

## PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI PENDEK 2D “LOVELY PAWS”

*DESIGNING CHARACTERS IN SHORT 2D ANIMATION “LOVELY PAWS”*

**Ivan Achmad Fahrezi, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn**

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[ivanachmadf@gmail.com](mailto:ivanachmadf@gmail.com)

[zinramdhan@gmail.com](mailto:zinramdhan@gmail.com)

---

### Abstrak

**Ivan Achmad Fahrezi.** 2019. Perancangan Karakter Animasi Pendek 2D “Lovely Paws”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Manusia dan hewan merupakan salah satu makhluk hidup yang tinggal di dunia ini. Manusia bisa memanfaatkan hewan untuk kebutuhan hidupnya seperti mengkonsumsinya, membantu suatu pekerjaan seperti membajak sawah dan yang pasti perlakuannya harus sesuai batasan, dsb. Namun, masih banyak manusia yang salah memperlakukan hewan baik untuk kepentingannya sendiri atau pun hanya sekedar usil. Banyak sekali kejadian penyiksaan hewan salah satunya di Indonesia. Penyiksaan hewan dapat terjadi pada berbagai macam hewan, salah satunya banyak ditemukan pada kucing. Kucing peliharaan maupun kucing liar sering menjadi salah satu korban *animal abuse*. Film Animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengajak dan mengedukasi masyarakat baik anak kecil, remaja, maupun dewasa untuk tidak melakukan penyiksaan hewan. Desain karakter tokoh dengan sifat agresif karena tingkat stress kehidupan di Jakarta dibuat menarik dan unik bisa membuat film animasi menjadi menarik. Sifat agresif tersebut diteliti dengan metode penelitian kualitatif yang telah dilakukan kepada psikolog. Pemilihan bentuk tubuh, ekspresi, bahasa tubuh, bahkan cara bersikap juga bisa mendukung hal tersebut. Film animasi 2D dapat menjadi salah satu cara untuk mengedukasi dan mengajak masyarakat untuk menghentikan dan mengurangi penyiksaan terhadap hewan.

Kata kunci : *Animal Abuse*, Kucing Liar, Karakter, Agresif, Jakarta, Animasi 2D

---

### Abstract

**Ivan Achmad Fahrezi.** 2019. *Designing Characters in Short 2D Animation “Lovely Paws”*. Final Project. Visual Communication Design Study Program. Faculty of Creative Industries. Telkom University.

*Humans and animals are one of the living things that live in this world. Humans can use animals for their life needs such as consuming them, helping a job such as plowing a field and the treatment must be in accordance with their limits, etc. However, there are still many people*

who mistakenly treat animals for their own sake or even just being nosy. There are a lot of animal abuse incidents in Indonesia. Animal abuse can occur in various kinds of animals, one of them is found in cats. Both pet cats and wild cats are often one of the victims of animal abuse. Film Animation is one of the media that can be used to invite and educate the public, both young children, adolescents and adults not to do animal abuse. Character design with aggressive behaviour and personality because the stress level of life in Jakarta that made interesting and unique can make animated films interesting. This aggressive characteristic was examined by qualitative research methods that has been done to a psychologist. The choice of body shape, expression, body language, even how to behave can also support this. 2D animation films can be a way to educate and invite the public to stop and reduce the abusive behaviour towards animals.

*Keywords: Animal Abuse, Stray Cat, Character, Aggressive, Jakarta, 2D Animation.*

---

## 1. Pendahuluan

Manusia dan hewan merupakan salah satu makhluk hidup yang tinggal di dunia ini. Manusia bisa memanfaatkan hewan untuk kebutuhan hidupnya seperti mengkonsumsinya, membantu suatu pekerjaan seperti membajak sawah dan yang pasti perlakuannya harus sesuai aturan dan ada batasannya. Namun, masih banyak manusia yang salah memperlakukan hewan baik untuk kepentingannya sendiri atau pun hanya sekedar usil. Banyak sekali kejadian penyiksaan hewan salah satunya di Indonesia. Hewan yang disiksa salah satunya adalah kucing, anjing, monyet, kuda, dll. Penyiksaan hewan juga bisa terjadi pada hewan peliharaan, misal pemilik hewan peliharaan tersebut membiarkan atau tidak mengurusnya itu sudah bisa menjadi penyiksaan terhadap hewan.

