

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* ANIMASI 2D BERJUDUL
"ALUNAN" DALAM MEMAHAMI KETERKAITAN PENGALAMAN
BERDUKA DENGAN BARANG KENANGAN**

***Designing The Concept Art Of 2D Animation Titled "Alunan" To Understand The
Connection Between Grieving Experiences And Memento Object***

Stephanie Jessie Margaret Sihombing¹, Rully Sumarlin², Mario³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
stephaniejessie@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id,
dsmario@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Tugas akhir ini mengangkat topik tentang hubungan antara pengalaman berduka dengan barang kenangan melalui perancangan *concept art* animasi 2D berjudul "Alunan". Berduka meliputi respons emosional, kognitif, dan fisik terhadap kehilangan seseorang. Di sisi lain, barang kenangan seperti foto atau benda pribadi dapat dijadikan sebagai penghubung emosional yang dapat memberikan dukungan psikologis kepada seseorang yang merasa kehilangan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam, observasi karya serupa, studi dokumen, serta literatur terkait untuk memahami bagaimana individu merespons kehilangan dan terhubung dengan barang kenangan, serta merefleksikannya dalam visualisasi karakter. Metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis dalam mengetahui makna mendalam dari pengalaman berduka dan peran barang kenangan. Instrumen penelitian mencakup wawancara dengan individu yang berduka dan memiliki barang kenangan, serta analisis karya animasi dan literatur yang relevan. Karya ini bertujuan untuk menyajikan visualisasi yang mendalam tentang perjalanan emosional dalam menghadapi kehilangan, dimana audiens diharapkan dapat merasakan emosi karakter secara efektif yang dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang proses berduka dan peran penting barang kenangan dalam menghadapi kehilangan.

Kata kunci: barang kenangan, *concept art*, pengalaman berduka, perjalanan emosional, karakter animasi 2D.

Abstract : This final project, titled "Alunan," explores the relationship between grief and mementos through the design of a 2D animation concept. Grief encompasses emotional, cognitive, and physical responses to the loss of someone. However, sentimental objects like pictures or personal belongings can act as emotional ties and offer psychological assistance to people who are feeling lost. This study employs a qualitative methodology that includes in-depth interviews, document studies,

observation of related works, and pertinent literature to explore how people relate to mementos and cope with loss, and how these experiences are reflected in visual characterizations. The data analysis method used is qualitative, with a phenomenological approach to determine the deep meaning of grieving experiences and the significance of mementos. The instruments of study include literature and art works that are relevant to the topic as well as interviews with people who have lost loved ones and have sentimental items. The purpose of this work is to provide the audience a deeper knowledge of the grieving process and the value of memento objects in helping people cope with loss by providing a thorough visualization of the emotional journey in facing loss.

Keywords: 2D animated character, concept art, emotional journey, grief experience, mementos.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Berduka merupakan suatu respons emosional, kognitif, dan seringkali fisik terhadap kehilangan yang dialami seseorang. Menurut KBBI, berduka atau kehilangan dapat diartikan sebagai merasa sedih atau mengalami kesedihan yang mendalam, terutama karena kehilangan atau kematian seseorang yang dicintai. Hal tersebut menekankan bahwa kehilangan adalah bagian tak terhindarkan dari kehidupan manusia. Menurut Elisabeth Kubler Ross dan David Kessler (2004:7-24), berduka melalui lima tahapan emosional yang umumnya dialami oleh individu yang mengalami kehilangan. Tahapan tersebut terdiri dari tahap *denial* atau penolakan, *anger* atau kemarahan, *bargaining* atau tawar-menawar, *depression* atau depresi, dan *acceptance* atau penerimaan. Akan tetapi, perlu diketahui bahwa berduka bukanlah pengalaman yang seragam bagi semua orang. Setiap individu dapat mengalami berduka dengan cara yang unik, dengan intensitas dan durasi yang bervariasi.

Salah satu cara yang dapat membuat seseorang tetap merasa dekat dengan orang yang telah tiada adalah dengan menyimpan bahkan menggunakan barang kenangan kepunyaan mereka. Barang kenangan sering kali terkait erat dengan emosi dan dapat memicu emosi positif, seperti kebahagiaan atau kebanggaan, yang dapat memberikan dukungan psikologis selama periode stres

