

PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER 2D DARI DAMPAK MARINE DEBRIS DI NUSA PENIDA, BALI

DESIGNING 2D CHARACTER'S *CONCEPT ART* FROM THE EFFECT OF MARINE DEBRIS IN NUSA PENIDA BALI

Amanda Hanifa Humaira¹, Irfan Dwi Rahadianto², 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*

Amandahanifa@student.telkomuniversity.ac.id,
rahadianto@telkomuniversity.ac.id, dsmario@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Perancangan concept art karakter 2D “Marine Debris” di latar belakang dengan keadaan laut yang tercemar di Indonesia. Nusa penida bali menjadi salah satu laut yang sangat indah. Concept art ini bertujuan agar lebih memahami lingkungan Laut dan lebih menyayangi ekosistem nya dengan perancangan karakter 2D sebagai media informasi nya yang berupa artbook. Metode yang penulis gunakan berupa Tinjauan Pustaka, obeservasi dan wawancara. Hasil perancangan concept art karakter 2D ini menyampaikan penting nya ekosistem laut bagi manusia. Perancangan ini di tujukan kepada seluruh Masyarakat, khusus nya kepada remaja yang masih menyepelekan bahaya nya limbah yang mentercemarkan laut.

Kata kunci: *Concept Art*, Karakter 2D, Laut Nusa Penida, limbah , remaja

Abstract: Creating 2D character concept art is based on Indonesia's polluted sea. Nusa Penida Bali is one of the most beautiful seas in Indonesia. This art concept aims to better understand the sea's environment and inspiring a sense of care the ecosystem by designing/creating a 2D character in the media of an artbook. The method that the writer use is in the form of literature review, observation and interviews. The result of this 2D character concept art is to convey the message of the importance of the sea's ecosystem for humans. This design/creation is aimed at the whole community, especially for the teenagers that still underestimate dangerous effect of waste polluting the sea.

Keywords: Concept Art, 2D Character, Nusa Penida Sea, Pollution, Teenagers

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia sebagai negara kepulauan telah ditetapkan sejak deklarasi djuanda tahun 1957 yang diperkuat dengan konvensi hukum laut (*United Nations Convention on The Law of the Sea/ UNCLOS*). Indonesia dengan 62% Luas wilayahnya adalah laut dan perairan, Hal ini dikonfirmasi oleh data dari KPP yang menjelaskan bahwa wilayah Indonesia. Tentu saja karena keindahan dan kekayaan laut di Indonesiamenarik sehingga banyak sekali wisatawan untuk berlibur menikmati keindahannya.

Salah satu keindahan wisata laut di Indonesia yang terkenal adalah Bali. Bali populer dengan keindahan tersendiri yang tidak dimiliki pantai-pantai lainnya. Pantai Nusa Penida merupakan satu dari jumlah wisata laut yang terkenal di Bali. sehingga tidak heran jika banyak sekali wisata asing yang datang ke Nusa Penida Bali. Nusa Penida Merupakan pulau kecil yang berada di sebelah tenggara pulau Bali yang dipisahkan oleh selat Badung. Nusa penida menawarkan keunikan alam nya yang memukau seperti pasir pantai yang putih.

Namun peningkatan sampah laut atau Marine Debris menjadi permasalahan pencemaran lingkungan pada pantai Nusa Penida. Marine Debris merupakan sisa produk yang ditinggalkan manusia baik sengaja maupun tidak sengaja di laut. Permasalahan sampah memang tidak dapat dihindari dengan adanya peningkatan jumlah penduduk serta aktivitasnya sehingga meningkatkan jumlah limbah sampah. Limbah sampah sendiri bisa berupa makanan, kertas, kardus, tekstil, kulit, sampah kebun, kayu, kaca, logam, sampah rumah tangga dan sebagainya (Taufiqurrahman,2016). Sekitar kurang dari 20% plastic yang dapat Kembali ke system daur ulang, sedangkan sisanya tidak terkelola dan berakhir ke perairan (*United Nations 2020*). Indonedia mengurangi sampah telah menjadi agenda yang wajib dan penting, hal ini dijelaskan pada peraturan presiden pada no 97 dengan target pengurangan sampah sebesar 40% dan penanganan nya mencapai 70% pada tahun 2025. Penyebab Marine Debris membuat banyak kasus berupa ditemukannya sampah di dalam perut hewan laut, dan juga terdapat banyak kasus hewan laut yangterjerat hingga terluka akibat sampah yang melekat pada tubuh hewan tersebut. Tentunya hal ini sangat merugikan biota laut. Tidak hanya itu, tentu saja pencemaran laut akan berdampak buruk juga terhadap manusia, karena sampah telah mencemari sumber dari air bersih manusia.

