
Perancangan Video Animasi tentang Pencegahan Konsumsi Daging Anjing di Masyarakat Perkotaan

EKSPRESI:
Indonesian Art Journal
12(2) 89-94
©Author(s) 2023
journal.isi.ac.id/index.php/ekspresi
DOI: <https://doi.org/10.24821/ekp.v12i2.11531>

Mahesa Bintang Lazuardy^{1*}
Arief Agung Suwasono¹
Aditya Utama¹

Abstrak

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

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

Abstract

Designing an Animation Video about Preventing Dog Meat Consumption in Urban Communities. *Animal trafficking is an issue that has been going on in Indonesia for a long time, but it becomes a bigger problem if the trade threatens public health. The trade-in meat from extreme animals such as dogs, bats, and monitor lizards has the potential to bring various diseases and moral problems to society. After collecting various data from journals, news, and social movements that various animal welfare organizations have carried out, the aspect that can be proposed to reduce animal trade in people's lives is to alert consumers to the dangers of these animals to public health. A design using animation media was chosen to provide an interesting presentation and the worst-case scenario of people's actions. Analysis using the 5W + 1H method for designing this animation. The final animation tells the story of people who consume dangerous animals and suffer the consequences, ending with an infographic to explain the research results.*

Keywords: education, social issues, diseases, animal trade, animation

¹ Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

* Korespondensi: Jl. Parangtritis Km. 6,5, Bantul, Yogyakarta. Email: mahesabintnaglazuardy@gmail.com

Pendahuluan

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

Untuk konsumsi, hewan-hewan ini biasanya tidak dijadikan konsumsi, hewan ternaklah yang mengisi peran tersebut, contohnya seperti sapi, kambing, dan ayam, atau untuk berbagai ikan ada spesies-spesies seperti lele, mas, atau gurami. Di luar kategori-kategori hewan ternak ini biasanya hewan-hewan di sekitar masyarakat tidak dijadikan bahan konsumsi, dikarenakan meskipun hewan-hewan tersebut sudah menjalani hidup berdampingan dengan manusia, mereka masih tergolong hewan liar yang tidak diawasi penuh seperti hewan ternak. Selain itu, hewan-hewan tersebut juga beresiko membawa berbagai macam penyakit zoonosis, terutama jika tidak

diolah dengan benar atau sudah terinfeksi dari luar. Ada juga faktor moralitas yang dipertanyakan, apalagi jika hewan yang dikonsumsi secara umum sudah dianggap pendamping dalam hidup manusia, membuat tindakan mengkonsumsi hewan tersebut menjadi immoral, contoh paling umum hewan yang dianggap seperti itu adalah lagi-lagi anjing dan kucing.

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

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

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

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

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

adalah biawak dan kelelawar, yang tidak memiliki manfaat gizi lebih dibanding hewan lainnya, namun justru lebih membawa resiko untuk memicu penyakit zoonosis yang umumnya menyebar dari mengkonsumsi daging hewan liar.

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

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

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

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

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

Pertimbangan mengambil video animasi ini juga agar dapat menggambarkan hewan-hewan yang ditampilkan secara ekspresif, memberikan berbagai skenario dimana hewan bisa berekspresi seperti manusia,

meningkatkan faktor emosional yang disampaikan dalam video animasi tersebut, bisa dimanfaatkan juga untuk menciptakan nuansa emosional menggunakan latarnya baik menggunakan visual maupun audio yang nanti mendukungnya, dan terakhir tentunya untuk menyampaikan narasi unik yang memanfaatkan sifat imajinatif media animasi.

Kajian dan Analisis

Mitos Konsumsi Daging Anjing

Selain perburuan hewan untuk diperjual belikan di pasar seperti contoh sebelumnya, ada juga perburuan hewan yang dilakukan untuk dikonsumsi, hewan ini adalah anjing, ini menjadi isu karena anjing bukan merupakan hewan ternak atau hewan untuk dikonsumsi, anjing merupakan hewan yang umum dijadikan teman dan pendamping manusia, jadi tentu hal ini merupakan hal yang sangat tidak etis dan manusiawi untuk dilakukan, ditambah lagi dalam agama Islam anjing merupakan hewan yang diharamkan. Selain itu, mengkonsumsi anjing justru malah lebih membawa bahaya terhadap orang yang memakannya, karena rentan penyakit-penyakit zoonosis (penyakit yang ditularkan hewan ke manusia) seperti rabies. Disebutkan juga beberapa oknum yang melakukan pembunuhan anjing melakukannya dengan cara yang tidak aman dan manusiawi, seperti menusuk atau menyembelih dengan tidak benar, membuat berbagai komplikasi masalah seperti penggumpalan darah dan penumbuhan bakteri pada anjing. (Azanella, 2022). Ditambah lagi pada kasus terkini, 53 warga di Papua keracunan setelah pesta menyantap daging anjing secara masal (CNN, 2022).