Penyiksaan terhadap hewan atau *animal abuse* menurut halaman situs web Wikipedia Indonesia adalah penderitaan atau kekerasan yang dilakukan manusia terhadap hewan untuk tujuan selain perlindungan diri. Dalam pemahaman yang lebih sempit lagi, itu bisa berarti kekerasan yang dilakukan demi keuntungan sendiri, misalnya membunuh hewan untuk makanan atau demi mendapat bulunya. Sudut pandang yang berbeda-beda dianut oleh yurisdiksi di masing-masing negara ([id.wikipedia.com](http://id.wikipedia.com)).

Penyiksaan hewan dapat terjadi pada berbagai macam hewan, salah satunya banyak ditemukan pada hewan kucing. Kucing peliharaan maupun kucing liar sering menjadi salah satu korban *animal abuse*. Pada kucing liar bisa terjadi salah satunya dikarenakan mungkin kucing tersebut mencuri karena kelaparan lalu pada kucing peliharaan bisa berupa tindakan fisik dan ditinggalkan atau tidak diurus sehingga kucing tersebut tersiksa hidupnya.

Film Animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengajak dan mengedukasi masyarakat baik anak kecil, remaja, maupun dewasa untuk tidak melakukan penyiksaan hewan. Animasi ini lebih ditujukan kepada kalangan remaja dewasa agar mendapatkan edukasi mengenai penyiksaan hewan dan tidak melakukan hal tersebut baik untuk dirinya sendiri ataupun mengajarkan kepada orang lain seperti anaknya kelak saat ia sudah dewasa dan berkeluarga. Penayangan film animasi dengan desain karakter yang unik dan menarik bisa menjadi nilai tambah untuk menarik masyarakat untuk menontonnya.

Desain karakter tokoh yang menarik dan unik bisa membuat film animasi menjadi lebih menarik dan bagus. Pemilihan bentuk tubuh, ekspresi, bahasa tubuh, bahkan cara bersikap juga bisa mendukung hal tersebut. Film animasi 2D dapat menjadi salah satu cara untuk mengedukasi dan mengajak masyarakat untuk menghentikan dan mengurangi penyiksaan terhadap hewan.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Animal Abuse

Catherine (Dalam *Animal Abuse*, 2013:1) menyatakan bahwa “*Animal abuse is the deliberate harm, neglect or misuse of animals by humans resulting in the animals suffering physically and/or emotionally.*” Yang berarti Penyiksaan hewan atau penyalahgunaan hewan adalah kekerasan yang disengaja, ditelantarkan atau penyalahgunaan hewan oleh manusia yang mengakibatkan hewan menderita secara fisik dan / atau secara emosional.

*Abuse* telah didefinisikan sebagai penyalahgunaan atau penganiayaan dan kekejaman sebagai ketidakpedulian atau kesenangan dalam penderitaan orang lain (*The Concise Oxford Dictionary*, 1974).

*Animal abuse* dapat bersifat fisik dan / atau mental. Pelecehan fisik bisa aktif (termasuk mutilasi dan penyerangan) atau pasif (seperti ketidakmampuan menyediakan makanan dan air); secara mental dapat digolongkan sebagai *active maltreatment* (mis. menanamkan rasa takut pada hewan) atau kelalaian pasif (seperti menghilangkan kasih sayang terhadap hewan) (Vermeulen dan Odendaal, 1993).

### 2.2 Teori Media

#### 2.2.1 Animasi 2D

Animasi berasal dari kata ‘*to animate*’ yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Pengertian animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. (Bambi, 2013:26)

Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau ahanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk, benda atau spesial efek. (Munir, 2012:381)

#### 2.2.2 Desain Karakter

Menurut Bambi (dalam Nganimasi, 2013:45) desain karakter akan dibuat sesuai dengan tuntutan cerita. Bukan hanya sekedar penampilan luar (*appearance*) menggunakan kostum dari era/zaman tertentu tetapi juga sekaligus mencerminkan sifat dan personality. Intinya membuat desain karakter bukan dinilai bagus dan tidaknya, tetapi lebih pada kebutuhan bagaimana sifat-sifat, personality, dan kepribadian sesuai dengan cerita yang akan dibuat.