Dampak sampah laut ditemukan di Indonedsia yang menjadi salah satu wilayah nya yaitu kawasan wisata yakni Nusa Penida. Dari fenomena tersebut dan penjelasan mengenai Marine Debris di pantai Nusa Penida Bali, penulis memutuskan untuk membuat sebuah *concept art digital* berupa

2D character yang berkonsep antropomorfisme yaitu pemberian atribusi karakteristik, perasaan, atau tujuan yang dimiliki manusia kepada entitas bukan manusia. Concept art sendiri adalah sebuah bentuk ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau mood untuk digunakan dalam *film*, video game, animasi maupun komik sebelum dimasukkan dalam produksi akhir. *Concept artist* adalah seorang individu yang menghasilkan desain visual item, karakter, atau *setting* area yang belum ada.

Concept art bertujuan memberikan sebuah pesan terhadap Masyarakat Indonesia terutama remaja yang berwisata di pantai Nusa Penida Bali. Selain itu *concept art* ini dibuat sebagai media visual dengan *style anime* sebagai penyesuaian target remaja untuk belajar dalam menjaga lingkungan di sekitar pantai Nusa Penida Bali.

LANDASAN TEORI

Marine Debris

Marine debris atau yang kita kenal sampah laut merupakan sampah yang dihasilkan dari limbah manusia baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Sampah laut umumnya mengandung plastik dan logam yang mengalami proses penguraian yang cukup lama, yaitu antara 50 hingga 400 tahun lamanya. Salah satu penanggulangan yang pernah dilakukan Indonesia dengan cara berkomitmen dalam melakukan pengurangan sampah plastik sebesar 30% dan berlanjut hingga 70% pada tahun 2025 mendatang. Komitmen tersebut disampaikan pada Out Ocean Conference 2019 di Bali.

Nusa Penida Bali

Nusa Penida adalah kawasan yang berada di kabupaten Klungkung provinsi Bali yang berbentuk kepulauan. Nusa Penida terdiri dari 3 pulau yakni pulau Nusa Penida, Lambongan dan Ceningan dengan luas sekitar 210 kilometer persegi.

Media Edukasi

Media Edukasi adalah sebuah alat bantu yang digunakan dalam menjelaskan dari program pembelajaran yang sulit dijelaskan dengan cara verbal. Media dari edukasi bisa berupa materi, soal, video, permainan maupun gambar. Tujuan dari edukasi antara lain menambah kecerdasan, dapat merubah kepribadian manusia menjadi lebih baik dari sebelumnya, juga menjadikan mampu untuk mengontrol diri.

Remaja

Remaja dilihat dari masa peralihan anak-anak hingga dewasa. Hal ini meliputi perkembangan yang dialami oleh setiap manusia sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan tersebut

dapat meliputi aspek fisik, psikis dan psikososial. (sofia & Adiyanti, 2013).

Concept Art

Concept art adalah ilustrasi dengan tujuan menyampaikan sebuah desain, ide atau mood yang di gunakan dalam suatu film, video , komik maupun animasi sebelum menyentuh tahap produksi akhir.

Art Style

Menurut alvian (2021) Artstyle atau biasa dikenal sebagai Gaya seni adalah cara representasi seniman dalam mengekspresikan kepribadiannya dalam suatu desain. Art style di tentukan dari sebuah masing-masih karakteristik yang dimiliki sebuah karya seni, seperti bentuk, warna dan komposisi.

Personality

Karakter merupakan sesuatu tanda atau memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan maupun keburukan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku menurut ahli psikolog Carl gustav, kepribadian manusia di bagi menjadi 3, yaitu introvert, extrovert dan ambivert.

Anatomi

Anatomi merupakan bentuk untuk mempermudah dalam membuat dalam suatu adegan pada karakter. Anatomi yang dipakai dalam karakter juga membentuk kepribadian dalam suatu karakter yang akan ditampilkan,, seperti Panjang, tinggi , dan juga bentuk shape pada karakter.

Head Heights

Menggambar karakter dengan proporsi yang tepat untuk usia mereka saat menggambar tubuh karakter memerlukan rasio pada kepala atau head heights. Menggunakan ukuran kepala untuk mengukur tinggi pada katakter dapat memastikan prorporsi karakter, contoh nya seperti anak-anak memiliki tinggi 3-5 kepala.

Props and Costume

Konsep terhadap karakter tidak lepas dari aksesoris atau atribut. Hal ini menjelaskan bahwa karakter akan membawakan peran dan ceritanya sendiri dapat melalui sebuah property dan kostum yang dikenakannya.

Teori Warna

Secara umum warna menurut Sir Issac Newton jika pemecahan pada warna spectrum yang di hasilkan dari sinar matahari sehingga di temukan berbagai warna yang beragam (Pelangi). Teori warna menurut Interaction Design Foundation didefinisikan sebagai pedoman yang di gunakan designer dalam suatu penyampaian pesan atau tujuan kepada para pengguna melaluissebuah warna.

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan merupakan metode kualitatif,, yaitu metode yang focus pada pengamatan yang mendalam yang dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena. Perancangan kualitatif ini menggunakan Studi Pustaka, observasi dan wawancara.

Data dan Analisis Objek

Data Khalayak Sasaran

Target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini adalah semua gender masyarakat Indonesia khususnya bagi remaja hingga dewasa umur 15- 30 tahun.

