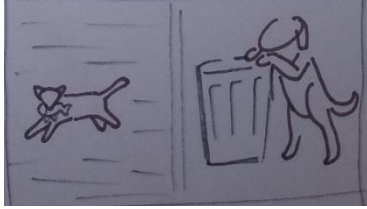
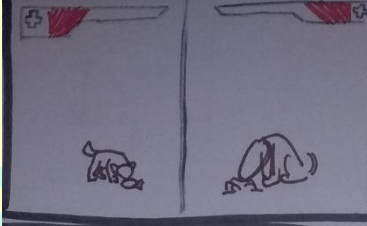
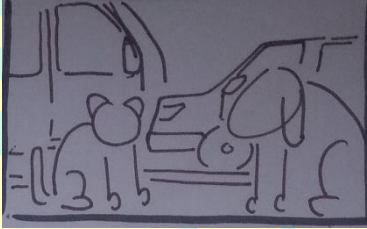
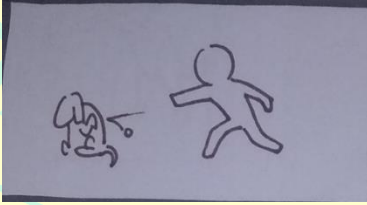



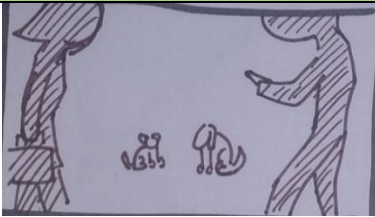
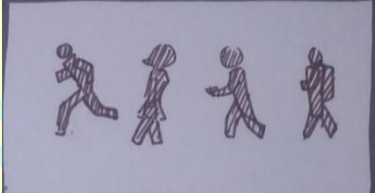
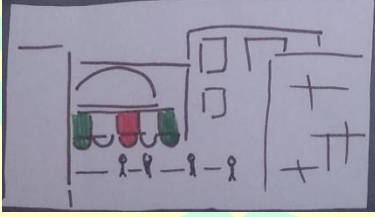
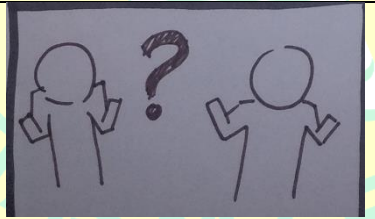
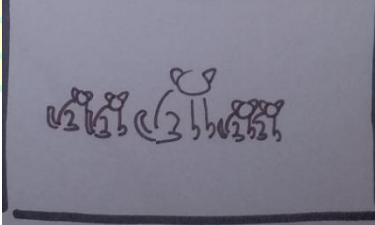
b. Karya 2 dengan judul Membuang Hewan Peliharaan Anjing dan Kucing



Tabel 12. Storyboard Karya 2 (Sumber: Dok pribadi, 2020)

No.	Storyboard	Narasi
1.		<p>Anjing dan kucing, hewan menggemaskan ini memiliki banyak penggemar.</p>
2.		<p>Bahkan banyak sekali media sosial yang mengklaim akun mereka khusus untuk hewan peliharaannya yaitu anjing dan kucing. Mereka banyak sekali memiliki <i>followers</i>!</p>
3.		<p><i>Followers</i> ku... Ah sudahlah! Hehe..</p>
4.		<p>Tapi bagaimana jika anjing dan kucing beranak banyak tiada terhentikan dan mengalami sakit?</p>
5.		<p>Apakah kalian tahu jika banyak sekali orang yang membuang hewan</p>

No.	Storyboard	Narasi
		peliharaannya ketika sakit dan beranak banyak?
6.		Hewan peliharaan yang sakit biasanya tidak aktif dan susah makan.
7.		Pada hewan peliharaan yang sakit demodex mereka memiliki aroma yang tidak sedap. Biasanya orang2 akan menjauhinya.
8.		Bahkan beberapa orang akan membuangnya di tempat yang jauh agar hewan peliharaannya tidak kembali lagi ke rumah.
9.		Anjing dan kucing yang terbangun dan tidak dapat kembali ke rumahnya akan berkeliaran di daerah tersebut.

No.	Storyboard	Narasi
10.		<p>Mereka akan mencari makan dari tempat sampah, & mengais makanan sisa, bahkan tidak jarang juga mencuri makanan.</p>
11.		<p>Makanan yang kurang layak tersebut membuat kesehatan anjing dan kucing terganggu.</p>
12.		<p>Terlebih lagi dengan tempat tinggal mereka yang tidak menentu membuat mereka terancam mengalami kecelakaan di jalan raya.</p>
13.		<p>Tidak sedikit juga dari mereka yang mengalami kekerasan dari orang-orang yang tidak menyukai mereka.</p>
14.		<p>orang-orang yang tidak menyukai mereka.</p>