##### 2.2.2.1 Style

Menurut Isaac Kerlow (2004:318) ada 3 macam *style* atau pengayaan di dalam karakter animasi, yaitu :

a) *Cartoon Characters*

*Style* atau pengayaan karakter animasi ini adalah karakter yang berbentuk karikatur, representasi dari seseorang atau binatang atau makhluk lainnya yang dlebih-lebihkan (*exaggerating*) atau sebaliknya, menjadi lebih sederhana

b) *Stylized Character*

Pengayaan karakter animasi ini adalah karakter animasi yang memiliki penampilan konsisten dalam rancangan bentuknya. Biasanya *style* atau pengayaan ini berada di antara *Cartoon* dan *Realistic*. Contohnya seperti : *Monster House*, *Big hero 6* atau *Cloudy with a Chance of Meatballs*.

c) *Realistic Character*

*Style* atau pengayaan karakter animasi ini adalah karakter animasi yang menyerupai bentuk asli yang ada di dunia nyata. Contohnya seperti : Final Fantasy atau Lord of The Rings

### 2.2.2.2 *Style*

Menurut Isaac Kerlow (2004:318) ada 3 macam *style* atau pengayaan di dalam karakter animasi, yaitu :

Bryan Tilman (2011:67) pada bukunya yang berjudul *Creative Character Design* menyatakan bahwa Bentuk adalah apa yang pada dasarnya kita gunakan untuk menentukan apakah benda tersebut dan apa yang dapat digunakan oleh benda tersebut.

Bentuk dasar dari sebuah karakter dapat menunjukkan sifat-sifat dari karakter tersebut. Menurut Bryan Tilman dalam bukunya *Creative Character Design*, bentuk dasar dari sebuah karakter dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

- a) Persegi  
Bentuk dasar persegi cenderung menggambarkan stabilitas, kepercayaan, kejujuran, maskulin, taat, dapat dipercaya.
- b) Segitiga  
Bentuk dasar segitiga biasanya digunakan untuk menunjukkan karakteristik penuh dengan aksi, agresif, enerjik, suka terlibat dengan konflik, sedikit kaku atau tegang, licik.
- c) Lingkaran  
Bentuk dasar lingkaran cenderung digunakan untuk menunjukkan karakteristik kekanak-kanakan, keanggunan, pelindung, kesatuan, ceria, lemah lembut.

Setelah menentukan bentuk dasar atau *shape* yang tepat, selanjutnya adalah proses pembuatan *silhouette*. Menurut Bryan Tylman (2011:75), siluet penting dalam desain karakter karena satu alasan: kemampuan untuk dikenali. Jika kita dapat membuat karakter dengan gabungan bentuk-bentuk yang dapat dikenali walau dalam keadaan bayangan penuh, maka kita sudah melakukannya dengan benar.

Nancy Beiman (2017 : 71) di dalam bukunya yang berjudul *Prepare to Board!* Menyatakan bahwa karakter animasi yang bagus harus bisa dikenali dari bentuknya. Ketika kita bisa mengenalinya dengan cepat dari bentuk *silhouettenya*, itu bisa mengatakan bahwa itu terbaca dengan baik. Selalu mempertimbangkan nilai *silhouette* ketika mendesain karakter. Metode yang biasanya dipakai dalam pengujian adalah hitam diseluruh bentuk untuk menguji *readability*.

### 2.2.2.3 *Gesture atau Body Language*

Menurut Kumar (2013:9) Bahasa tubuh adalah sinyal komunikasi non-verbal yang unik, di mana dengannya seseorang menyampaikan pesan, atau mengekspresikan diri melalui gerakan secara sadar atau bawah sadar, gerakan tubuh serta ekspresi raut wajah.

Menurut Steve Roberts (2007:226) gestur atau bahasa tubuh akan menjelaskan emosi yang disampaikan oleh sebuah karakter. Steve membagi gestur ini menjadi beberapa kategori, yaitu: (1) penilaian atau evaluasi, (2) pengecoh atau kebohongan dan (3) tekanan.