Data Hasil Wawancara

Wawancara di lakukan secara semi terstruktur. Pada wawancara di lakukan kepada ahliDiver dan Tourguide yang bernama Pak Reza dan Pak Aven yang berada di pulau Nusa Penida,Bali. Wawancara kepada para ahli dilaksanakan dengan tujuan mengetahui apa yangterjadi di Pantai Nusa Penida dan rutinitas dalam profesi mereka.

Selanjutnya melakukan wawancara kepada remaja. Wawancara ini juga di lakukan secara semi terstruktur untuk menanyakan wisata Pantai di Nusa penida bali, dan memberikan kesempatan narasumber untuk berpendapat mengenai marine debris sertamenggunakan media gambar sebagai uji coba edukasi kepada narasumber mengenai dampakmarine debris.

Wawancara dengan Scuba Diver dan Tourguide Nusa Penida, Bali

Setelah melakukan wawancara pertama bersama pak Reza yang berprofesi sebagai seorang *Marine Biologist* beserta seorang scuba diver di Nusa Penida Bali, Pak Reza mengatakan telah bekerja selama 10 tahun menjadi sorang diver di Nusa Penida. Beliau berpendapat bahwa marine debris sering kali di dapatkan pada pantai Nusa Penida Bali. Hal ini di telitibahwa factor yang paling banyak terjadi secara alami seperti akibat sampahtumbuhan-tumbuhan batang pohon yang tumbang , ada juga sampah ini disebabkan oleh aktivitas manusia yaitu sampah *antropogenic* seperti sampah plastic, limbah rumah tangga dan lainnya. Beliau juga menjelaskan dampak dari marine debris sangat menyebabkan kerugian secara nilai estetika tentunya bisa menjadi tidak indah di lihat mata dan mengganggu kenyamanan, yang dimana Nusa Penida merupakan salah satu destinasi wisata dunia, selain itu marine debris juga dapat mengganggu kestabilan ekosistem laut seperti banyak nya sampak plastic berpotensi membahayakan biota-biota laut. Sebagai Pencegahan yang di lakukan untuk saat ini beliau mengatakan pernah mengadakan kegiatan underwater clean up bersama dengan KKP Nusa Penida dan berkolaborasi dengan penyelam professional di Nusa Penida.

Pada wawancara kedua, Bersama pak Aven yang berprofesi sebagai diver juga Tourguide di

Nusa Penida. Selanjutnya Pak Aven menjelaskan bahwa beliau sudah tidak asing lagi dengan fenomena Marine Debris ini. Beliau mengatakan bahwa marine debris ini sangat luas, bahkan limbah sampah rumah juga menjadi salah satu penyebab marine debris yang di alirkan melalui sungai hingga ke laut. Beliau juga mengatakan tidak hanya itu, melainkan dari parawisatawan yang berdatangan berlibur ke Pantai Nusa Penida Baliada saja yang masih lupa atau mungkin tidak peduli dengan lingkungannya. Menurut beliau rata-rata remaja hingga dewasa masih saja menyepelekan hal-hal kecil seperti membuang sampah ke laut. Bahkan, beliau beranggapan karena pesisir pantai atau laut itu sendiri sangat luas sehingga orang-orang berfikir sampah itu akan hilang , yang padanyatanya sampah itu hanya akan menumpuk pada dasar laut dan terbawa ombak sehingga merugikan ekosistem laut akibat tercemar.

Wawancara dengan Remaja

Berdasarkan hasil wawancara dengan keempat narasumber remaja, seluruh dari mereka sangat menyukai pantai atau laut dari mulai menikmati hari libur bersama teman, keluarga atau melakukan liburan dari sekolah seperti studytour. Di sini penulis juga menilai bahwa kalangan remaja sudah mengetahui fenomena dan dampak dari marine debris ini. Namun salah satu dari narasumber ini ada yang belum pernah ke Pantai sekalipun, walupun demikian ia mengetahui bahaya dampak dari marine debris ini.

Dari sini penulis mengetahui narasumber telah paham dalam menjaga lingkungan tetapi narasumber remaja tidak mengetahui secara detail apa saja yang menyebabkan marine debris tersebut. Dari 4 narasumber remaja ini mereka mengaku bahwa setelah melakukan wawancara menjadi lebih terbuka dan mengetahui hal baru mengenai bahayanya marine debris jika di biarkan.

Data Hasil Observasi

Observasi Penampilan Scuba Diver

Pak Reza memiliki gestur tubuh yang tinggi, memiliki warna kulit tan (sawo matang) dan berambut warna hitam. Dalam profesinya sebagai scuba diver, Pak Reza menjelaskan beberapa perlengkapan yang sering ia kenakan dalam menyelam seperti Mask yang berfungsi untuk melindungi mata, Wetsuit dan drysuit yang berfungsi dalam dua keadaan seperti cold water atau warm water, buoyancy compensation Device (BCD) yang merupakan jaket yang diisi dengan udara yang berfungsi membantu penyelam saat ke permukaan laut, selanjutnya weight Belt yaitu sabuk pemberat agar mempermudah penyelam untuk berenang lebih dalam, Fins yaitu sepatu katak yang dipakai saat menyelam agar memudahkan gerakan ketika didalam air, Gauges yang merupakan indikator yang menunjukkan jumlah udara oksigen yang ada di dalam tabung, dive computer yang berfungsi

menunjukkan tekanan udara dan yang terakhir adalah Tank atau tabung udara yang di gunakan penyelam untuk bernafas di dalam air.