atau kesulitan. Fenomena ini mencerminkan cara di mana orang mencari dukungan emosional dan inspirasi dari barang-barang sentimental yang terhubung dengan orang yang telah tiada. Contoh konkret dari fenomena ini adalah bagaimana barang seperti foto, pakaian, atau benda-benda pribadi lainnya seringkali disimpan oleh keluarga yang berduka sebagai cara untuk merasakan kehadiran orang yang telah tiada dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan perkembangan industri animasi yang terus berkembang, kisah-kisah yang diangkat dari berbagai konteks kehidupan menjadi sangat relevan. Kisah yang diangkat untuk karya animasi tersebut termasuk kisah adat istiadat, moral dan edukasi, maupun kisah emosional yang dialami oleh beberapa kalangan masyarakat. Sebagai hasil dari fenomena ini, penulis memilih untuk menciptakan sebuah perancangan *concept art* animasi 2D yang mengeksplorasi perjalanan emosional seseorang. Tujuan dari karya ini adalah untuk menyajikan hiburan yang tidak hanya menghibur tetapi juga menyelipkan nilai-nilai psikologi yang dapat mempengaruhi pembaca. Dengan mengangkat tema berduka, karya ini dapat memberikan perspektif yang mendalam tentang bagaimana orang menghadapi kehilangan dan bagaimana barang kenangan memainkan peran penting dalam proses berduka.

Sebagai perancang *concept art*, penulis bertanggung jawab untuk merancang konsep seni yang menarik dan sesuai dengan tema karya tersebut. Hasil dari perancangan konsep yang nantinya dapat dikembangkan ke dalam media animasi 2D diharapkan dapat menarik perhatian audiens. Perancangan ini juga diharapkan dapat membantu audiens memahami dan merasakan emosi yang dialami oleh sebuah karakter, sehingga pesan yang disampaikan lebih efektif.

LANDASAN TEORI

Tahapan Berduka Menurut Teori Elisabeth Kubler Ross dan David Kessler

Tahapan berduka menurut teori Elisabeth Kubler-Ross dan David Kessler (2004) terdiri dari *denial* atau penolakan, *anger* atau kemarahan, *bargaining* atau tawar-menawar, *depression* atau depresi, dan *acceptance* atau penerimaan. Tahapan ini membantu individu mengidentifikasi dan mengelola rasa sakit akibat kehilangan. *Denial* melibatkan penolakan terhadap kenyataan kehilangan, *anger* memicu ekspresi kemarahan, *bargaining* membawa upaya negosiasi, *depression* mengakibatkan kesedihan mendalam, dan *acceptance* membawa penerimaan terhadap kehilangan. Tahapan ini berfungsi sebagai panduan untuk memahami dan mengelola perubahan emosional yang dialami individu selama proses berduka.

Keterkaitan Berduka dengan Eksistensi Barang Kenangan

Barang kenangan, seperti foto dan benda pribadi, memainkan peran krusial dalam proses berduka dengan memicu respons emosional yang kuat dan memperkuat hubungan dengan orang yang telah meninggal. Rochman (2013) dan Castro-Figueroa (2021) mengemukakan bahwa barang-barang ini memberikan kenyamanan dan kedekatan emosional, serta membantu individu mengatur emosi mereka lebih baik selama berduka. Penelitian oleh Stroebe dkk. (2007) menyoroti dampak signifikan berduka terhadap kesehatan fisik dan emosional, dan menunjukkan bahwa barang kenangan dapat bertindak sebagai alat terapeutik yang membantu individu menghadapi kehilangan dengan menyediakan koneksi emosional yang stabil. Teori psikologi berduka menekankan pentingnya mempertahankan ikatan dengan yang telah meninggal melalui barang-barang ini untuk mendukung kesejahteraan emosional.

Studi kasus dan penelitian menunjukkan bahwa barang kenangan, seperti foto dan hadiah, mendukung individu dalam menjaga hubungan emosional

dengan orang yang telah meninggal, mengurangi rasa kesepian, dan memfasilitasi proses berduka secara keseluruhan. Menurut Neimeyer et al. (2009) dan Riches et al. (1998), barang-barang ini membantu dalam rekonstruksi makna setelah kehilangan dan mendukung percakapan serta kenangan tentang hubungan tersebut. Faktor psikologis dan sosial, seperti nilai sentimental dan kebutuhan untuk mempertahankan koneksi dengan masa lalu, mempengaruhi bagaimana individu memanfaatkan barang kenangan dalam proses berduka, mencerminkan dinamika kompleks antara ingatan, kehilangan, dan identitas individu (Rochman, 2013; Stroebe et al., 2007).

Remaja Akhir

Remaja akhir adalah mereka dengan rentang umur 15 sampai 19 tahun yang mengalami perkembangan signifikan dalam aspek fisik, mental, dan sosial. Das et al. (2017) menjelaskan bahwa fase ini melibatkan pematangan seksual, peningkatan kemandirian sosial dan ekonomi, serta perkembangan identitas pribadi dan kemampuan berpikir abstrak. Zarrett dan Eccles (2006) menekankan bahwa masa remaja akhir merupakan masa transisi penting menuju dewasa, di mana individu mulai membuat keputusan yang akan mempengaruhi hidup mereka di masa depan.