Mitos-mitos terkait hewan adalah salah satu faktor besar yang mendorong perdagangan hewan sampai di titik ini,

terutama mitos terkait obat-obatan dan khasiat palsu yang diberikan oleh hewan. Pada anjing, dipercaya bahwa dengan mengkonsumsi daging anjing vitalitas seseorang akan meningkat, ini adalah mitos, diungkapkan oleh Dr. Ayu Kusuma Dewi Msi, Sp.GK, AIFO-K, bahwa sampai saat ini belum ada penelitian yang mengatakan bahwa mengkonsumsi daging anjing dapat memberikan efek seperti itu, bahkan, mengkonsumsi daging anjing justru lebih cenderung memberikan dampak negatif terhadap manusia apabila pengolahannya tidak benar dengan resiko lebih tinggi apabila anjing liar yang dikonsumsi, penyakit yang dapat dipicu diantaranya adalah rabies, kolera, dan Trichinellosis. Terlebih lagi, daging anjing dapat mengandung bakteri E-coli dan salmonella (Kurniawan, 2022). Efek negatif ini dibuktikan dengan berita pada 12 Januari 2023, dimana Cilacap disebut rawan penyakit rabies karena perdagangan daging anjing yang terjadi di daerahnya. Dilakukan pelatihan disana dalam rangka menanggulangi penyakit zoonosis yang berpotensi menyebar dari daging-daging tersebut (Azmi, 2023). Maret tahun 2022 lalu, sebuah organisasi bernama Dog Meat Free Indonesia melakukan berbagai riset akan kejadian perdagangan daging anjing ini di Kota Malang, saat itu Kota Malang baru saja meresmikan larangan penjualan daging anjing untung dikonsumsi, berbagai restoran yang menjual daging anjing menghapus menu tersebut dari restoran mereka, mengganti ke hewan pangan yang layak, pemilik restoran juga diberikan kompensasi untuk ini. Salah satu data yang mereka dapat adalah sekitar 12.700 anjing dikirim dari Jawa Barat ke Jawa Tengah setiap bulannya, dimana truk besar bisa membawa sekitar 250 anjing, dan pickup membawa 130 (Widianto, 2022).

Mitos Konsumsi Daging Biawak

Biawak air, dengan nama latin *Varanus salvator*, telah menjadi salah satu hewan target buruan untuk dimanfaatkan kulit dan dagingnya. Kulitnya menjadi bahan utama berbagai produk tas untuk wanita dan beberapa aksesoris berbasis kulit lainnya, sementara dagingnya dikonsumsi atas berbagai mitos yang ada terkait dengan daging biawak air tersebut, beberapa diantaranya adalah menyembuhkan asma, membantu merawat kulit, meningkatkan stamina, dan meningkatkan vitalitas. Sejauh ini semua hal itu belum ada penelitian yang memberikan bukti konkrit terkait berbagai properti medis dari daging biawak air, justru daging biawak air ini malah lebih beresiko membawa penyakit termasuk penyakit zoonosis apalagi saat pengolahan dagingnya tidak dilakukan secara benar. Pada tahun 2022 lalu, Indonesia menjadi eksportir kulit biawak tertinggi di dunia, dimana sekitar 450.000 item dikirim ke Uni Eropa dan Cina dalam jangka waktu 10 tahun terakhir. Saat ini biawak air masih termasuk dalam hewan yang tidak terancam punah, namun apabila perdagangan ini tidak diatur dengan ketat, tentu hal itu dapat berubah (Mubarok, 2022).

Mitos Konsumsi Daging Kelelawar

Daging kelelawar dianggap dapat menyembuhkan penyakit asma dan penyakit lainnya oleh beberapa masyarakat Indonesia, padahal sampai saat ini asma belum memiliki obat untuk menyembuhkannya, namun hanya ada obat untuk mengatasi dan menanggulangnya secara temporer, terlebih lagi kelelawar menjadi juga menjadi salah satu hewan yang dijual secara umum di pasar hewan Wuhan, Cina, tempat awal penyebaran virus COVID-19, membuktikan potensi bahaya

yang dapat dibawa dari mengkonsumsi daging kelelawar dan dampaknya bagi kesehatan manusia. Terkait penelitian akan properti medis daging kelelawar, memang daging kelelawar mengandung ketotifen, biasa dikenal sebagai obat untuk meredakan alergi dan asma, namun sampai saat ini, belum ada penelitian yang membuktikan kemujuran dari ketotifen yang terkandung dari daging kelelawar ini, jadi sampai saat ini pengobatan asma menggunakan daging kelelawar masih merupakan mitos yang belum dapat dibuktikan secara ilmiah. Beberapa mitos lain yang datang dari mengkonsumsi daging kelelawar adalah protein tinggi, menjaga kesehatan jantung, dan menjaga kesehatan dan fungsi otak, semua ini tentu masih tergolong mitos, belum ada penelitian yang membuktikan semua klaim-klaim tersebut dan hanya sekedar kepercayaan anekdotal masyarakat saja (Lestari, 2021).