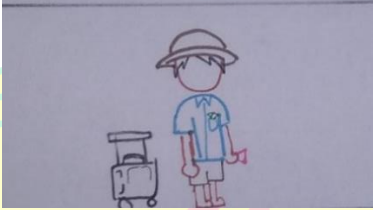

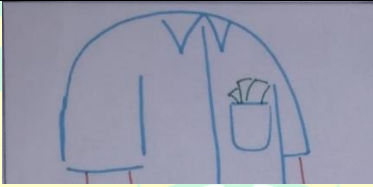
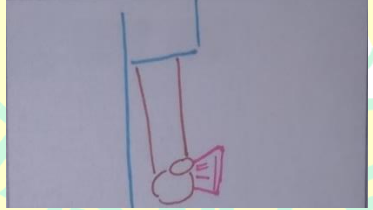
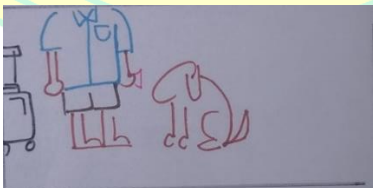
No.	Storyboard	Narasi
15.		<p>Penelantaran adalah kekerasan yang tidak akan terlihat secara langsung. Ujung kisah penelantaran hanya akan menjadi siksaan bagi anjing dan kucing.</p>
16.		<p>Ujung kisah penelantaran hanya akan menjadi siksaan bagi anjing dan kucing.</p>
17.		<p>(<i>zooming out</i>)</p>
18.		<p>Lantas apa yang harus kita lakukan?</p>
19.		<p>Jika anjing dan kucing kita terlanjur banyak berkembang biak,</p>

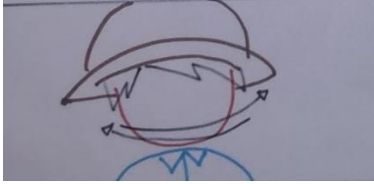
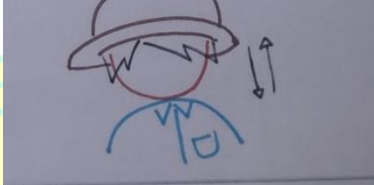
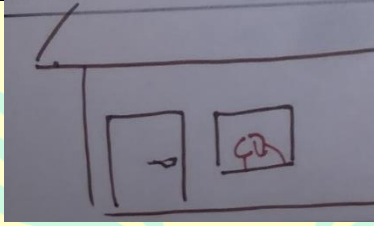
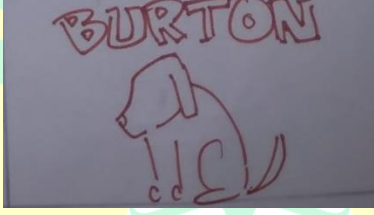

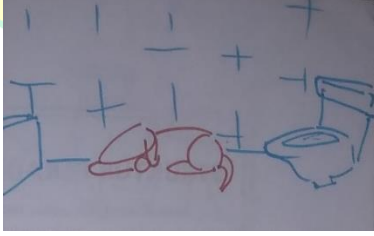
No.	Storyboard	Narasi
20.		<p>segera lakukan sterilisasi di <i>vets</i>.</p>
21.		<p>Berikan hewan peliharaan anda kepada orang yang anda dapat percaya untuk</p>
22.		<p>dipelihara kembali (<i>open adopt</i>).</p>

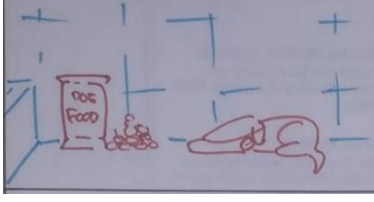
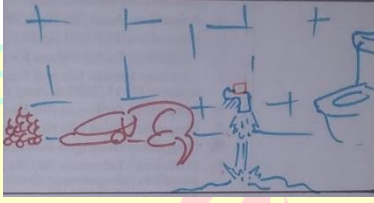

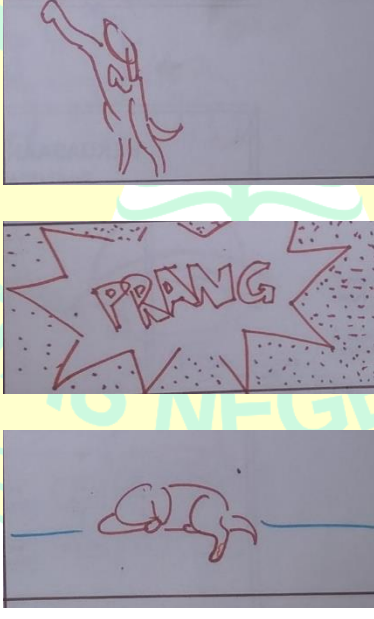
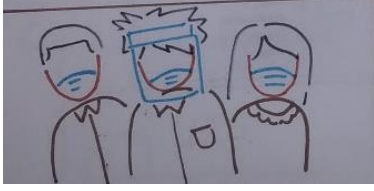




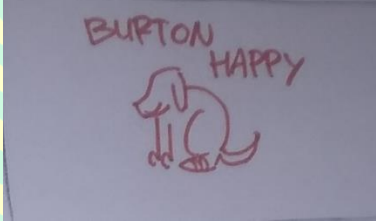



- c. Karya 3 dengan judul Meninggalkan Hewan Peliharaan Anjing dan Kucing Sendirian di Rumah



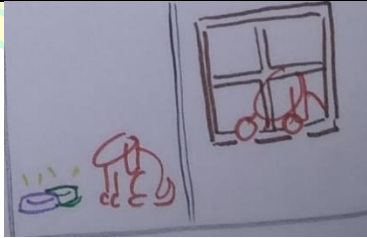
Tabel 13. Storyboard Karya 3 (Sumber: Dok pribadi, 2020)

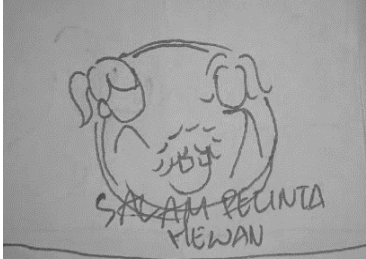
No.	Storyboard	Narasi
1.		Apakah semua sudah siap?
2.		Pakaian,
3.		Uang,
4.		Tiket, dan hmm..
5.		Ah, peliharaan anda!