Dewasa Muda

Dewasa muda adalah fase transisi antara masa remaja dan dewasa sepenuhnya. Arnett (2000) menyebut fase ini sebagai masa dewasa yang sedang berkembang, ditandai dengan eksplorasi dan penemuan diri. Tahap ini melibatkan perubahan besar dalam hidup seperti melanjutkan pendidikan tinggi, memulai karier, dan membangun hubungan jangka panjang, dengan variasi jalur hidup yang diambil dan periode eksplorasi peran yang lebih panjang dibandingkan generasi sebelumnya.

Animasi

Animasi adalah proses menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian

gambar diam. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, animasi adalah acara televisi berbentuk rangkaian gambar yang digerakkan secara mekanik atau elektronis sehingga tampak bergerak di layar. Linares (2015) menjelaskan bahwa animasi melibatkan produksi gambar berurutan untuk menghasilkan efek gerakan, baik dalam format analog maupun digital.

Concept Art dalam Animasi

Concept art dalam animasi menggambarkan ide visual dan estetika proyek animasi sebelum diproduksi penuh. Bassett et al. (2013) menyebutkan bahwa proses ini penting dalam tahap praproduksi, memungkinkan seniman mengeksplorasi gaya visual dan memberikan panduan visual yang konsisten kepada tim produksi. *Concept art* juga memungkinkan eksperimen visual dan inovasi yang mungkin sulit direalisasikan dalam *pipeline* animasi 3D.

Desain Karakter

Desain karakter dalam animasi memperhatikan karakter yang terlibat dan merancang visualnya sesuai dengan kepribadian masing-masing karakter. Maestri (2006) menekankan pentingnya mengenal kepribadian karakter dan menyampaikannya secara visual. Tillman (2019) menyebut karakter sebagai penyalur cerita, dengan evolusi karakter yang dipengaruhi oleh perkembangan alur cerita. Lionardi (2022) menekankan pentingnya memperhatikan unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam desain karakter.

Faktor-faktor dalam Desain Karakter

Art style dalam desain karakter adalah elemen krusial yang membentuk identitas visual dan daya tarik karakter, melibatkan penggunaan bentuk, ukuran, dan proporsi untuk mencerminkan sifat dan kepribadian karakter. Desainer harus memahami persepsi visual audiens agar dapat bereksperimen dengan pose dan proporsi secara efektif. Maestri (2006) mengidentifikasi dua jenis utama: karakter realistik yang mengikuti bentuk asli, dan karakter kartun yang tidak meniru bentuk nyata. Selain itu, *personality* karakter mempengaruhi penerimaan

audiens, dengan bentuk dan proporsi mencerminkan sifat dan peran karakter melalui pose, ekspresi wajah, dan gerakan. Sikap karakter juga memberikan wawasan mengenai perasaan dan respons mereka terhadap situasi.

Konsep seperti *head heights*, *silhouette*, dan properti serta kostum berperan penting dalam menciptakan karakter yang realistis atau kartunis sesuai gaya seni yang diinginkan, serta dalam menekankan perbedaan fisik dan kepribadian antara karakter. *Silhouette* yang kuat dan mudah dikenali serta kostum yang estetik, fungsional, dan mendukung cerita membantu audiens mengenali karakter. *Line art* menggunakan garis untuk menggambarkan kontur, bentuk, dan tekstur, menciptakan efek visual yang dinamis. Selain itu, *environment* dan warna dalam desain karakter menciptakan konteks yang mendukung cerita dan mempengaruhi persepsi serta suasana hati audiens.

Metode Penelitian Kualitatif

Metode penelitian kualitatif bertujuan memahami dan menjelaskan pengalaman manusia, seperti yang dijelaskan oleh Polkinghorne (2005). Penelitian ini mengumpulkan data lisan atau tulisan untuk mendeskripsikan pengalaman manusia secara mendalam melalui interaksi dengan partisipan. Menurut Creswell (2012), metode *Phenomenological Research* adalah salah satu metode dalam penelitian kualitatif yang berfokus pada memahami makna dari pengalaman hidup individu. Metode ini melibatkan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara mendalam untuk mengungkap esensi dari pengalaman partisipan. Penelitian ini bertujuan untuk menangkap bagaimana individu merasakan dan memahami pengalaman mereka, sehingga peneliti dapat menggambarkan pengalaman tersebut secara lebih mendalam dan bermakna.

