

1. LATAR BELAKANG

Kekerasan yang dilakukan oleh remaja menjadi lebih sering muncul di kalangan masyarakat. Kejadian tersebut menjadi viral di media sosial dan meresahkan banyak warga. Menurut perkembangan psikososial Erik Erikson, remaja pada usia 12-18 tahun mengalami krisis identitas diri. Perubahan yang terjadi secara fisik dan batin mendorong ketidakstabilan dalam diri setiap remaja. Namun dengan dukungan dari faktor eksternal yang dipenuhi dengan nilai-nilai luhur, perkembangan diri para remaja tentu akan ikut menyesuaikan.

Kekerasan dan kebaikan juga seringkali dikaitkan dengan konsep surga dan neraka. Menurut Al-Asyqar (2019), agama Islam mengajarkan bahwa perbuatan baik dan beriman adalah jalan menuju surga. Sebaliknya, neraka adalah tempat yang menyiksa, mengerikan, dan penuh penderitaan. Menurut ajaran agama Buddha, makhluk yang tinggal di alam surga (Kama Sugati Loka) akan lebih banyak merasakan kebahagiaan. Sedangkan makhluk di dalam alam neraka (Apayaloka) akan lebih banyak merasakan penderitaan.

Surga merupakan sebuah konsep yang memiliki berbagai macam pengertian sesuai dengan kepercayaan yang dimiliki masing-masing individu. Menurut konsep Universalisme, kata neraka tidak merujuk pada sebuah alam yang ditujukan untuk para pendosa setelah kematian. Melainkan, neraka hadir di dunia ini; ketika ketamakan, kekerasan, dan eksploitasi mendatangkan malapetaka pada manusia dan juga dunia ini. Sebaliknya, surga juga dapat ditemukan di dunia ini, ketika kasih menang atas ketamakan, kebaikan atas kekerasan, dan sesama manusia dapat memperlakukan satu sama lain dengan penuh hormat. (Parker, 2010)

Penulis memilih topik ini karena isu tersebut kontekstual dengan era di mana kekerasan dan kebencian telah merajalela dan mengambil alih banyak aspek kehidupan manusia. Topik dalam cerita ini dibuat sebagai pengingat bahwa surga dapat ditemukan di dalam hati orang-orang yang berusaha untuk membuat dunia ini tempat yang lebih baik dengan mengasihi sesama. Oleh karena itu, isu ini menjadi menarik dan juga penting untuk dijadikan sebuah karya animasi 2D.

Munir (2012:383) menyatakan bahwa kehadiran animasi dapat mempermudah proses penyaluran sebuah pesan atau konsep. Hal ini dilakukan dengan memvisualisasikan pesan atau konsep tersebut menjadi sesuatu yang konkrit. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis ingin mengangkat pesan tersebut melalui animasi 2D *The Great Prowler Lupin*, yang menceritakan mengenai perjalanan seekor rakun bernama Lupin dalam mencari surga. Perjalanan ini berujung pada Lupin yang akhirnya sadar bahwa surga itu bukan tempat yang jauh, melainkan dapat diciptakan melalui kasih, kebaikan, empati, dan gotong royong.

Supaya penonton lebih mudah bersimpati dengan tokoh hewan dalam animasi 2D *The Great Prowler Lupin* dan merasakan emosi yang dialaminya, penulis akan menerapkan konsep antropomorfisme pada tokoh hewan. Dengan begitu, pesan yang ingin disampaikan juga akan lebih melekat dengan penonton. Selain itu, penulis juga ingin menonjolkan nilai-nilai luhur yang tergambar melalui tingkah laku tokoh yang bermanfaat untuk kehidupan. Manfredo *et al.* (2019) mendefinisikan antropomorfisme sebagai kecenderungan manusia untuk menganggap adanya karakteristik manusia kepada subjek selain manusia, terutama hewan. Kecenderungan ini membuat manusia lebih simpatetik terhadap subjek-subjek yang menunjukkan karakteristik tersebut.

Meskipun begitu, antropomorfisme yang diterapkan pada tokoh hewan hanya pada penampilan dan kepribadiannya. Sehingga mereka tidak bisa berbicara, namun masih bisa berpikir dengan logis. Hal ini ditujukan untuk memperlihatkan sifat tokoh hewan yang lugu dan naif, seperti anak remaja. Konsep antropomorfisme akan diaplikasikan dalam perancangan tokoh hewan melalui unsur *three-dimensional character*, kostum, dan fitur wajah.

Unsur-unsur tersebut tak hanya penting dalam menonjolkan karakteristik masing-masing tokoh hewan, namun juga digunakan untuk mendukung unsur antropomorfisme setiap tokoh. Misalnya menggunakan corak wajah untuk membangun fitur wajah yang menyerupai ekspresi manusia. Nurgiyantoro (2017) menyatakan bahwa tokoh memiliki peranan yang paling penting dalam menyampaikan pesan sebuah cerita. Untuk memastikan tokoh hewan dapat

memenuhi kriteria tersebut, penulis akan mengimplementasikan konsep antropomorfisme pada psikologi dan ekspresi tokoh, beserta dengan kostum yang unik.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Melalui bahasan yang telah dijabarkan di dalam latar belakang, terbentuk rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana konsep antropomorfisme diterapkan dalam perancangan tokoh hewan pada animasi 2D *The Great Prowler Lupin*?

1.2. BATASAN MASALAH

Untuk menjaga alur bahasan topik, penulis telah menetapkan beberapa limitasi terhadap penulisan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Tokoh yang akan dianalisis berupa hewan, yaitu seekor rakun bernama Lupin dan seekor kucing bernama Vladimir.
2. Perancangan tokoh akan didasarkan pada aspek psikologi (*three-dimensional character*), kostum, dan ekspresi (fitur wajah).

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini ditujukan untuk menjelaskan penerapan konsep antropomorfisme pada perancangan desain tokoh hewan dalam animasi 2D *The Great Prowler Lupin*. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Penulis: Mendalami pemahaman ketika menerapkan konsep antropomorfisme dalam merancang tokoh hewan.
2. Untuk Pembaca: Memperluas wawasan dan referensi dalam penerapan konsep antropomorfisme pada tokoh hewan.
3. Untuk Universitas: Menjadi bahan referensi untuk keperluan penelitian berikutnya.