Observasi Biota Laut

Berdasarkan hasil observasi, di Nusa Penida bali terdapat ikan Lion Fish. Lionfish terkenal sebagai ikan yang cantik, memiliki corak oranye dan merah yang terang. Ikan ini juga di kenal sebagai ikan beracun. Lion Fish pada Nusa Penida Bali memiliki spesies terkenal yang bernama *Pterois Miles* yang terkenal memiliki corak yang jelas bergaris melintang di tubuh ikan tersebut.

Pada observasi kedua yaitu Siput laut atau di sebut dengan istilah *Nudibranch* yang memilki genus *Chromodoris*, Siput ini memiliki warna yang cenderung berwarna oranye terang, memiliki mantel yang bercorak garis , memiliki tanduk (rhinopore) sebagai alat sensori dan insang dekat pada anusya.

Yang ke tiga observasi pada Penyu Hijau /*green turtle* atau disebut dengan istilah *Chelonia Mydas* adalah hewan yang dilestarikan pada Nusa Penida. Hewan ini memiliki warna kulit berwarna kuning kehijauan dengan tempurung yang berwarna coklat kehitaman,penyu ini memiliki tempurung yang lebar dan keras, selain itu penyu hijau baru menyentuh umur dewasa 30-50 tahun, dan dapat berusia hingga 80- 90 tahun lamanya.

Analisis Karya Sejenis

Animasi Josee To Tora To Sakana Tachi	Animasi Bubble
	

Pada pembuatan karakter Penulis menggunakan artstyle anime dengan proporsi yang dimiliki dari Animasi Josee to Tota to Sakana Tachi. Penulis memadukan proporsi dan berupa gestur yang sesuai dengan peranan setiap karakter seperti pada anime josee. Selanjutnya penulis menggunakan

pewarnaan yang colorfull seperti animasi Bubble, pencahayaan yang memadukan cold dan warm dengan sesuai dari setiap adegan pada katakter sehingga mendapatkan suasana dan pesan pada suatu karakter tersampaikan. Hal ini bertujuan untuk menambah variasi dari peng gayaan juga sebagai daya tarik karya yang di angkat menjadi tema Marine Debris. Penulis mengharapkan dapat menarik minat Masyarakat terutama remaja hingga dewasa agar lebih peduli dengan lingkungan.

Konsep Perancangan

Konsep Pesan

Pada konsep art ini menyalurkan informasi mengenai bahaya dan terganggunya biota laut akibat marine debris. karakter ini berkonsep antropomorfisme yaitu menciptakan hewan laut dengan karakteristik manusia dengan tujuan peranan dari karakter laut tersebut dapat lebih di rasakan dan tergambarkan. Dalam proses penyampaian, karakter utama Liona yang merupakan ikan Lion Fish menjadi karakter yang menyampaikan pesan dalam concept art karakter 2D ini. Penulis membuat Artbook dengan judul "Marine Debris" menjadi sebuah media edukasi mengenai dampak pencemaran laut dan mengajak para Masyarakat khusus nya remaja untuk saling menjaga lingkungan laut..

Konsep Kreatif

Pada konsep kreatif, penulis merancang *concept art* karakter 2D dengan beberapa Langkah, yaitu kajian visual, observasi visual, referensi, penentuan *art style*, sketsa ,alternatif desain dan melakukan finalisasi pada perancangan katakter.

Konsep Media

Media yang di gunakan dalam perancangain *concept art* karakter 2D ini menggunakan beberapa software, yaitu Clip Studio Paint EX sebagai media dalam mengerjakan perancangan karakter maupun background dari awal hingga finalisasi, yang kedua penulis menggunakan software Procreate sebagai media tambahan dalam perancangan karakter, material effect dan coloring, yang ketiga penulis menggunakan Adobe Photoshop sebagai media dalam editing karya seperti pencahayaan dan penambahan effect.

Media Publikasi pada *Concept Art* Karakter 2D Marine Debris berupa *Artbook*. Isi dari artbook yang di rancang mulai dari synopsis cerita, pengenalan tiap masing-masing karakter, proses pembuatan karakter, ilustrasi dan merchandise.

Konsep Visual

Perancangan konsep art 2D pada karakter ini menggunakan gaya dari beberapa karya sejenis yang digabungkan dengan artstyle pribadi, yaitu sketch painting yang memadukan gaya anime

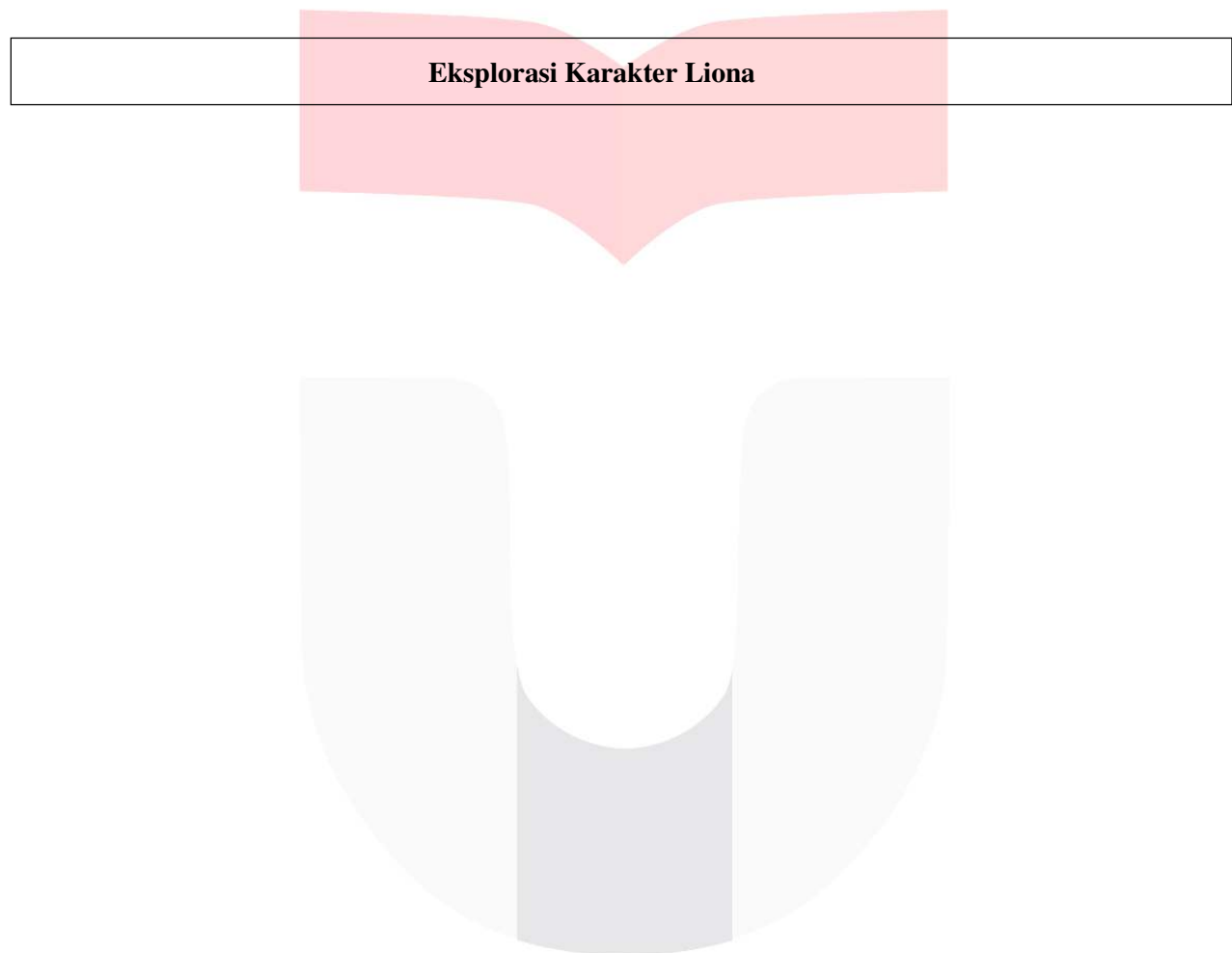
dengan gaya realis. Sedangkan untuk gaya gambar penulis menerapkan tipe proporsi dari animasi Josee to Tora to Sakana Tachi dengan pewarnaan dan pencahayaan dari Animasi Bubble

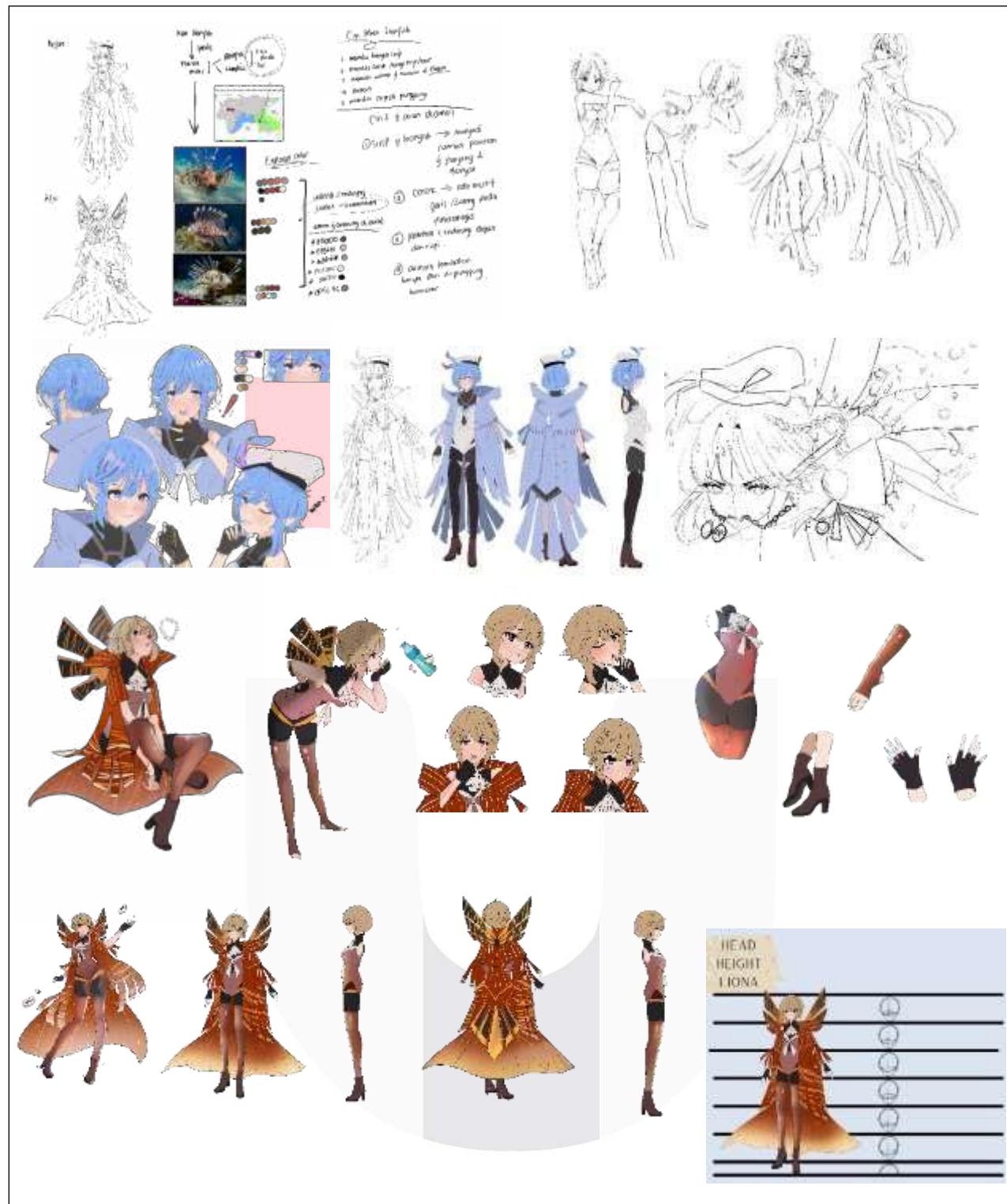
Concept art yang penulis tampilkan dimulai dari karakter utama yaitu Liona disertai dengan karakter pendukung seperti Nudi, Professor dan Abirama. Karakter ini disusun dari mulau Turn Around, ekspresi, proses perancangan, property dan skala pada masing-masing karakter.

Hasil Perancangan

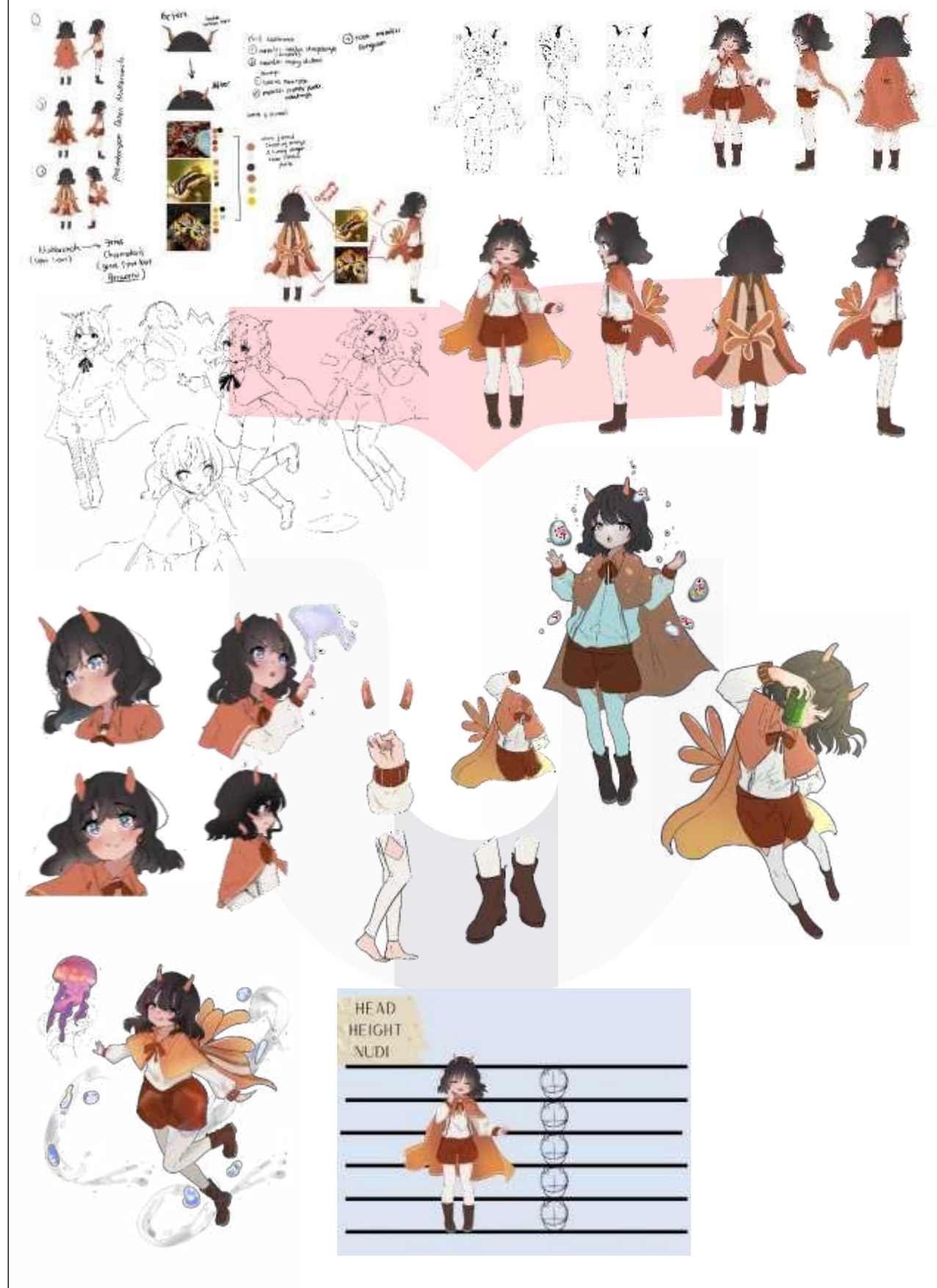
Setelah melalui proses eksplorasi, berikut penulis melanjutkan perancangan *concept art*

karakter 2D:



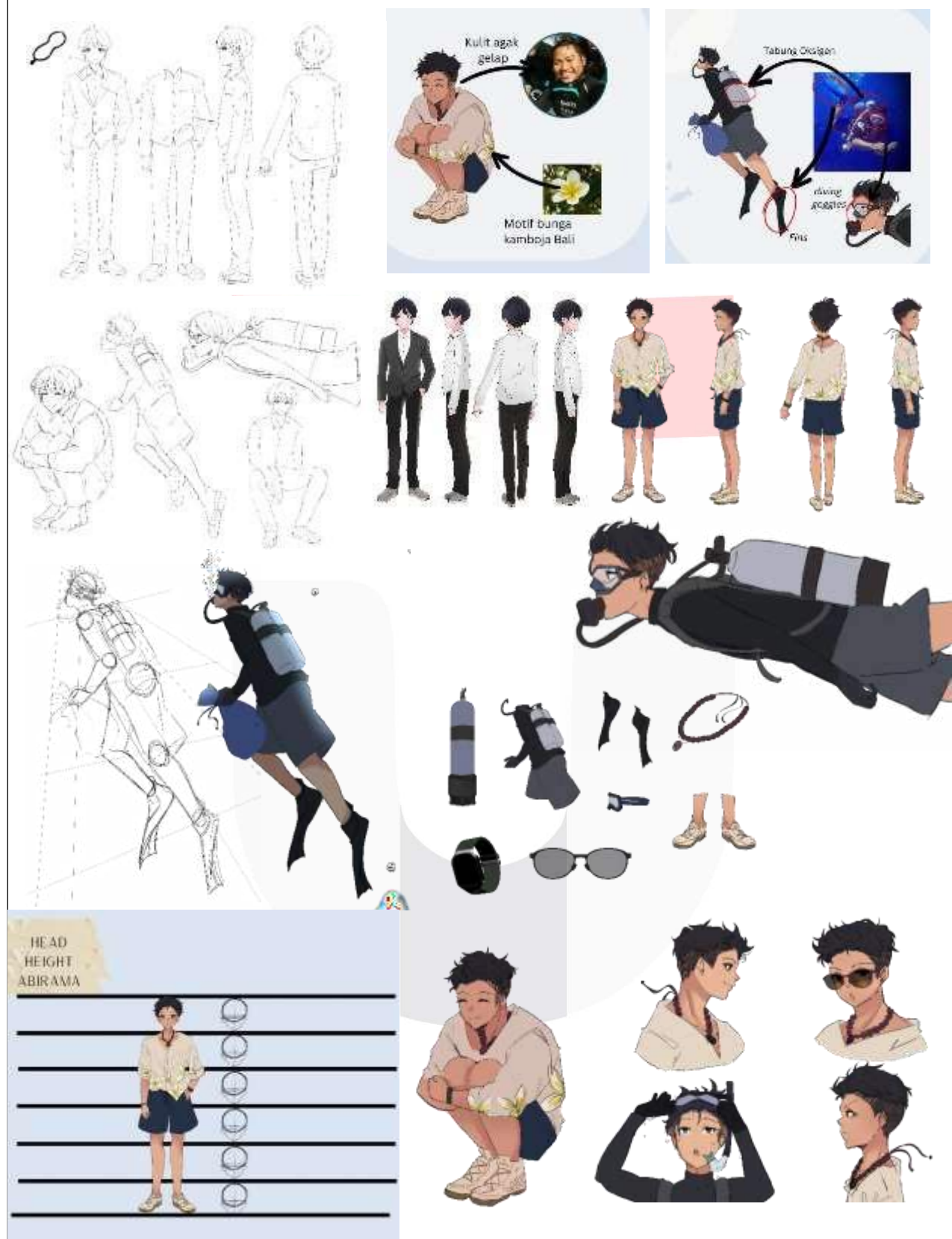


Eksplorasi Karakter Nudi





Eksplorasi Abirama



Splash Art





KESIMPULAN

Dari Perancangan ini dapat di simpulkan bahwa keindahan Nusa Penida Bali membuat para wisatawan tentunya tertarik menikmati keindahan lautnya juga beserta fasilitas yang beradanya di sana. Dengan pembuatan perancangan karakter 2D penulis berharap dapat memberikan kesadaran bagi Masyarakat yang berwisata terutama remaja-remaja agar lebih peduli terhadap lingkungan sekitar terutama pada Nusa Penida Bali.

SARAN

Sangat disarankan agar concept art ini dikembangkan menjadi karya film animasi, komik, cerita bergambar, game, dan media visual lainnya agar dapat memberikan manfaat yang semakin besar dalam mengedukasi masyarakat luas khususnya para remaja mengenai jamu tradisional serta menarik minat mereka dalam meminum jamu tradisional.

Tahapan perancangan Laporan tugas akhir ini diawali dengan observasi lokasi yang telah ditetapkan. Melakukan beberapa observasi pada lingkungan pantai Nusa Penida seperti pantai juga laut di dalamnya, kapal, dan juga villa dan juga observasi beberapa hewan laut yang ada di Nusa Penida. Kemudian hasil observasi ini di kumpulkan untuk di jadikan sebagai referensi penulis dan melanjutkannya pada proses perancangan karakter 2D, selanjutnya penulis membuat ilustrasi karakter beserta background sesuai dengan story yang telah di buat. Kemudian penulis melakukan proses sketsa secara rapih dengan melakukan teknik lining pada rancangan. Setelah karakter terancang rapi, lanjut kepada proses pewarnaan menggunakan tipe painting, selanjutnya membentuk shading dengan penambahan multiply agar dapat membedakan gelap terang cahaya, terakhir pemberian *pencahayaan* pada ilustrasi dengan add glow, overlay dan soft light pada ilustrasi juga effect seperti blur dan saturasi warna,

DAFTAR PUSTAKA

Muhammad Rijal Fadli (2021) . Memahami desain Metode Penelitian Kualitatif Carrot Academy, Illustration School Indonesia (2023) Concept Art
Steen. J. Mathews (2016, juni 30) Study of Manga, Animation and Anime as an art from Gilang Ananta (2023), Berita Wisata. Mengenal Nusa Penida, kondisi geografis, kunjungan dan harga

- Amanda Pragita S, Kurnia Widiastuti, ST., MT. (2020) Pusat Pengolahan Sampah Laut Di Nusa Penida Dengan Pendekatan Eksperimental Pragmatis : Catamaran Eco Diving Haven
- Direktorat Jendral Pengelolaan Ruang Laut, Jakarta Pusat (2023) Upaya Penanganan Sampah Plastik di Perairan Kawasan Konservasi Perairan (KKP) Nusa Penida
- Waste 4 Change (2023) Darimana Sumber Utama Sampah di Lautan?
- PPID IPB (2022, April 06) Pakar Marine Debris Ungkap Perspektif Pembaruan Sampah Plastik dalam webinar Marine Science
- Rizky W. Santosa (2013, April- Juni). Dampak pencemaran lingkungan laut oleh Perusahaan pertambangan terhadap nelayan tradisional (66-67)
- Melissa Ruyattman (2022) Perancangan Panduan Membuat Desain Karakter Dua Dimensi Secara Digital, (3-11)
- Harris. M (2023) Teori Warna Menurut para Ahli & color Wheel Ahmad Zainudin (2021, November 25) Teori Warna Dalam Desain
- Arief Agung Suwasono (2017) Konsep Art dalam Desain Animasi. Jurnal DKV (vol 10, no.1)06-15
- Greeners.co (2021, Maret 10). LionFish atau Lepu, Ikan cantik dengan racun mematikanSA Aquatic (2023, April) 17 Jenis Ikan Lion Fish. Youtube
- Andy Lowe (2023) Tha lionfish a pterois miles or pterois volitans