DATA DAN ANALISIS MASALAH

Data dan Analisis Wawancara Terkait Pengalaman Berduka dengan Eksistensi Barang Kenangan dan Ketertarikan Terhadap Konsep Seni Suatu Perancangan Karya Animasi 2D

Dalam melakukan wawancara terkait pengalaman berduka dan eksistensi barang kenangan, telah dikumpulkan data dari lima narasumber yang mewakili berbagai rentang usia dengan latar belakang memiliki pengalaman berduka dan barang kenangan, serta mereka yang memiliki ketertarikan dengan konsep seni suatu karya animasi 2D.

Pengalaman berduka dialami oleh Dominique Geraldine, Matthew William Bonar Sihombing, Dhila Amaliyah Ripurennu, Ibu Merywati, dan Sausan dengan cara yang berbeda-beda. Dominique Geraldine, atau Ghea, merasakan kesedihan mendalam setelah kepergian Ayahnya, dan menemukan dukungan psikologis melalui boneka karakter *boyband Bangtan Boys* yang diberikan oleh Ayahnya. Matthew merasa kehilangan dan menemukan inspirasi melalui kaos peninggalan Ayahnya. Dhila mencoba menerima kenyataan setelah kehilangan Ibunya dengan surat-surat peninggalan ibunya yang memberinya dukungan. Ibu Merywati menerima kenyataan dengan doa dan mendengarkan lagu rohani, sementara foto-foto suaminya yang dijadikan video memberinya dukungan psikologis. Sausan, yang kehilangan Ibunya secara tiba-tiba, menemukan kenyamanan melalui cincin kesayangan ibunya yang dijadikan kalung.

Preferensi desain karakter para narasumber pun bervariasi, mencerminkan pandangan mereka terhadap seni dan ekspresi emosional. Ghea menyukai desain karakter yang menggunakan *line art*, latar belakang minimalis, dan ekspresi wajah yang natural, serta animasi dengan fokus pada ekspresi non-verbal. Matthew menyukai desain karakter dengan *line art* sederhana untuk karakter pendukung dan kompleks untuk karakter utama, menekankan pentingnya warna dan ekspresi wajah. Dhila lebih suka desain karakter sederhana dengan *line art*, warna yang mempengaruhi daya tarik visual, dan

animasi yang verbal. Ibu Mery lebih menyukai desain tanpa line art, warna yang mempengaruhi daya tarik visual, dan ekspresi wajah kartun. Sausan lebih menyukai desain sederhana tanpa *line art*, warna yang membawa emosi berbeda, dan ekspresi.

Data dan Analisis Studi Dokumen

Karya Sejenis Terkait Berduka dan Eksistensi Barang Kenangan

Animasi *Coco* (2017) dan *Up* (2009), keduanya produksi Disney dan Pixar, menawarkan eksplorasi mendalam tentang berduka dan eksistensi barang kenangan. *Coco* mengisahkan Miguel Rivera yang menjelajahi dunia orang mati untuk memahami sejarah keluarganya dan meraih impian musiknya, sementara *Up* menceritakan Carl Fredricksen yang mewujudkan impian masa kecilnya dengan terbang ke Amerika Selatan setelah kehilangan istrinya, Ellie. Dalam *Coco*, gitar Ernesto de la Cruz menjadi simbol warisan keluarga dan penghubung emosional yang mendalam, sementara dalam *Up*, rumah terbang Carl melambangkan kenangan dan ikatan emosional dengan Ellie. Kedua animasi ini menyoroti pentingnya menghargai kenangan dan warisan budaya, serta keberanian untuk melanjutkan hidup meski menghadapi kehilangan. Melalui visualisasi yang memukau dan cerita yang menyentuh, *Coco* dan *Up* memberikan kontribusi berarti dalam memahami tema berduka, kekuatan kenangan, dan pentingnya keluarga.

Karya Sejenis Terkait Perancangan *Concept Art* Animasi 2D

Karya sejenis yang dipilih adalah *The Wind Rises*, *Song of The Sea*, *Forever Glades*, *The Train Ride Home*, dan juga *Paddington Bear*. Animasi *The Wind Rises* dipilih menjadi karya sejenis karena memiliki konsep desain karakter dan pewarnaan *environment* yang ingin dicapai oleh penulis. Berdasarkan hasil preferensi desain karakter narasumber yang didapat melalui wawancara sebelumnya, penulis memutuskan untuk membuat rancangan desain karakter yang sederhana, natural, dan juga menggunakan *line art* yang tidak terlalu tebal.