Hubungan Konsumsi Hewan Liar dengan Pandemi Covid-19

Mengingat kasus pandemi COVID-19 lalu yang bermula di Cina, tepatnya di kota Wuhan, di sebuah pasar yang menjual berbagai hewan hidup yang diamankan dalam sangkar, Pasar

Makanan Laut Huanan. Berdasarkan studi dari jurnal Zenodo, berbagai data menunjukkan kasus pertama kali berpusat di area pasar tersebut. Meski begitu, asal-usul pasti virus masih belum dipublikasikan di jurnal ilmiah. Sebuah studi menunjukkan kemungkinan besar penularan virus COVID-19 pertama kali terjadi pada akhir November atau awal Desember 2019. Sementara penyebaran lainnya diperkirakan muncul beberapa minggu setelah infeksi yang pertama terjadi. Seorang profesor dari Universitas Arizona, Michael Worobey, mengatakan

"Studi-studi baru membawa bidang penelitian ini ke tingkat yang baru dan merupakan bukti terkuat bahwa pandemi itu berasal dari hewan (atau zoonosis)", studi tersebut juga menyebutkan sumber penyebaran COVID-19 kembali lagi datang dari Pasar Huanan, temuan ini dibuktikan dengan pengujian pada permukaan pasar dengan menganalisis genetik virus, dan hasilnya ditemukan salah satu sangkar hewan disana sudah terpapar virus (Dewi, 2022).. Dengan informasi tersebut, bisa dikatakan kemungkinan besar sumber penularan virus COVID-19 ini berasal dari salah satu hewan yang terdapat pada pasar hewan di hari itu, menyebarkan penyakit kategori zoonosis yang nantinya akan menjadi pandemi yang menyebar ke seluruh penjuru dunia.

Landasan Teori

Pengembangan Desain

Pembuatan suatu desain baik itu karakter atau objek perlu proses dan riset untuk mendukung keefektifan desain akhir. Pengembangan visual ini dilakukan dengan metode pembuatan concept art, dimana berbagai ide dan informasi dikumpulkan dan dituangkan secara visual, menghasilkan beberapa opsi untuk desain yang nantinya akan digunakan dalam media yang digunakan. Dalam pembuatan animasi, hal yang pasti membutuhkan concept art adalah karakter serta latar yang akan digunakan pada animasi nanti, berbagai opsi desain karakter dapat diciptakan dan nuansa dari latar juga dapat dieksperimentasikan pada fase ini, sampai pada akhirnya mendapatkan desain dan gaya yang diinginkan. Menurut Kevin Crossley dalam bukunya "101 Tips for Fantasy Painters", setelah mempersiapkan alat untuk bekerja, langkah yang harus kita lalui adalah mencari inspirasi dan referensi untuk projek desain kita, seperti

buku, majalah, komik, alam sekitar, sampai sejarah seperti Art Deco (2012, 16-23). Ini akan membantu untuk menghadirkan visual yang menarik dan bergaya untuk pembuatan video, baik menggambarkan elemen-elemen secara harfiah, maupun direpresentasikan dengan personifikasi maupun metafora.

Storytelling

Naskah dalam cerita harus jelas dan efisien, terutama saat menggunakan media berbasis waktu yang mengandalkan audio visual seperti animasi, penyampaian cerita yang perlu dieksekusi untuk mencapai pesan yang konkrit dan jelas, memanfaatkan visual yang dapat menjadi lebih imajinatif beserta sound yang mendampinginya, selagi juga memahami keterbatasan yang dibawa oleh medianya seperti pengerjaan frame-by-frame yang menghabiskan banyak waktu dan tenaga. Storytelling, agar bisa mencapai tujuan tersebut, harus bisa menarik baik itu secara kognitif maupun emosional, hal ini dicapai dengan narasi yang mendukung, mempertimbangkan banyak fitur seperti setting, karakter, dan tentu saja plotnya (Chaitin, 2003).

Mood Musik

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

Inilah yang nantinya akan dimanfaatkan dalam pembuatan animasi 2D, dimana komposisi dan tone visual juga akan membantu menekankan emosi yang sedang disampaikan pada layar.

Animasi

Animasi menjadi komponen utama dalam perancangan ini, animasi 2D yang menggunakan gambar yang berubah tiap frame memungkinkan berbagai gerakan serta perubahan bentuk yang sangat fleksibel dalam pembuatannya, namun juga membutuhkan waktu serta tenaga yang lebih banyak di saat yang sama. Pada buku Disney Animation: The Illusion of Life (1981) karya Frank Thomas dan Ollie Johnson, disebutkan 12 prinsip animasi yang dapat dijadikan referensi untuk menciptakan animasi yang lebih hidup dan menarik.

Animasi Lineart 2D

Style lineart seringkali digunakan dalam medium ilustrasi, karikatur, dan kartun. Video seperti iklan dan demonstrasi atau instruksi seringkali menggunakan runtutan animasi yang menampilkan proses pergerakan seni lineart sebagai metode utama untuk menyampaikan cerita atau pesannya. Teknik untuk memproduksi lineart yang dinamis seringkali disebut dengan istilah video scribing, digunakan untuk memicuantisipasi dan mengarahkan fokus penonton dari satu objek ke objek lainnya sebuah video animasi instruksional atau untuk mempertahankan kesinambungan dalam penceritaan suatu narasi. Secara tradisional, video scribing menghasilkan animasi dengan merekam proses gambar pada saat pembuatan gambar lineart, baik dengan kamera maupun fungsionalitas software menggambar (Fu, 2011).

Sound Design

Pengaplikasian suara juga memegang peran penting dalam penciptaan sebuah video animasi, baik itu pemilihan musik, efek suara dari lingkungan pada video, suara akibat interaksi antar objek, atau dubbing karakter jika ada, penggunaan tepat dari semua contoh diatas akan menghasilkan pengalaman video animasi yang lebih menarik dan efisien dalam penyampaian cerita beserta situasinya. Disebutkan oleh Leo Murray “Sound may be put in service to support or suggest the idea of a realistic portrayal of objective reality, and at other times to make real the fantastic or synthetic. It can be used to suggest a mood or to give insight into a character’s thoughts or intentions. The fundamental problem-solving usage of sound is what has led to the term sound design being used liberally throughout this book” (Sound Design Theory and Practice: Working with Sound, 2019).

Analisis Data 5W+1H

Analisis data yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah analisis 5W+1H, karena data dan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah data-data seperti kejadian asli, detil-detil kasus yang pernah terjadi sebelumnya, dan laporan-laporan dari organisasi yang ada dalam bidang perdagangan dan konsumsi hewan ekstrim. Semua informasi tersebut akan dijadikan panduan dalam perancangan video animasi 2D nantinya, untuk menghasilkan pesan yang tepat sasaran serta ide-ide yang bisa dijadikan referensi baik itu visual maupun audio nantinya. Selain mencari data soal topik, informasi akan animasi seperti apa yang efektif juga agak dilakukan, seperti gaya, tone, serta penyampaian visual seperti apa yang akan cocok untuk menyampaikan

pesan untuk menyelamatkan dan peduli terhadap hewan kepada remaja.

WHAT. Perancangan ini dilaksanakan atas dasar mengurangi tindakan perburuan dan perdagangan daging anjing dan hewan lain yang seharusnya tidak dikonsumsi yang kemungkinan dapat dilakukan oleh generasi kedepannya baik dalam waktu dekat maupun pada tahun-tahun yang akan datang. Dengan menggunakan kampanye kecil berupa media animasi dengan harapan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahayanya mengkonsumsi daging tersebut terhadap kesehatan masyarakat dan kelangsungan hidup hewan yang dikonsumsi.

WHO. Demografis remaja ke bawah yang tinggal di kota yang tidak memiliki budaya memakan hidangan hewan ekstrim seperti anjing, kelelawar, dan biawak.

WHY. Penyebaran konsumsi daging anjing ini terjadi karena faktor budaya yang menjadikan hidangan berbasis daging anjing ini makanan tradisional mereka. Faktor kuliner turun temurun ini menjadi pendorong besar minat daging anjing, ditambah dengan penyajian dan bumbu yang disebut lezat.

WHEN. Budaya mengkonsumsi daging anjing masih berlangsung sampai sekarang, dengan kota seperti Manado dan Minahasa menjadikan daging anjing sebagai salah satu menu santapan mereka. Beberapa kota sudah memperlakukan hukum terkait larangan memakan anjing, namun masih bermunculan kasus penjangalan anjing secara terselubung. Ditargetkan pada tahun 2023 perancangan ini sudah dapat diaplikasikan sebagai bentuk media komunikasi visual.

WHERE. Kota di Pulau Jawa seperti Jakarta, Magelang, Solo, Surabaya, Malang, dan lainnya sudah

memiliki berbagai kasus terkait penjualan daging anjing. Kasus-kasus juga menyebar ke luar Pulau Jawa seperti di Blitar, Medan, dan Papua.

HOW. Awal mula budaya makan anjing bisa ditinjau kembali ke tahun 1800an, dimana datangnya orang Tionghoa ke Indonesia mendatangkan budaya mabuk dan memakan daging anjing, yang direstui oleh kerajaan di Solo pada saat itu (CNN, 2019). Di Manado, budaya makan anjing ini justru menjadi salah satu hidangan warisan turun temurun yang masih dikonsumsi sampai sekarang dengan sebutan erwe (RW), yang merupakan singkatan dari *rintek wuuk*, yang memiliki arti bulu halus, sebutan ini digunakan untuk memperhalus pengucapan daging anjing. Seiring berjalannya waktu, mulai bermunculan juga mitos-mitos akan khasiat dari mengkonsumsi daging anjing yang meningkatkan minat orang terhadap daging tersebut (Setya, 2021).

Masyarakat dari perkotaan yang terpapar perdagangan daging anjing ini, baik secara sadar maupun tidak sadar, dapat memicu masalah kesehatan yang berpotensi untuk menyebar kepada lingkup masyarakat yang mengkonsumsi daging-daging tersebut. Hal ini memang tidak bisa dihentikan secara keras, terutama karena sifat penyebaran daging anjing yang terselubung karena adanya berbagai aturan terkait pelarangan daging anjing yang ditetapkan pada berbagai daerah, meski demikian, masih banyak berita akan kasus penjalagan, perdagangan, serta penyakit yang muncul dari mengkonsumsi daging anjing. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya dari mengkonsumsi daging anjing terhadap kesehatan mereka dapat mengurangi resiko terjadinya konsumsi dan transaksi daging anjing, dengan adanya kesadaran masyarakat akan bahaya yang dapat

dibawa dari mengkonsumsi daging anjing, diharapkan kasus-kasus terkait konsumsi daging ektrim kedepannya dapat berkurang.