No.	Storyboard	Narasi
6.		Apakah anda akan membawanya?
7.		Anda akan meninggalkannya sendirian dirumah?
8.		Eits! Jika anda hendak meninggalkan hewan peliharaan anda,
9.		anda harus lihat pada kasus "Burton" anjing yang ditinggalkan pemiliknya
10.		selama liburan ke Singapura.
11.		Selama 4 hari Burton dikurung dalam kamar mandi

No.	Storyboard	Narasi
12.		dengan makanan seadanya
13.		dan air keran yang dibiarkan mengalir terus,
14.		dan air keran yang dibiarkan mengalir terus,
15.		Burton mengalami luka pada kakinya setelah mencoba keluar dari kamar mandi.
16.		Beruntung orang-orang sekitar mendengar suara Burton

No.	Storyboard	Narasi
17.		<p>dan tim <i>shelter</i> Melati segera menolong Burton dengan mengeluarkannya dari kamar mandi</p>
18.		<p>dan membawa Burton ke <i>shelter</i> lalu segera diobati.</p>
19.		<p>Kasus Burton disebut juga dengan penelantaran hewan peliharaan,</p>
20.		<p>dan tidak boleh lagi dibiarkan terjadi pada hewan peliharaan anjing maupun kucing yang lainnya.</p>
21.		<p>Jika memang anda harus meninggalkan anjing dan kucing dalam jangka waktu yang lama,</p>
22.		<p>anda bisa mendapatkan layanan <i>pet hotel</i> yang dimulai dengan harga Rp,75.000,-</p>


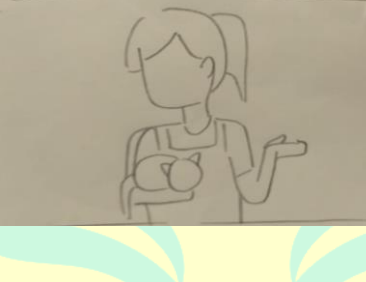
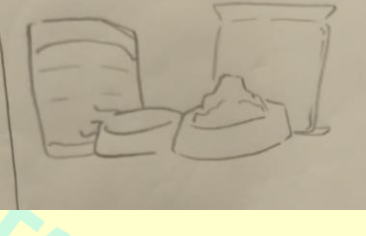

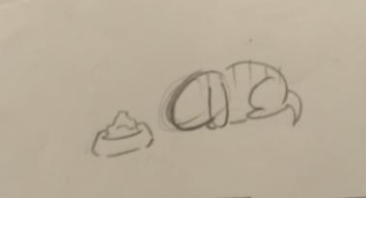
No.	Storyboard	Narasi
		perharinya yang belum termasuk makan.
23.		Jika anda memiliki kerabat yang dapat dipercaya untuk
24.		menyayangi, merawat dan
25.		memelihara anjing dan kucing anda,
26.		anda bisa menitipkannya kepada kerabat anda tersebut.
27.		Jangan biarkan hewan peliharaan anda dalam keadaan kelaparan, haus, dan tersiksa sendirian dirumah ya!



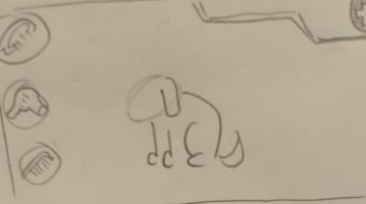
No.	Storyboard	Narasi
28.		Terima kasih sudah menonton! Salam pecinta hewan!

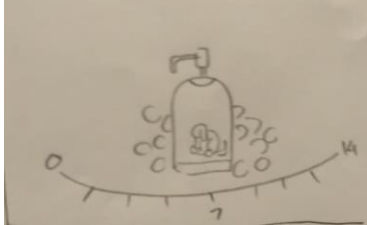
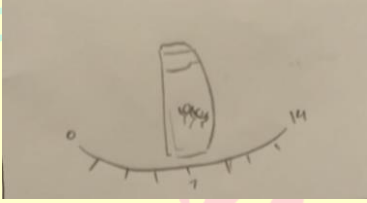
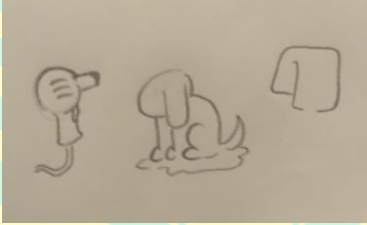