Terkait pewarnaan *environment*, penulis memutuskan untuk membuat latar belakang yang tidak terlalu rumit, namun tetap dapat mendukung jalannya cerita. *Song of The Sea* dipilih sebagai karya sejenis karena konsep pewarnaan yang sesuai dengan rancangan penulis yaitu menggunakan teknik pewarnaan *textured shading* untuk menciptakan dimensi sehingga animasi tidak hanya berupa animasi *flat* dan monoton. Selanjutnya, *Forever Glades* dipilih sebagai karya sejenis karena konsep penggunaan warna yang sesuai dengan rancangan penulis. Dengan menggunakan warna kontras berupa warna dasar pada benda penting dan juga *black and white* pada latar, animasi ini membuat penonton menjadi lebih fokus dalam hal yang esensial pada animasi ini. Transformasi penggunaan warna menuju *black and white* juga menjelaskan alur latar cerita tersebut yaitu dari senang menjadi sedih atau putus asa. *The Train Ride Home* dipilih sebagai karya sejenis karena konsep pewarnaan yang sesuai dengan ide rancangan penulis. Karena memiliki tema yang serupa berupa kehilangan atau kesedihan, penulis ingin mengadaptasi penggunaan *color palette* yang digunakan dalam animasi *The Train Ride Home* yaitu warna yang kontras dan cenderung suram, sehingga penonton dapat lebih meresapi animasi yang disajikan. Terakhir, *Paddington Bear* dipilih sebagai karya sejenis karena penggunaan gaya warna yang mirip dengan *shading* krayon. Dengan menggunakan warna-warna lembut dan *shading* yang khas, buku ini memberikan nuansa yang hangat dan mengundang, membuat pembaca lebih terhubung dengan karakter dan cerita. Teknik *shading* krayon ini juga membantu menciptakan tekstur yang kaya dan menarik, memperkuat visualisasi dunia *Paddington* yang penuh dengan detail dan keajaiban.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Perancangan karakter, properti, dan lingkungan dalam cerita Alunan

terinspirasi dari karya seni sejenis, jurnal, dan wawancara dengan individu yang memiliki pengalaman serupa. Karakter Aluna digambarkan sebagai anak ceria yang berubah menjadi remaja tertutup setelah kehilangan ayahnya. Henry, ayah Aluna, dirancang dengan sentuhan hangat untuk menunjukkan kedekatan dengan anaknya, sementara Melly, ibunya, digambarkan memiliki perubahan ekspresi wajah yang mencoba untuk tetap tegar setelah kehilangan suaminya.

Konsep Pesan

Cerita Alunan menyampaikan pesan mendalam tentang proses berkabung yang wajar dan penting dalam menghadapi kehilangan, serta menawarkan alternatif dalam menahan rasa rindu dengan menggunakan barang kenangan. Bagi mereka yang belum mengalami kehilangan, cerita ini menjadi pengingat untuk menghargai setiap momen bersama orang terdekat.

Konsep Kreatif

Concept art animasi 2D Alunan mengisahkan perjalanan emosional Aluna, seorang remaja yang kehilangan ayahnya, Henry, dan berjuang dengan kesedihan serta konflik batin. Dengan dukungan ibunya, Melly, Aluna menemukan kekuatan untuk bangkit dan mencapai impian musiknya, memenangkan beasiswa untuk studi musik di luar negeri. Proses perancangan karakter mencakup kajian visual, observasi, pengumpulan referensi, pemilihan *art style*, sketsa, eksplorasi alternatif, dan finalisasi.

Konsep Media

Konsep media meliputi platform dan aplikasi yang digunakan untuk membuat *concept art*, seperti ProCreate dan Adobe Photoshop, serta media publikasi berupa *artbook* yang menampilkan proses pembuatan *concept art*, eksplorasi karakter, desain aset tambahan, dan sinopsis cerita.

Konsep Visual

Dalam perancangan visual, penulis menggunakan *artstyle* dengan *line art*

tipis dan teknik pewarnaan shading krayon, memberikan kesan lembut dan dimensi yang kaya pada setiap aset concept art cerita Alunan.

Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil perancangan setelah penulis melakukan eksplorasi terkait desain karakter, properti, *environment*, serta ilustrasi untuk cerita Alunan:



Gambar 4.1 Karakter Aluna Kecil
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Aluna Kecil atau yang lebih dikenal dengan panggilan Luna, adalah seorang anak perempuan berusia 7 tahun. Ia berjenis kelamin perempuan dan masih berstatus sebagai pelajar. Luna memiliki latar belakang etnis yang unik, dengan ras Batak dari pihak ayah, serta Jambi dan *Chinese* dari pihak ibu. Penampilannya mencerminkan warisan budayanya yang berupa rambut hitam sebahu, mata hitam dengan bentuk tidak sipit, kulit kuning langsung, serta tinggi yang mencapai 115 cm dengan berat badan 23 kg. Luna dikenal dengan kepribadiannya yang ceria, selalu tersenyum, dan periang. Hobi utamanya adalah bernyanyi bersama ayahnya dan bermain outdoor, seperti bersepeda.



Gambar 4.2 Karakter Aluna Remaja
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

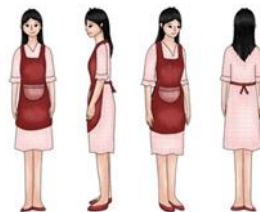
Luna adalah seorang remaja perempuan berusia 18 tahun yang baru saja

lulus sekolah dan memilih untuk mengambil *gap year* setelah kehilangan ayahnya. Dia berasal dari latar belakang etnis Batak dari ayahnya yang bercampur dengan Jambi dan *Chinese* dari ibunya. Secara fisik, Luna memiliki rambut hitam pendek, mata hitam yang tidak sipit, kulit kuning langsung, dengan tinggi badan 156 cm dan berat badan 45 kg. Dalam penampilan sehari-hari, dia cenderung mengenakan pakaian santai dan *casual*, dan jarang memakai rok. Kepribadiannya awalnya murung dan sedih karena kepergian Ayahnya, sehingga sering kali ia mengurung diri di kamar. Namun seiring berjalannya waktu, ia mulai membuka diri dan berani mengekspresikan emosinya.



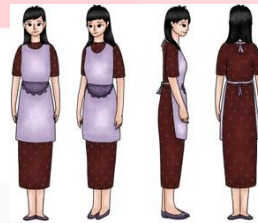
Gambar 4.3 Karakter Henry
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Henry adalah ayah Luna, seorang pria Batak berusia 30 tahun ketika masih hidup. Setelah lulus, Henry merantau dari Sumatra Utara ke Bandung untuk mengejar *passion*-nya dan akhirnya bekerja sebagai gitaris di sebuah band kecil yang sering tampil di kafe. Dengan rambut hitam sedikit ikal, mata hitam, dan kulit sawo matang, Henry memiliki penampilan fisik yang khas. Ia memiliki tinggi badan 170 cm dan berat badan 65 kg, serta berkumis tipis. Dalam kepribadiannya, Henry dikenal sebagai sosok penyayang dan baik hati, sangat mencintai istri dan anaknya.



Gambar 4.4 Karakter Melly Muda
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Melly, ibu Luna ketika masih muda, adalah seorang wanita berusia 25 tahun dari Jambi dengan latar belakang ras Jambi dan *Chinese*. Setelah lulus, ia merantau ke Bandung untuk mengejar pekerjaan sesuai hobinya. Namun, setelah menikah, Melly memilih untuk menjadi Ibu rumah tangga sambil menjual kue dan roti rumahan. Ia memiliki rambut hitam sepanjang dada yang sering diikat saat memasak, mata hitam, kulit putih oriental, tinggi badan 165 cm, dan berat badan 55 kg. Melly dikenal dengan kepribadiannya yang penyayang dan penuh kasih sayang.



Gambar 4.5 Karakter Melly Tua
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Melly Tua, ibu dari Luna, adalah seorang wanita berusia 36 tahun yang berasal dari Jambi dengan sedikit keturunan *Chinese*. Setelah merantau ke Bandung dan lulus, Melly memilih untuk bekerja sesuai hobinya sebelum akhirnya menjadi ibu rumah tangga setelah menikah. Ia juga dikenal sebagai penjual kue dan roti rumahan. Secara fisik, Melly memiliki rambut hitam sebahu yang sering diikat saat memasak, mata hitam, kulit putih oriental, dengan tinggi badan 165 cm dan berat badan 50 kg. Kepribadiannya dikenal penyayang, namun sering kali ia tampak sedih dan suram karena kepergian suaminya. Walau begitu, ia tetap berusaha untuk terlihat tegar dan sering kali menunjukkan senyum palsu untuk menutupi perasaannya.



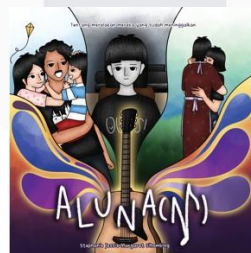
Gambar 4.6 Isometri *Environment*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Rumah dari cerita Alunan terinspirasi dari rumah-rumah yang berada di Jalan Kartini, Kota Bandung.



Gambar 4.7 Ilustrasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Ilustrasi yang menggambarkan suasana dimana Luna masih dalam fase depresi sehingga ia tidak berwarna alias *black and white*. Di sisi lain, ibunya terlihat berwarna karena ia mencoba untuk tegar dalam menerima kepergian suaminya.



Gambar 4.8 Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

PENUTUP

Kesimpulan

Perancangan *concept art* animasi 2D Alunan berfungsi sebagai media

efektif untuk mengkomunikasikan ide kreatif dan pesan emosional melalui visual. *Concept art* ini tidak hanya berperan sebagai panduan dalam produksi animasi tetapi juga sebagai alat untuk menggambarkan karakter, latar belakang, dan elemen penting lainnya dengan cara yang menarik dan bermakna. Pendekatan desain yang tepat, penggunaan warna, dan latar belakang berhasil menciptakan atmosfer yang mendukung narasi cerita, memperkaya pengalaman visual, dan meningkatkan kedalaman emosional animasi. Desain karakter dalam Alunan mencerminkan kepribadian dan emosi yang kuat, yang diharapkan dapat menarik perhatian audiens dan membangun empati. *Concept art* ini menunjukkan bagaimana elemen visual menggambarkan perjalanan emosional karakter dan mempertegas hubungan antara karakter dan audiens, menghasilkan konsep yang estetis dan kuat dalam menyampaikan pesan emosional sesuai tujuan penelitian.

Saran

Untuk memaksimalkan pembuatan *concept art* Alunan, disarankan untuk melanjutkan ke tahap produksi animasi dengan mengembangkan skrip yang mendetail, memilih gaya animasi yang sesuai, dan meningkatkan visual serta efek suara untuk memperkuat ekspresi emosional. Penggunaan perangkat lunak animasi yang tepat, desain suara yang mendukung atmosfer emosional, dan alur naratif yang konsisten dan menarik sangat penting. Tujuannya adalah agar pesan dari *concept art* animasi 2D Alunan dapat tersampaikan dengan baik, yakni bahwa berkabung adalah proses wajar dalam menghadapi kehilangan dan bahwa barang kenangan dapat membantu menahan rindu serta mengingatkan untuk menghargai momen bersama orang terdekat sebelum terlambat.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, H., Ramdhan, Z., & ... (2021). Perancangan Desain Karakter Untuk

Animasi Kena And The Spirit Of West Java. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 2575–2582.

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16774%0Aht>

[tps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16774/16491](https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16774/16491)

Afif, R. T. (2022). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29–37.

<https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.29-37>

Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties.

American Psychologist, 55(5), 469–480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>

Bassett, L., DeCesare, M., & Davis, D. (2013). *The art of the storyboard: A filmmaker's introduction*.

Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780080552781>

Bonanno, G. A., & Kaltman, S. (1999). Toward an integrative perspective on bereavement. *Psychological Bulletin*, 125(6), 760–776.

<https://doi.org/10.1037//0033-2909.125.6.760>

Choi, K. R., & Easterlin, M. C. (2018). Intervention models for increasing access to behavioral health services among youth: A systematic review. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*, 39(9), 754–762.

<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2016.06.020>

Corr, C. A. (2015). Let’s stop “staging” persons who are coping with loss. *Illness Crisis and Loss*, 23(3), 226–241. <https://doi.org/10.1177/1054137315585423>

Creswell, J. W. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (fourth). SAGE Publication.

<https://archive.org/details/methodology-alobatnic-libraries->

creswell/page/n3/mode/2up

Das, J. K., Salam, R. A., Lassi, Z. S., Khan, M. N., & Mahmood, W. (2016).

Interventions for Adolescent Mental Health: An Overview of Systematic Reviews.

J Adolesc Health, 59(4). <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2016.06.020>

Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans. *Annual Review of Psychology, 65*, 95–

120. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035>

Huaixiang, T. (2003). *Character Costume Figure Drawing*.

https://www.google.co.id/books/edition/Character_Costume_Figure_Drawing/l25ADwAAQBAJ?hl

[en&gbpv=1&dq=Character+Costume+Design+Creation&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Character_Costume_Figure_Drawing/l25ADwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Character+Costume+Design+Creation&printsec=frontcover)

Islam, M. T., Nahiduzzaman, K. M., Why, Y. P., & Ashraf, G. (2010). Learning character design from experts and laymen. *Proceedings - 2010 International*

Conference on Cyberworlds, CW 2010, 134–

141. <https://doi.org/10.1109/CW.2010.66>

Islam, M. T., Nahiduzzaman, K. M., Why, Y. P., & Ashraf, G. (2011). Informed character pose and proportion design. *Visual Computer, 27*(4), 251–261.

<https://doi.org/10.1007/s00371-011-0545-3>

Johnsen, I., & Tømmeraas, A. M. (2022). Attachment and grief in young adults after the loss of a close friend: a qualitative study. *BMC Psychology, 10*(1), 1–10.

<https://doi.org/10.1186/s40359-022-00717-8>

KBBI. (n.d.-a). *Berduka*. KBBI Kemendikbud.