Hasil dan Pembahasan

Strategi Media

Target Audience. Target utama perancangan ini adalah remaja dan anak-anak sampai dengan umur 18 tahun. Target audience yang dituju tinggal di luar daerah perdagangan daging hewan tidak lazim, jadi diluar kota seperti Manado. Beberapa tempat yang akan ditargetkan adalah kota-kota besar di Pulau Jawa seperti Jakarta, Bandung dan Solo, dimana penyebaran perdagangan daging seperti anjing terjadi secara terselubung dan budaya memakan anjing bukanlah hal yang normal di kota-kota tersebut dan justru dilarang di beberapa tempat disana.

Pemilihan Media. Media video animasi yang digunakan merupakan media dengan elemen visual dan audio yang tinggi, memanfaatkan kekuatan komunikasi dari audio visual serta kecenderungan masyarakat untuk mengkonsumsi media video yang sekarang sudah menjadi standar konten yang terdapat pada jaringan media sosial. Untuk media animasi sendiri, animasi merupakan media fleksibel yang dapat memvisualisasikan adegan-adegan yang tidak biasa, dalam konteks animasi terkait pencegahan perdagangan dan konsumsi hewan, media animasi dapat menggambarkan situasi yang berpotensi terjadi apabila permasalahan tersebut benar-benar terjadi di masyarakat. Ini menguntungkan terutama dalam konteks pembuatan kisah bernarasi yang bertujuan menyampaikan pesan terkait perdagangan dan konsumsi hewan di sekitar kehidupan masyarakat, memperlihatkan beberapa dampak dari penjualan hewan yang sudah terjadi kepada pemeran dalam animasi tersebut,

yakni para manusia yang menjadi korban dari efek samping dari produk perdagangan hewan tersebut. Animasi dapat mencakup runtutan kejadian-kejadian yang dapat terjadi secara cepat padat dan singkat, dengan menampilkan kejadian-kejadian inti dengan visual yang dapat dimanipulasi dengan menekankan aspek yang ingin dijadikan sorotan pada isu ini, yakni dampak perdagangan hewan terhadap masyarakat secara langsung, karena yang memang dapat mempertahankan dan menghentikan budaya ini adalah masyarakat yang menjadi konsumen bisnis penjualan hewan-hewan tersebut.

Judul Animasi. "Mitos Pembawa Racun"

Tema Pesan. Pedulilah dengan kesehatan hewan dan orang di sekitar kita, jangan asal percaya dengan mitos terkait khasiat hewan, karena mitos inilah yang menjadi peranan besar dalam perdagangan hewan-hewan tersebut.

Strategi Penyajian Pesan. Media utama, yakni video animasi narasi akan memfokuskan ke aspek sinematis dan bercerita berdasarkan fakta yang ada agar informasi disajikan dengan menarik, dengan key visual yang akan menekankan pesan-pesan yang ada secara tersirat namun dapat dipahami. Akan divisualkan dengan sebuah cerita pendek tentang kejadian penyebaran penyakit yang berasal dari daging hewan, dimana bermula dari promosi perdagangan yang disertai janji akan khasiat dari mengkonsumsi daging hewan tersebut, penyebarannya di masyarakat, efek samping yang diterima masyarakat, dan resolusi dengan edukasi terhadap masyarakat setelah semua kejadian telah terjadi. Memosisikan Gambar dan Tabel: Tempatkan gambar dan tabel di bagian atas dan bawah kolom. Hindari menempatkannya di tengah kolom. Gambar dan tabel besar dapat

membentang di kedua kolom. Keterangan gambar harus berada di bawah gambar; kepala tabel akan muncul di atas tabel. Sisipkan gambar dan tabel setelah dikutip dalam teks, bahkan di awal kalimat.

Naskah Narasi

Act-0

Cerita diawali dengan karakter utama yang terbangun karena suara ambulan yang muncul dari halaman depan rumahnya. Sam adalah seorang gadis yang tinggal di sebuah perumahan, ia masih kecil, ia tinggal bersama kedua ibunya. Tetapi kehidupan Sam akan berubah secara perlahan tanpa ia sadari, semua dimulai dengan sebuah rumor yang tumbuh dari dalam komunitas perumahan tersebut. Rumor ini terkait dengan sebuah daging yang dapat meningkatkan berbagai aspek hidup seorang manusia, tentu Sam tidak tahu akan rumor-rumor ini, tapi ia melihat berbagai kegiatan baru yang dilakukan orang di sekitarnya, ia sekarang sering melihat orang-orang saling memberi makanan kepada satu sama lain, tidak seperti biasanya dalam hidupnya. Sampai pada suatu hari, Sam tidak sengaja mendengarkan percakapan seorang pria besar dengan salah satu penduduk perumahannya, ia mendengar pria tersebut mengatakan sesuatu tentang daging hewan yang dapat membuat mereka yang memakannya menjadi sehat dan kuat, Sam yang penasaran akan hal tersebut, tentu menguping sejenak untuk mengetahui apa yang sebenarnya dibicarakan pria tersebut.

Dari situ lah orang-orang perumahan tersebut mengkonsumsi daging-daging tidak lazim tersebut, beberapa tetangga mulai menyetok di rumahnya secara masif dan beberapa orang bahkan menjualnya ke tetangga-tetangga lainnya.