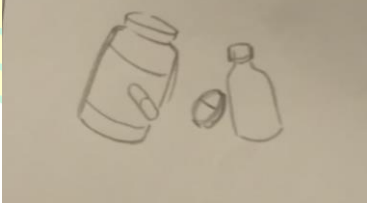


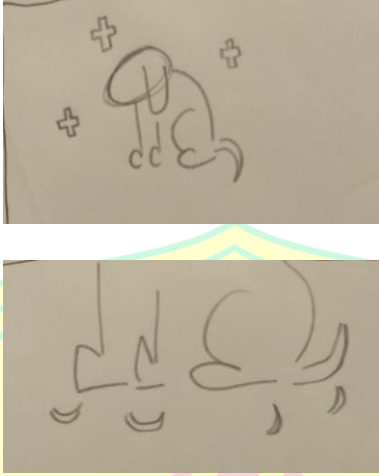
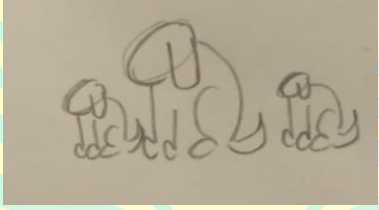
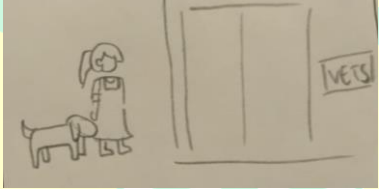
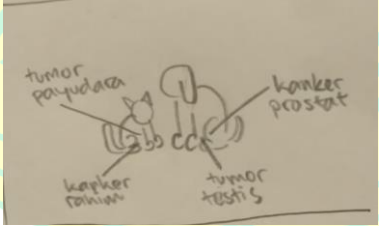
- d. Karya 4 dengan judul Tips Merawat Hewan Peliharaan Anjing dan Kucing





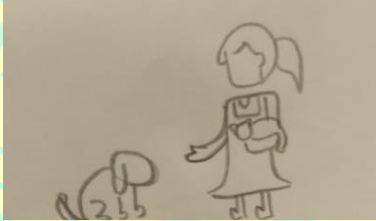
Tabel 14. Storyboard Karya 4 (Sumber: Dok pribadi, 2020)

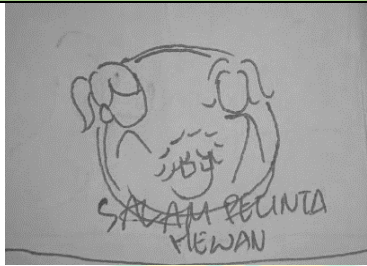
No.	Storyboard	Narasi
1.		<p>Hai semuanya! Masih ingat penelantaran pada seri dua dan tiga? Jangan sampai kejadian itu terjadi sama hewan peliharaan kalian juga ya!</p>
2.		<p>Nah, kali ini aku mau ngasih tau nih tips memelihara hewan peliharaan dengan baik dan benar.</p>
3.		<p>Memberi makan dan minum untuk hewan peliharaan adalah</p>
4.		<p>salah satu cara untuk menjaga kesehatan peliharaan kita semua.</p>
5.		<p>Jika hewan peliharaan kita sakit, maka akan semakin sulit bagi kita untuk memberi</p>

No.	Storyboard	Narasi
		<p>makan hewan peliharaan kita.</p> <p>Hal ini jangan dibiarkan.</p>
6.		<p>Jika hewan peliharaanmu sudah tidak nafsu makan, berikan makanan alternative lain (yang lebih disukai) agar perutnya tetap terisi dan tetap ternutrisi.</p>
7.		<p>Jika sama sekali tidak mau makan, cek kesehatan hewan peliharaan kalian pada dokter hewan atau langsung cek kesehatannya di klinik hewan.</p>
8.		<p>Jangan lupa selalu menjaga kebersihan hewan peliharaanmu dengan rutin memandikannya, minimal sebulan sekali.</p>

No.	Storyboard	Narasi
9.		<p>Pilihlah sampo yang mengandung PH netral, jangan memakai sampo rambut manusia,</p>
10.		<p>karena umumnya sampo rambut manusia memiliki PH yang berbeda yaitu kebanyakan bersifat asam.</p>
11.		<p>Setelah dimandikan, biasakan selalu memastikan bulu hewan peliharaan anda sekering mungkin.</p>
12.		<p>untuk menghindari jamur dikulit yang terlalu lembab</p>
13.		<p>Hewan peliharaan kita juga butuh nutrisi tambahan seperti vitamin khusus untuk hewan peliharaan. Vitamin tambahan ini,</p>

No.	Storyboard	Narasi
14.		<p>biasanya untuk menjaga kesehatan hewan peliharaanmu, seperti menjaga kulitnya tetap sehat, mengurangi bulu rontok dan lain-lain</p>
15.		<p>Agar hewan peliharaanmu terhindar dari perkembangbiakan yang membludak,</p>
16.		<p>lakukan sterilisasi hewan peliharaan kamu di vets Selain menghindari populasi yang membludak,</p>
17.		<p>hewan peliharaanmu juga akan terhindar dari resiko tumor payudara, kanker Rahim, tumor testis dan penyakit prostat</p>

No.	Storyboard	Narasi
18.		<p>Dan yang terakhir, jika kalian akan meninggalkan hewan peliharaan kalian dalam jangka waktu yang lama,</p>
19.		<p>kalian harus titipkan pada kerabat terpercaya kalian,</p>
20.		<p>atau kalian bisa titipkan di pet hotel.</p>
21.		<p>Nah, itu semua tips memelihara hewan peliharaan dengan baik.</p>
22.		<p>Perlakukan hewan peliharaan kalian seperti kalian memperlakukan sahabat atau saudara kalian sendiri ya!</p>

No.	Storyboard	Narasi
23.		Terima kasih sudah menonton! Salam pecinta hewan!