KBBI. (n.d.-b). *Warna*. KBBI. <https://kbbi.web.id/warna>

King, M., Lodwick, R., Jones, R., Whitaker, H., & Petersen, I. (2017). Death following partner bereavement: A self-controlled case series analysis. *PLoS ONE, 12*(3), 1–10.

<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0173870>

Kingdom, F. A. A., Rangwala, S., & Hammamji, K. (2005). Chromatic properties of the colour-shading effect. *Vision Research, 45*(11), 1425–1437.

<https://doi.org/10.1016/j.visres.2004.11.023>

Kingdom, F. A. A., Wong, K., Yoonessi, A., & Malkoc, G. (2006). Colour contrast influences perceived shape in combined shading and texture patterns. *Spatial Vision, 19*(2–4), 147–159. <https://doi.org/10.1163/156856806776923461>

Lian, Y., & Zhao, H. (2014). Research on Line Modeling in Painting. *Proceedings of the International Conference on Education, Language, Art and Intercultural Communication, 3*(Icelaic), 512–514. <https://doi.org/10.2991/icelaic-14.2014.129>

Linares Martinez, O. O. (2015). *Criteria for Defining Animation: A Revision of the Definition of Animation in the Advent of Digital Moving Images*. *Journal of Digital Media, 8*(2), 123-137. <https://sci-hub.se/10.1177/1746847715571234>

Lionardi, A. (2022). Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Animasi. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 16*-32.

Maestri, G. (2006). *(digital) CHARACTER ANIMATION 3*. New Risers.

Martinez, O. O. L. (2015). Criteria for defining animation: A revision of the definition of animation in the advent of digital moving images. *Animation, 10*(1), 42–57. <https://doi.org/10.1177/1746847715571234>

Neimeyer, R. A., Baldwin, S. A., & Gillies, J. (2006). Continuing bonds and reconstructing meaning: Mitigating complications in bereavement. *Death Studies, 30*(8), 715–738. <https://doi.org/10.1080/07481180600848322>

Peña-Vargas, C., Armaiz-Peña, G., & Castro-Figueroa, E. (2021). A biopsychosocial approach to grief, depression, and the role of emotional regulation. *Behavioral Sciences, 11*(8). <https://doi.org/10.3390/BS11080110>

Polkinghorne, D. E. (2005). Language and meaning: Data collection in qualitative research. *Journal of Counseling Psychology, 52*(2), 137–145. <https://doi.org/10.1037/0022-0167.52.2.137>

Riches, G., & Dawson, P. (1998). Lost children, living memories: The role of photographs in processes of grief and adjustment among bereaved parent. *Death Studies, 22*(2), 121–140. <https://doi.org/10.1080/074811898201632>

- Rochman, D. (2013). Death-Related Versus Fond Memories of a Deceased Attachment Figure: Examining Emotional Arousal. *Death Studies*, 37(8), 704–724. <https://doi.org/10.1080/07481187.2012.692455>
- Sehgal, P., & Grover, P. S. (2004). A novel approach to cartoon style rendering of an image with an approximated crayon texture. *Proceedings - International Conference on Computer Graphics, Imaging and Visualization, CGIV 2004*, 82–88. <https://doi.org/10.1109/CGIV.2004.1323965>
- Shafira, S., Putri, A., & Sudaryat, Y. (2023). Perancangan Storyboard Untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok Bagi Remaja Storyboard Design for Vertical 2D Animated Series Public Service Advertisement Regarding Impact of Tiktok Addiction. *E-Proceeding of Art & Design*, 10(2), 2868–2888. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/20004/19369>
- Stroebe, M., Schut, H., & Stroebe, W. (2007). Health outcomes of bereavement. *The Lancet*, 370(9603), 1960–1973. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0140673607618169?dgcid=api_sd_search-api-endpoint
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design second edition*. Boca Raton: CRC Press.
- White, T. (2006). *Animation from Pencils to Pixels*. Focal Press.
- Wiprahutama, F. A., & Rahadianto, I. D. (2023). PENGKARYAAN DESAIN KARAKTER BERDASARKAN FLORA DAN FAUNA DALAM TAMAN HUTAN RAYA IR. DJUANDA BANDUNG UNTUK KEPERLUAN VIDEO GAME “JAGAWANA”. *E-Proceeding of Art & Design*, 10(6), 8102–8122.
- Witzel, C. (2008). Color Naming. *Development*. https://www.allpsych.uni-giessen.de/chris/documents/color_naming.pdf
- Zarrett, N., & Eccles, J. (2006). The passage to adulthood: Challenges of late adolescence. *Wiley InterScience*, 13–28. <https://doi.org/10.1002/yd.179>