Selain gestur, postur tubuh dari sebuah karakter juga menentukan bahasa tubuh dan gestur. Berikut adalah beberapa contoh postur tubuh menurut Steve Roberts (2007:186 – 187):

- a) *Open Body Postures*  
Postur ini ditunjukkan saat karakter tangannya sedang tidak merapat atau terpisah. Kedua tangan terbuka, kedua kakinya terpisah dengan kaki ditanam di tanah dan tubuh sepenuhnya menghadap objek yang diinginkan. Dengan postur ini

menunjukkan bahwa sang karakter memberikan reaksi positif terhadap pesan yang diterima ketika berkomunikasi atau berinteraksi.

b) *Closed Body Postures*

Postur ini ditunjukkan saat karakter tangannya sedang merapat atau tertutup, bisa ketika lengan dilipat dan kaki disilangkan (jika duduk). Tubuh karakter dapat berbalik dari objek yang diinginkan, kepala mungkin diturunkan. Dengan postur ini menunjukkan bahwa sang karakter memberikan reaksi negatif atau menolak terhadap pesan yang diterima ketika karakter berkomunikasi atau berinteraksi.

c) *Forward Body Postures*

Postur ini ditunjukkan saat karakter secara aktif menerima atau menolak pesan ketika berkomunikasi atau berinteraksi, merasa tertarik dan terlibat terhadap sesuatu. Rasa ketertarikan tersebut bisa dengan mencondongkan badannya ke depan dan menunjuk ke sesuatu dengan jari.

d) *Back Body Postures*

Postur ini ditunjukkan saat karakter secara pasif terlibat atau mengabaikan pesan yang diterimanya. Seperti memandangi langit – langit, melakukan aktivitas lain seperti membersihkan kaca, atau melakukan corat coret ketika ia berinteraksi sehingga dapat dikatakan bahwa mereka mengabaikan pesan yang diberikan kepada mereka.

Dari keempat postur tadi, Steve Roberts menggabungkannya menjadi empat mode dasar, yaitu: (1) *responsive*, (2) *reflective*, (3) *combative*, dan (4) *fugitive*.

Kemudian, menurut Steve Roberts (2007:192) ada yang disebut sebagai *Palm, Hand, Arm and Leg Gestures*. Hal ini sangat penting untuk karakter ketika sedang berinteraksi atau berkomunikasi.

#### 2.2.2.4 *Turn Around*

a) *Three Point*

*Three point* merupakan standard industry baik untuk *video games*, animasi, dan komik. Umumnya mengambil tampak depan, samping dan belakang.

b) *T-Point*

*T-point* biasanya digunakan untuk *modeling* pada 3 dimensi pada *video games*.

c) *Five Point*

Hampir sama seperti *Three Point*. Namun memiliki penambahan pada tampak  $\frac{3}{4}$  depan dan  $\frac{3}{4}$  belakang.

#### 2.2.2.5 **Ekspresi**

Pada buku *Gesture* buatan Zaka Putra Ramdani (2015:27) bahasa tubuh yang paling banyak memberi informasi adalah ekspresi wajah. Dalam ilmu psikologi, ada dua jenis ekspresi yang ditunjukkan wajah, yaitu makro dan mikro.

Ekspresi makro adalah mimik wajah yang dengan mudah kita bisa amati dan membedakannya. Misalnya, tersenyum dan menangis. Ekspresi mikro adalah ekspresi yang tidak disadari dan terjadi dalam waktu relatif singkat. Dari *mikroekspresi* ini, kita bisa mengetahuinya dari gerak sudut mulut, pergerakan otot pipi, dan gerak sudut mata.

a) Bahagia/ Senang

Ekspresi singkat yang menunjukkan seseorang sedang bahagia atau senang biasanya ditunjukkan dengan senyuman. Bisa kita lihat dari otot pipi yang bergerak naik dan kedua sisi/ tepi bibir membentuk senyuman.

b) Marah/ Jengkel

Ekspresi ini biasa muncul karena ketidaknyamanan atau timbul ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dengan kenyataan. Kita dapat melihat ekspresi ini dari sisi alis bagian dalam yang menyatu dan condong ke bawah, bibir yang menyempit, dan pandangan mata yang menajam.