Selain itu, ia juga jadi sering melihat berbagai kendaraan cargo melewati halaman rumahnya, truk, minibus, dan pickup. Sam yang masih kecil, tentu tidak berpikir banyak akan hal tersebut dan hanya terlihat riang setiap ada kendaraan lewat.

Konflik

Seiring Sam semakin bertumbuh, ia tetap sering bergaul dengan teman-temannya di perumahannya, tetapi pada suatu hari, salah satu anak disana tiba-tiba muntah, semua orang pun panik, dan mencari bantuan. Salah satu orangtua di perumahan itu pun muncul, membawa anak tersebut ke rumah mereka untuk beristirahat, semua orang kelihatan bingung, mereka tidak tahu apa penyebab anak ini muntah tiba-tiba di taman bermain.

Beberapa hari sudah berlalu, anak yang muntah sebelumnya belum juga kunjung kembali ke taman seperti biasa, kata salah satu anak disana ia masih terkapar di rumah, belum kunjung bangkit sehat kembali. Tetapi salah satu anak disana berkata untuk tenang saja, karena orang-orang dewasa berkata kalau mereka memiliki daging berkhasiat yang dapat meningkatkan kebugaran. Sam lalu bertanya, sebenarnya daging apa yang dibicarakan orang-orang ini, tentu anak tersebut menjawab tidak tahu, karena ia hanya mendengar dari orang-orang saja, Sam menjadi semakin khawatir. Malam harinya pada hari itu, sebuah keributan membuat Sam terbangun, salah satu rumah tetangga dikerumuni beberapa tetangga lainnya, dari jendela rumahnya, ia melihat ada salah seseorang yang terlihat tidak sadarkan diri, beberapa tetangga datang dan memanggil ambulans, Sam yang takut pun berbalik badan dan kembali tidur.

Waktu pun perlahan berlalu, Sam masih melakukan kegiatan rutusnya,

bermain dan bercengkrama di taman bersama teman-temannya, namun, satu persatu dari temannya mulai tidak datang seperti biasanya. Setiap beberapa waktu salah satu temannya akan jatuh sakit, seperti yang pertama kali terjadi, entah dimulai dengan muntahan, atau kondisi badannya yang tiba-tiba menurun saat di taman atau sebelumnya. Sam perlahan menyadari apa yang menyebabkan teman-temannya pergi satu-persatu, semua ini karena penyakit yang entah bagaimana menyerang mereka semua, namun apa yang membuat penyebaran itu terjadi? Sam langsung berpikir ke arah daging yang disebarkan orang-orang.

Dengan meningkatnya kasus-kasus penyakit di kalangan perumahan tersebut, sebuah tim dari pekerja kesehatan datang dan menyebarkan undangan untuk datang dalam sosialisasi bahaya mengkonsumsi daging-daging yang mereka anggap berkhasiat. Beberapa orang tentu menerima dengan senang hati, tetapi beberapa justru marah dan merasa kalau ini adalah omong kosong.

Sampailah di hari sosialisasi, diselenggarakan di taman perumahan tersebut, anak-anak dan orangtua datang dan siap menyimak presentasi dari para tenaga kesehatan. Presentasi dimulai dengan menunjuk permasalahan yang muncul pada perumahan tersebut, lalu membahas penyebabnya, yakni daging-daging hewan liar yang memiliki resiko tinggi untuk menyebarkan penyakit, daging yang dibahas bahayanya adalah daging anjing, kelelawar, dan reptil. Di tengah presentasi, salah satu orang menyela dan bertanya akan bagaimana dengan khasiat yang dibawa dari hewan-hewan tersebut, lalu tenaga kesehatan menjawab dengan belum ada penelitian yang dapat membuktikan khasiat hebat dari daging-daging tersebut, justru malah resiko dari mengkonsumsi daging-daging tersebut lah yang lebih cenderung terjadi.

Setelah presentasi selesai, mereka berpamitan dan mendoakan untuk mereka yang sakit untuk cepat sembuh.

Katarsis

Dari hari itu lah, perlahan penduduk perumahan tersebut mulai melepaskan kebiasaan mengkonsumsi daging-daging tersebut, perlahan anak-anak dan orang dewasa yang dirawat kembali ke perumahan tersebut, melepaskan kebiasaan lama mereka dan memulai hidup sehat kembali. Penjual daging disana sudah tidak memiliki lapak untuk mendistribusikan daging tidak lazimnya, memaksakan dirinya untuk menghentikan penjualannya.