3. Definisi Detail Konsep

Motion Graphic karya perupa diawali dengan *bumper opening*. Narator akan menjelaskan bentuk permasalahan utama yang akan dibahas. Selanjutnya narator akan bertanya tentang kasus yang akan dibahas. Kemudian, masuk ke dalam pembahasan kasus penelantaran hewan peliharaan anjing dan kucing yang terjadi. Terakhir, narator akan memberikan solusi yang harus dilakukan sesuai dengan pembahasan tiap seri. Perupa memiliki alur pembuka bahasan, pertanyaan, menjelaskan kasus yang pernah terjadi, dampak, dan solusi serta pencegahan, lalu *closing*.

4. Spesifikasi Visual

Karya perupa memiliki spesifikasi visual, berikut penjabarannya:

a. Gambar:

Perupa memberikan visual berupa gambar yang ada pada karyanya, seperti *background*, karakter yang bergerak, simbol dan objek-objek yang dibutuhkan.

b. Teks:

Teks juga digunakan sebagai konten yang mempertegas visualisasi. Teks tersebut diantaranya untuk mempertegas bentuk ekspresi sedih, cinta, dan lain-lain. Teks menggunakan *font Kids Play*.

c. *Subtitle*:

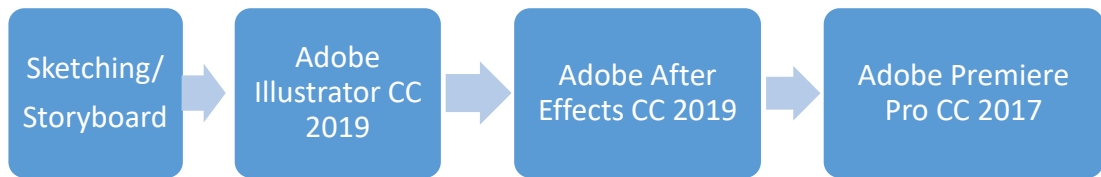
Subtitle diaplikasikan juga kedalam karya untuk membantu orang-orang yang kurang dengan indera pendengarannya. *Subtitle* menggunakan *font Century Ghotic*.

5. Spesifikasi Pengemasan

Pengemasan tidak dilakukan secara khusus, karena karya perupa hanya video *motion graphic* yang dipublikasikan ke media sosial *Youtube*. Pada *Youtube* perupa mengupload karya *motion graphic* dengan ukuran 1080p. Karya yang diupload berformat MP4, kemudian diatur sebagai jenis video edukasi.

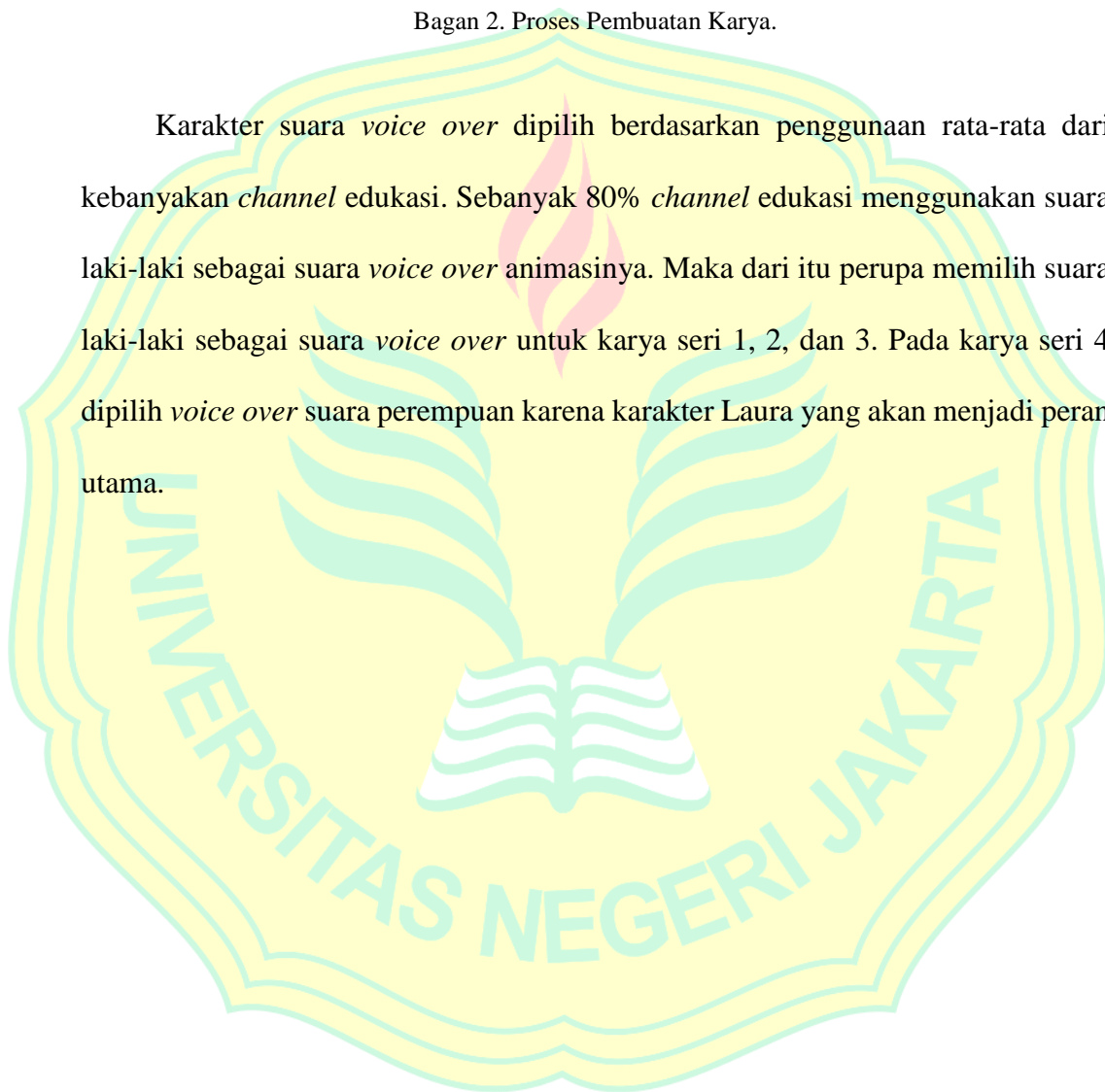
6. Spesifikasi Produksi

Pembuatan karya diawali dengan pembuatan sketsa *storyboard*. *Software* Adobe Illustrator CC 2018 digunakan untuk membuat berbagai ilustrasi objek. Semua objek tersebut kemudian di-*import* ke dalam Adobe After Effects CC 2017 untuk dibuat *sequence* animasinya. Setelah semua *sequence* selesai dibuat, file Adobe After Effect CC 2019 tersebut dimasukkan ke dalam *software* Adobe Premiere Pro CC 2017 untuk penambahan *backsound* serta suara narasi. Setelah itu, semua *sequence* di-*render* menjadi satu file video.



Bagan 2. Proses Pembuatan Karya.

Karakter suara *voice over* dipilih berdasarkan penggunaan rata-rata dari kebanyakan *channel* edukasi. Sebanyak 80% *channel* edukasi menggunakan suara laki-laki sebagai suara *voice over* animasinya. Maka dari itu perupa memilih suara laki-laki sebagai suara *voice over* untuk karya seri 1, 2, dan 3. Pada karya seri 4 dipilih *voice over* suara perempuan karena karakter Laura yang akan menjadi peran utama.



7. Perkiraan Biaya Seluruh Pra Produksi, Produksi, dan Paska Produksi

Selama pengerjaan karya *motion graphic* perupa mengeluarkan biaya dalam pengerjaan seluruh seri. Biaya dimulai dari pra produksi, produksi, hingga paska produksi. Berikut pemaparannya:

Tabel 15. Perkiraan Biaya Produksi Seluruh Karya

No.	Alat dan Bahan	Harga Satuan
Pra Produksi		
1.	Pengumpulan data (buku dan lain-lain)	Rp. 300.000,-
Produksi		
2.	Jasa pengisi suara (4 seri x Rp 100.000,-)	Rp. 400.000,-
3.	Jasa ilustrasi (objek-objek dan karakter)	Rp. 700.000,-
4.	Jasa Animasi (<i>Rigging</i>)	Rp. 600.000,-
Paska Produksi		
5.	<i>Wifi/pulsa/internet</i>	Rp. 200.000,-
	TOTAL	Rp. 2.200.000,-

8. Gambar Detail-Model/ *Prototype*

Karya perupa diupload ke *channel Youtube* milik perupa. Berikut detail-model/ *prototype* karya *motion graphic* perupa di *channel Youtube*.

Tabel 16. Tampilan Karya *Motion Graphic* pada *Youtube*

Karya	Tampilan <i>Youtube</i>
Seri 1	 <p>Gambar 32. Gambar <i>Prototype</i> dari <i>Youtube</i> Karya 1 (Sumber: Dok pribadi, 2020)</p>
Seri 2	 <p>Gambar 33. Gambar <i>Prototype</i> dari <i>Youtube</i> Karya 2 (Sumber: Dok pribadi, 2020)</p>

Karya	Tampilan Youtube
Seri 3	 <p data-bbox="651 752 1222 815">Gambar 34. Gambar <i>Prototype</i> dari Youtube Karya 3 (Sumber: Dok pribadi, 2020)</p>
Seri 4	 <p data-bbox="651 1294 1222 1357">Gambar 35. Gambar <i>Prototype</i> dari Youtube Karya 4 (Sumber: Dok pribadi, 2020)</p>

C. Standar Prosedur Produksi

1. Tahap Praproduksi

Perupa membuat karakter, dan materi edukasi yang akan di konversikan menjadi sebuah animasi *motion graphic*. Berikut adalah karakter, dan konten yang perupa ciptakan.

a. Karakter

Karakter dalam *motion graphic* adalah sebagai berikut:

1) Bayu

Karakter laki-laki yang muncul dalam seri 1, 2, dan 4.

Perawakan : Berkacamata, rambut berombak

Sifat : Ceria, *friendly*

2) Laura

Karakter perempuan yang muncul dalam semua seri.

Perawakan : Berbaju *feminine*, rambut diikat *ponytail*

Sifat : Lemah lembut, penuh dengan rasa iba

3) Chicco

Karakter laki-laki yang muncul dalam seri 1, 3, dan 4.