c) Sedih

Kesedihan bisa muncul dari kekecewaan atau kehilangan atas sesuatu. Ekspresi sedih bisa ditinjau dari mata yang kehilangan fokus, bibir tertarik ke bawah, dan kelopak mata atas terkulai.

d) Takut

Biasanya muncul karena ketidakmampuan mengatasi sesuatu hal. Juga, ketika berada pada suasana yang dianggap seram. Ekspresi takut biasanya ditunjukkan dengan kedua alis yang naik secara bersamaan, bibir terbuka membentuk horizontal, dan kelopak mata menegang.

e) Muak

Muak biasanya timbul karena melihat sesuatu tidak pada tempatnya atau mendengar yang tidak layak/ mau untuk didengar.

f) Kaget/ Terkejut

Ekspresi kaget atau terkejut biasa muncul kala seseorang memperoleh pesan yang belum diketahui sebelumnya. Biasanya pesan itu bersifat mendadak, penting, atau di luar dugaan. Raut wajah kaget biasanya ditunjukkan dengan kedua alis mata naik, mata terbuka lebar, dan mulut terbuka secara refleks.

g) Menganggap remeh

Ekspresi ini biasanya ditunjukkan dengan gerakan menaikkan salah satu sudut bibir.

Warna juga dapat mempengaruhi audience yang melihat animasi tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa pemilihan warna yang tepat sangatlah penting.

## 2.3 Teori Metode Penelitian

### 2.3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian atau metode ilmiah adalah prosedur atau langkah-langkah dalam mendapatkan pengetahuan atau ilmu. Jadi metode penelitian adalah cara sistematis untuk menyusun ilmu pengetahuan. (Suryana, 2010 :20)

## 3. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, akan terbagi menjadi tiga bagian yaitu *Style*, *Gesture*, dan Ekspresi. Pada bagian *style* menggunakan *stylized character*. Lalu penggunaan gestur menentukan postur dan gestur pada tokoh, lalu penggunaan ekspresi yang akan digunakan pada tokoh sesuai dengan konsep cerita.

## 4. Konsep Perancangan

### 4.1 Konsep

#### A. Pesan

Karakter animasi yang dibuat didasari dari fenomena maraknya kasus individu atau kelompok yang menganiaya hewan, khususnya kucing. Menganggap hewan sebagai objek dan

pelampiasan yang membuat hewan tersiksa. Dengan pembuatan animasi mengenai penyiksaan hewan khususnya kucing, adapun pesan yang ingin disampaikan, yaitu:

1. Menimbulkan kesadaran kepada manusia, memiliki empati, kepedulian terhadap kucing liar
2. Menanamkan rasa peduli, kasih sayang, dan kepekaan terhadap kucing liar dan makhluk hidup lainnya
3. Menimbulkan rasa kepemilikan terhadap pemilik hewan, untuk tidak menelantarkan hewan peliharaan, dan memperlakukan kucing liar sebagai makhluk hidup.

#### B. Kreatif

Konsep dasar pembuatan karakter untuk animasi pendek 2D *Cat Cruelty* ini adalah dua tokoh utama dan satu tokoh utama hasil perubahan wujud. Tokoh utama laki-laki bernama Raka Aruna dan seekor kucing liar betina bernama Lika. Raka adalah seorang laki-laki berumur 25 tahun dan ia bekerja sebagai karyawan di perusahaan asuransi. Ia memiliki pengalaman buruk dari keluarganya, saat ia kecil ibunya sering menyiksanya dan ayahnya telah meninggal dunia. Raka pun pergi ke kota untuk menghidupi dirinya sendiri. Raka sering disakiti oleh ibunya, ia memiliki bekas luka di betis kaki kanannya. Raka berubah wujud menjadi seekor kucing setelah ia meminum obat dan mengalami mimpi. Ia menjadi seekor kucing ber-ras *European Shorthair*, yang merupakan salah satu jenis kucing domestik yang sering ditemui. Raka sangat panik, kebingungan dan kelaparan, lalu ia pun keluar rumah untuk mencari makanan dan setelah itu ia bertemu kucing lain bernama Lika.