Animasi Hasil Pengerjaan

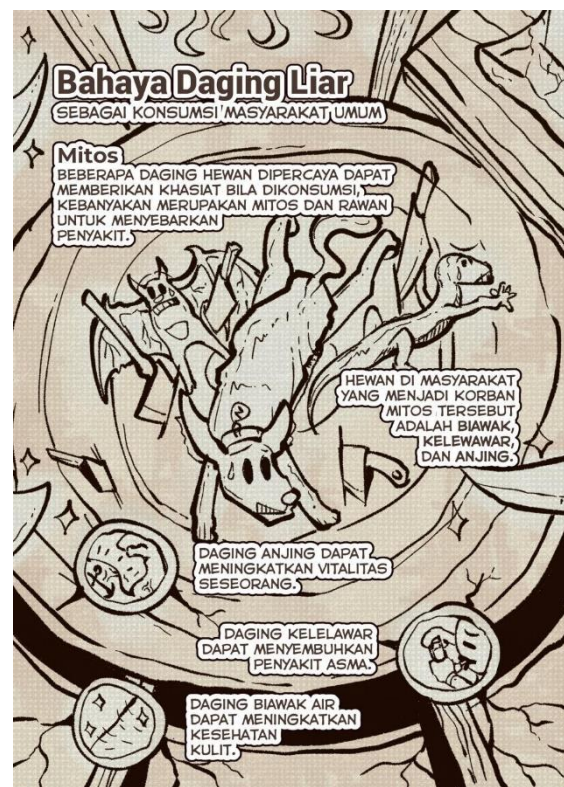
Animasi dikerjakan menggunakan tiga program, yakni CLIP STUDIO PAINT untuk mengerjakan perancangan berupa gambar 2D, mulai dari storyboard, character design, background, sampai ke animasi frame-by-frame. Adobe After Effects untuk menata hasil animasi berupa gambar yang dibuat di CLIP STUDIO PAINT. Terakhir Ableton Live yang digunakan untuk memproduksi musik latar serta sound effect untuk animasi.

Media Pendukung

Infografis. Media infografis ditampilkan di akhir video animasi dalam bentuk gambar memanjang, yang dapat diakses juga melalui link pada video, infografis menampilkan berbagai informasi yang tidak bisa dimuat dalam animasi utama seperti penjelasan akan mengapa daging hewan yang dibahan diburu, apa efek sampingnya, kasus apa saja yang sudah terjadi akibat masyarakat mengkonsumsi hewan-hewan tersebut, tautan ke berbagai organisasi animal welfare, serta beberapa saran tindakan yang bisa dilakukan masyarakat pada skala pribadi.



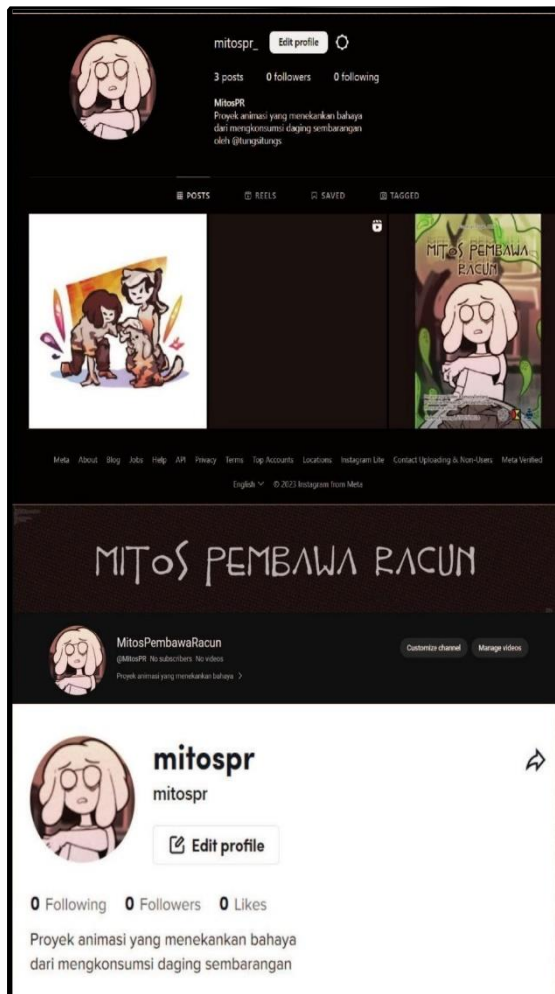
Gambar 1. Hasil karya animasi



Gambar 2. Infografis pendukung

Media Sosial. Media sosial berperan sebagai wadah untuk menyalurkan video animasi kepada

masyarakat luas, media sosial yang digunakan adalah Youtube, Instagram, dan TikTok.



Gambar 3. Media Sosial sebagai media pendukung

Simpulan

Perancangan animasi merupakan suatu tugas yang memakan banyak waktu, tenaga, dan pikiran. Berbagai halangan dapat dijumpai mulai dari proses perancangan konsep awal, sampai ke bagian finalisasi render di post-processing. Masalah-masalah ini pun akan menjadi semakin signifikan apabila pengerjaan animasi hanya dikerjakan oleh satu personil saja, semakin sedikit personil dalam pengerjaan karya, semakin ketat manajemen waktu yang harus direncanakan dan semakin banyak juga tenaga yang harus dikeluarkan baik itu

dalam bagian penulisan, animating, maupun post-processing dan sound.

Pengerjaan animasi itu bisa dibiling yang paling memakan tenaga, semakin tinggi frame rate suatu animasi, semakin intensif pengerjaan gambarnya, ini akan menjadi hambatan yang lumayan besar, terutama untuk tim perseorangan, jadi meminimalisir detail pada gambar dan mengurangi jumlah framerate secukupnya dapat membuat proses pengerjaan lebih mungkin untuk dicapai, karena setelah animasinya itu sendiri selesai, masih harus ada pengerjaan latar, pergerakan kamera, dan audio.