Perawakan : Berambut gondrong, memiliki jenggot

Sifat : Keras, tegas

4) Catto

Seekor kucing domestic biasa yang muncul dalam semua seri.

5) Doggo

Seekor anjing *Golden Retriever* yang muncul dalam semua seri.

b. Konten

1) Penelantaran Hewan Peliharaan (*Introduction*)

Pada *motion graphic* penelantaran anjing dan kucing karya perupa, akan mengenalkan bentuk penelantaran hewan peliharaan juga persentase banyaknya jumlah anjing yang terlantar oleh pemiliknya sendiri di Indonesia. Dalam edukasi ini juga dijelaskan mengenai KUHP yang berlaku dan apa yang harus dilakukan jika melihat penelantaran pada hewan peliharaan.

2) Membuang Kucing dan Anjing

Pada *motion graphic* serial ini akan mengenalkan salah satu perilaku penelantaran, kemudian mengangkat kembali kasus yang pernah terjadi sebelumnya, dan dijelaskan dampak yang akan terjadi jika anjing dan kucing dibuang rumah. *Motion graphic* ini diakhiri dengan solusi bagaimana cara mengurangi jumlah kucing yang berkembang terus menerus dan apa yang harus dilakukan jika hewan mengalami sakit. Solusi yang akan disampaikan oleh perupa adalah:

a) Melakukan Sterilisasi Di *Vet* (klinik hewan)

Sterilisasi adalah salah satu cara untuk mengurangi jumlah hewan peliharaan yang terus menerus bertambah, seperti kucing dan anjing. Jika sudah terlanjur banyak, solusi terbaik adalah bisa *open adopt*/memberikan hewan peliharaan pada orang-orang

yang bersedia memelihara dan merawat hewan peliharaan tersebut.

b) Melakukan *Treatment Grooming*

Treatment grooming dalam dunia hewan peliharaan adalah *treatment* yang dilakukan untuk merawat, menjaga kebersihan, dan kesehatan hewan tersebut. *Grooming* dapat dilakukan sendiri di rumah atau bisa juga mendapatkan pelayanannya di *pet shop*, seperti memandikan; dan atau ke dokter hewan untuk mengecek kesehatan hewan peliharaan.

3) Meninggalkan Hewan Peliharaan Sendirian

Pada animasi *motion graphic* serial ini akan mengenalkan salah satu bentuk penelantaran hewan (meninggalkan hewan peliharaan di rumah sendirian selama sehari-hari) lalu dijelaskan dampak yang akan terjadi jika meninggalkan hewan peliharaan di rumah tanpa ada orang yang mengawasinya, penjelasan diangkat dari kasus yang pernah terjadi sebelumnya. *Motion graphic* ini diakhiri dengan solusi yang harus dilakukan jika pemilik harus meninggalkan hewan peliharaannya. Solusi yang akan disampaikan berupa adalah Menitipkan Hewan Peliharaan Saat Harus Berpergian. Ketika dihadapkan pada situasi yang mengharuskan meninggalkan hewan peliharaan karena harus pergi untuk suatu alasan yang mendesak, seharusnya pemilik menitipkan

hewan peliharaan pada kerabat terdekat, atau menitipkan ke hotel hewan/*pet hotel*.


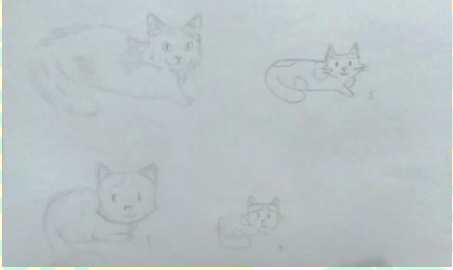

4) Memelihara dan Merawat Anjing dan Kucing



Pada animasi *motion graphic* ini salah satu karakter yaitu Laura akan menjelaskan bagaimana memelihara dan merawat hewan peliharaan dengan baik dan benar. Hal-hal yang diperhatikan dalam memelihara dengan baik adalah memberik makan dengan teratur, memeriksa hewan peliharaan jika tidak nafsu makan atau mengalami sakit, melakukan *grooming* di rumah, memberikan vitamin untuk menutrisi hewan peliharaan, melakukan sterilisasi, dan menitipkan hewan peliharaan apabila akan meninggalkan hewan peliharaan dalam jangka waktu yang lama.

2. Tahap Produksi

Tahap selanjutnya adalah tahap produksi. Pada tahap ini hal yang dilakukan pertama kali adalah mengerjakan *design*. Perupa merancang karakter yang diperlukan untuk kebutuhan utama dalam animasi.

Tabel 17. Sketsa Karakter

No.	Sketsa	Keterangan
1.	 <p data-bbox="488 981 804 1039">Gambar 36. Sketsa Doggo (Sumber: Dok Pribadi, 2019)</p>	Perupa membuat sketsa anjing yang bereferensikan dari foto anjing Golden Retriever. Perupa membuat 3 gaya sketsa yang nantinya akan di ilustrasikan.
2.	 <p data-bbox="488 1361 804 1420">Gambar 37. Sketsa Catto (Sumber: Dok Pribadi, 2019)</p>	Perupa membuat sketsa kucing yang bereferensikan dari foto kucing domestic/kucing biasa. Perupa membuat 3 gaya sketsa yang nantinya akan di ilustrasikan.
3.	 <p data-bbox="488 1715 804 1774">Gambar 38. Sketsa Bayu (Sumber: Dok Pribadi, 2019)</p>	Perupa membuat sketsa David Bayu yang bereferensikan dari foto David Bayu pada tahun 2009 lalu. Perupa membuat 3 gaya sketsa Bayu yang nantinya akan di ilustrasikan.

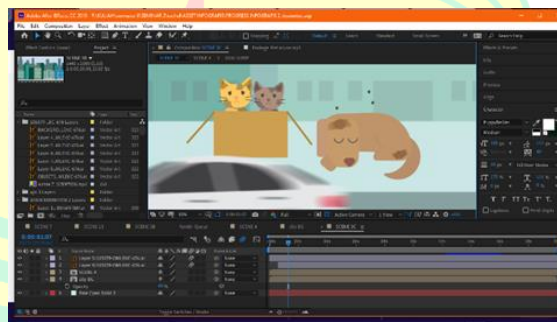
No.	Sketsa	Keterangan
4.	 <p data-bbox="488 658 804 719">Gambar 39. Sketsa Chicco (Sumber: Dok Pribadi, 2019)</p>	Perupa membuat sketsa Chicco Jericho yang bereferensikan dari foto Chicco. Perupa membuat 3 gaya sketsa Chicco yang nantinya akan di ilustrasikan.
5.	 <p data-bbox="488 1050 804 1111">Gambar 40. Sketsa Laura (Sumber: Dok Pribadi, 2019)</p>	Perupa membuat sketsa Laura Basuki yang bereferensikan dari foto Laura Basuki. Perupa membuat 3 gaya sketsa Laura yang nantinya akan di ilustrasikan.



Gambar 41. Proses Dalam Aplikasi Adobe Illustrator CC 2019.
(Sumber: Dok Pribadi, 2019)

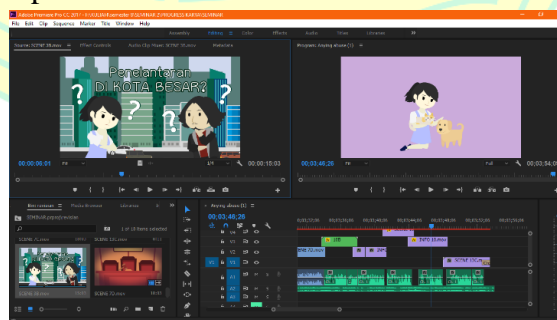
Perupa menggambar sketsa karakter di atas kertas HVS A4 dengan pensil 2B, lalu dilanjutkan dengan memotret sketsa dan *tracing* sketsa menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2019. Dalam proses ini, perupa juga merancang *storyline* dan *storyboard* sesuai dengan narasi yang telah perupa buat.

Semua *asset* dan *background* yang telah dibuat, disusun, kemudian digerakan dengan aplikasi Adobe After Effects CC 2019. Tiap karakter bergerak dalam *composition*-nya masing-masing, tergantung kebutuhan tiap *scene*. Gerakan tiap karakter disesuaikan dengan durasi yang disesuaikan dengan *storyboard*. Selanjutnya membuat *background* pada *composition* yang baru, setiap *composition* yang sudah diberikan karakter dan *assets* yang diperlukan dinamakan *scene*.



Gambar 42. Proses Dalam Aplikasi Adobe After Effects CC 2019
(Sumber: Dok Pribadi, 2019)

Kemudian tiap *scene* yang telah dibuat, dirender dengan format Quicktime, RGB. Semua video hasil render dari Adobe After Effects CC 2019, disusun dan memberi musik dan *voice over* yang sesuai lewat aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2017. Musik diambil dari *website* incompetech.com oleh Kevin Macleod, dengan lisensi *creative commons (reuse allowed)*. Terakhir diexport menjadi video dengan format H.264, 1080x1920px.



Gambar 43. Proses Dalam Aplikasi Adobe After Effects CC 2019.
(Sumber: Dok Pribadi, 2019)

3. Tahap Paska Produksi

Setelah di*export*, dalam format “MP4” berukuran 1080x1920px berikutnya perupa melakukan tahap *testing* (pengujian). Pada tahap ini perupa melakukan pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh perupa sendiri untuk melihat apakah ada kesalahan atau tidak pada *motion graphic*. Setelah lolos pengujian, kemudian masuk ke tahap *distribution* (distribusi), *motion graphic* yang sudah siap dan tidak ada kesalahan akan ditambahkan *audio* dari *dubber* terpilih dan merapikan kembali susunan video yang dibuat.

Kemudian menambahkan musik yang sesuai dengan *scene*, misalnya saat *scene* sedih, perupa akan memasukan musik yang terdengar pelan dan *mellow*. Setelah merapikan dan memasukan musik, video dirender dengan ukuran H.264, *High Bitrate* (1080x1920px). Video dirender dengan *bitrate* yang normal dan tidak diubah kualitasnya. Setelah video sudah *dirender*, kemudian video *diupload* ke media sosial *Youtube*.

Pada *Youtube* perupa memberikan fitur “*No, it's not made for kids*” dengan pilihan *age restriction* “*No, don't restrict my video to viewers over 18 only*”, pilihan ini bukan menutup video untuk anak-anak, tetapi agar video dapat dinikmati dengan tampilan *minimize* sekalipun.