Lika adalah seekor kucing domestik belang tiga atau kaliko. Ia adalah seekor kucing liar yang bersifat baik, peduli kepada kucing lain, memiliki semangat hidup yang tinggi. Lika terlahir dari seekor kucing liar, ia memiliki dua saudara kandung. Ada suatu kejadian dimana induknya Lika dan dua saudaranya dibawa atau diculik oleh orang asing untuk dijual, Lika berhasil kabur dari orang asing itu. Sejak saat itu Lika hidup sendiri sebagai seekor kucing liar.

Pemilihan nama Raka sendiri berdasarkan latar belakang, sifat tokoh dan pemakaian nama dari asal daerah Jawa, Raka yang berarti anak laki-laki dan Aruna artinya merah yang berkaitan dengan warna kesukaannya. Lalu untuk nama Lika, berdasarkan sedikit pemakaian nama jenis kucingnya yaitu 'Kaliko'.

Pemilihan pengayaan rancangan karakter menggunakan pengayaan stylized, yaitu tetap terlihat bentuk makhluk hidupnya seperti kucing dan manusia tapi tidak terlalu realis dan tidak terlalu kartun

#### C. Media

Media yang dibuat dalam pengkaryaan ini adalah berupa animasi pendek 2 dimensi. Diharapkan media animasi ini dapat menyampaikan pesan sebagai menimbulkan rasa intropeksi dan kepedulian terhadap sesama makhluk hidup khususnya kucing liar.

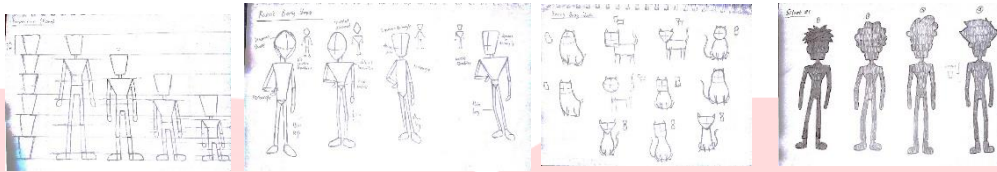
#### D. Visual

Dalam film pendek animasi 2D "*Lovely Paws*" ini, terdapat beberapa karakter yang akan dirancang oleh penulis. Karakter tersebut adalah Raka Aruna, Raka Aruna (Kucing), Lika (Kucing Liar), Pak Boss, Ibu Warteg, Mang Warkop, Ibu Raka

## 4.2 Perancangan

### 1. Sketsa

Setelah melakukan pengolahan data, penulis mulai mengeksplorasi visual kota kedalam sebuah sketsa.



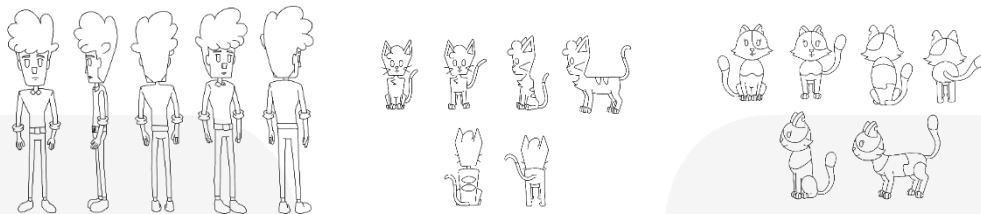
Gambar 4.1 Sketsa – Sumber Pribadi

## 2. Digital (Produksi dan Proses Pengembangan)

Setelah melakukan proses eksplorasi karakter dan pembuatan sketsa, penulis melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing lalu menentukan karakter yang sudah sesuai lalu melanjutkannya ke proses digital. Proses digital yang penulis lakukan ada tiga, yaitu; (1) *Outline*, (2) *Coloring*, (3) *Pose to Pose*.

### 1. Outline

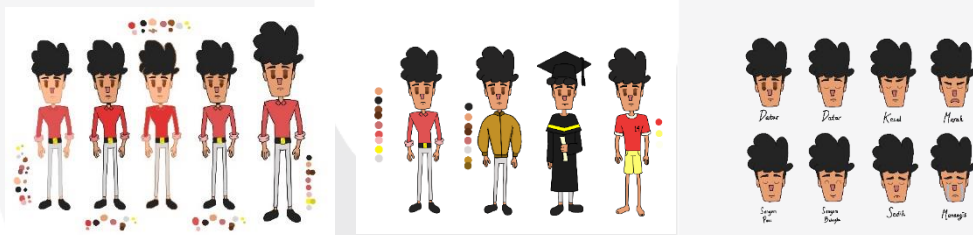
Proses digital pertama yang dilakukan penulis adalah membuat outlinenya.