Untuk bagian audio, sebagai seorang desainer grafis direkomendasikan untuk meminta bantuan kepada individu yang memiliki ilmu pada bidang tersebut, sebab pengoperasian software tersebut memerlukan keahlian lintas profesi yang biasanya diperlukan oleh seorang desainer grafis, seperti pengoperasian software DAW, pengetahuan akan mixing audio, atau sekedar memiliki berbagai sample yang cocok untuk karya yang dikerjakan. Jika desainer grafis yang mengerjakan memiliki profesi dalam bidang tersebut juga, tentu akan meningkatkan fleksibilitas dalam pengerjaan, sekaligus list hal yang harus dikerjakan juga. Satu aspek lagi yang sangat penting dan harus sudah matang sebelum mengerjakan sketsa sampai dengan tahap finalisasi adalah cerita dan konsep. Harus dipastikan sudah sesuai dengan apa yang kita mau atau butuhkan terlebih dahulu sebelum mengeksekusikan segalanya ke ranah animasi, karena jika sampai ada kesalahan, baik kecil atau besar, akan menghambat proses pengerjaan animasi secara signifikan.

Daftar Pustaka

Azanella, L. A. & Hardiyanto, S. (2022, March 1). Larangan Perdagangan dan

- Konsumsi Daging Anjing. *Kompas.com*.
<https://www.kompas.com/tren/read/2022/03/01/110500065/larangan-perdagangan-dan-bahaya-konsumsi-daging-anjing?page=all>
- Azmi, U. (2023, January 13). Cilacap Disebut Rawan Penyakit Rabies, Ini Penjelasan. *Serayunews.com*.
<https://serayunews.com/cilacap-disebut-rawan-penyakit-rabies-ini-penjelasan>
- Chaitin, J. (2003, July). Narratives and Story-Telling. *Beyondintractability.org*.
<https://www.beyondintractability.org/essay/narratives>
- Crossley, K. (2012). *101 Tips for Fantasy Painters*. New York. B.E.S. Publishing.
- Puluhan Warga di Papua Keracunan, Diduga Usai Santap Daging Anjing. (2022, October 24). *Cnnindonesia.com*.
<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20221024113139-20-864529/puluhan-warga-di-papua-keracunan-diduga-usai-santap-daging-anjing>
- Dewi, I. R. (2022, April 14). 2 Tahun Jadi Misteri, Inikah Asal Mula Covid yang Sebenarnya? *Cncbindonesia.com*.
<https://www.cncbindonesia.com/tech/20220414100053-37-331616/2-tahun-jadi-misteri-inikah-asal-mula-covid-yang-sebenarnya>
- Fu, H., Zhou, S., Liu, L., & Mitra, N. J. (2011, December). Animated construction of line drawings. In *Proceedings of the 2011 SIGGRAPH Asia Conference* (pp. 1-10).
- Hussain, G. (2021). Animal cruelty: What you can do right now to prevent it. *Sentient Media.org*.
<https://sentientmedia.org/animal-cruelty/>
- Hu, X. (2010). Music and mood: Where theory and reality meet. *Researchgate.net*.
https://www.researchgate.net/publication/41505134_Music_and_Mood_Where_Theory_and_Reality_Meet
- Kurniawan, K. & Ashsidiqy, K. H. (2022, October 1). *Soloraya.solopos.com*.
<https://soloraya.solopos.com/soal-mitos-daging-anjing-bisa-tingkatkan-vitalitas-ini-kata-ahli-gizi-solo-1436400>
- Mubarok, F. (2022, October 8). Perburuan Biawak Air Meningkat, Diperlukan Upaya Konservasi. *Mongabay.co.id*.
<https://www.mongabay.co.id/2022/10/08/perburuan-biawak-air-meningkat-diperlukan-upaya-konservasi/>
- Perri, A. R., Feuerborn, T. R., Frantz, L. A., Larson, G., Malhi, R. S., Meltzer, D. J., & Witt, K. E. (2021). Dog domestication and the dual dispersal of people and dogs into the Americas. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 118(6), e2010083118.
<https://doi.org/10.1073/pnas.2010083118>
- Murray, L. (2019). *Sound Design Theory and Practice: Working with Sound*. New York. Routledge.
- Raza. U. (2023, October 30). Aim and Fire! How to Identify Your Target Audience. *Business.com*.
<https://www.business.com/articles/identify-your-target-audience/>
- Riky, R. (n.d.) Berkeliling Melihat 'Daging Tak Biasa' di Pasar Tomohon. *Indonesiakaya.com*.
<https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/berkeliling-melihat-daging-tak-biasa-di-pasar-tomohon/>
- Widiyanto, E. (2022, Marc 7). Campaigners against dog meat trade take on one Indonesian city at a time. *Mongabay.com*.
<https://news.mongabay.com/2022/03/campaigners-against-dog-meat-trade-take-on-one-indonesian-city-at-a-time/>
- Wong, L. (2022, October 18). Urban Wildlife: How Animals Are Taking Over Our Cities. *Earth.org*.
<https://earth.org/urban-wildlife/>