Gambar 4.2 *Digital Turn Around* – Sumber Pribadi

### 2. Coloring

Setelah melakukan tahap *outline* baik pada *turn around* karakter maupun ekspresi, dilanjutkan ke tahap *coloring*.

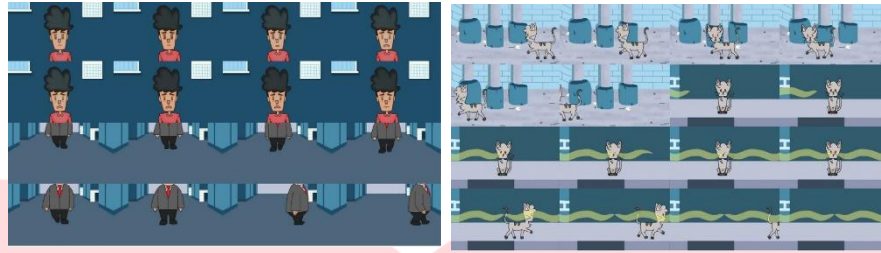


Gambar 4.3 *Digital Coloring* – Sumber Pribadi

### 3. *Pose to Pose*

Setelah melakukan tahap *coloring* baik pada *turn around* karakter maupun ekspresi, dilanjutkan ke tahap *pose to pose*. Pembuatan *pose to pose* dilakukan setelah *Storyboard* dan *Background* telah dibuat untuk mengetahui gestur dan adegan seperti apa yang akan terjadi.





Gambar 4.4 *Digital Pose to Pose* – Sumber Pribadi

## 5. Kesimpulan

Untuk perancangan visual desain karakter, penulis membuat tiga karakter utama untuk animasi pendek 2D “*Lovely Paws*”. Yaitu tokoh utama pria berusia 25 tahun bernama Raka, ia adalah seorang karyawan di perusahaan asuransi yang memiliki trauma masa kecil sehingga berdampak pada sifatnya yang kasar. Suatu hari yang sangat melelahkan, Raka mendapati seekor kucing menggonggonya yang akhirnya Raka menyakiti kucing tersebut. Lalu Raka mengalami mimpi menjadi seekor kucing dan ia merasakan hidup sebagai seekor kucing. Raka (Kucing) merasakan kelaparan lalu ia bertemu dengan Lika, seekor kucing liar betina. Lika membantu Raka (Kucing) untuk mencari makanan. Setelah mengalami mimpi tersebut, Raka pun menjadi sayang terhadap kucing karena kucing juga makhluk hidup dan layak untuk di sayang.

Perancangan ini dibuat berdasarkan data dari hasil observasi, wawancara, dan referensi karya sejenis yang telah dianalisis oleh penulis. Penulis kemudian mendapatkan konsep kreatif dan konsep visual untuk merancang karakter yang sesuai dan tepat untuk animasi pendek 2D “*Lovely Paws*”.

## Daftar Pustaka

### A. Buku

- Tiplady, C. 2013. *Animal Abuse: Helping Animals and People*. Austria, CAB International.
- Santoso, Bambang G. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Kerlow, Isaac. 2004. *The Art of 3D: Computer Animation and Effects*. New Jersey, USA: John Wiley and Sons, Inc
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. UK: Focal Press
- Beiman, Nancy. 2017. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. CPR Press
- Kumar, Vijaya. 2013. *Bahasa Tubuh (Body Language)*. Platinum
- Roberts, Steve. 2007. *Character Animation 2D Skills for Better 3D*. USA: Focal Press
- Ramdani, Zaka P. 2015. *Gesture: Mengungkap Makna di Balik Bahasa Tubuh Orang Lain dari Mikroekspresi hingga Makroekspresi*. Klaten: PT Hafamira
- Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian: Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Creswell, John W. 2015. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar