

Selain pentingnya penataan tekstur, warna, dan bentuk. Stefano dan Spence (2022) menambahkan bahwa *roughness perception* adalah pengalaman yang melibatkan beberapa indera, seperti penglihatan, sentuhan, dan pendengaran. Stefano dan Spence menjelaskan bahwa seseorang bisa merasakan kesan kasar bukan hanya dengan menyentuh langsung suatu permukaan, tetapi juga melalui apa yang dilihat. Dalam karya visual seperti film animasi, tekstur kasar seperti karat pada besi atau retakan pada kayu bisa memberikan kesan tertentu kepada penonton, misalnya kesan tua, kotor, atau tidak terawat. Hal ini dapat membantu menciptakan suasana yang mendukung cerita dan memperkuat emosi dalam sebuah adegan. Oleh karena itu, pemahaman tentang persepsi kasar dapat membantu perancang visual untuk membuat lingkungan animasi yang terlihat lebih nyata dan memiliki makna lebih dalam bagi penonton. Hal ini sejalan dengan pendekatan yang dilakukan oleh Martyastiadi dan Purwaningsih (2014) dalam proyek *Armobyte*, di mana penggunaan detail tekstur seperti normal map dan *surface projection* diterapkan untuk memperkuat karakter dan latar naratif secara visual.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Animasi *Capture* menceritakan sebuah kisah seekor anjing kampung yang ditangkap dan akan dibunuh untuk diambil dagingnya diolah menjadi makanan yang pada akhirnya sebelum terbunuh anjing ini diselamatkan oleh seorang pecinta anjing. Genre animasi ini adalah Fiksi, khususnya di Indonesia praktik konsumsi daging anjing diwajarkan oleh sebagian kelompok masyarakat tertentu dan banyak korban akibat penyakit yang dibawa dalam daging anjing termasuk anjing yang terjangkit penyakit menular ataupun kesalahan pengolahan daging. Format Produksi termasuk dalam animasi pendek yang berdurasi kurang lebih 2 menit.

3.2. Konsep Karya

Animasi ini dirancang dengan pendekatan *visual hybrid*, yaitu memadukan karakter bergaya 2D *frame-by-frame* dengan *environment* 3D yang diolah agar memiliki tampilan 2D. *environment* dibangun menggunakan perangkat lunak *Blender* 3.4, kemudian melalui proses *render* dan disesuaikan secara visual agar menyatu dengan gaya 2D karakter.

Konstruksi visual dalam animasi ini bertujuan untuk menekankan transisi emosional. Lingkungan kandang anjing divisualisasikan dengan tekstur kasar, pencahayaan redup, dan warna-warna kusam untuk menciptakan suasana yang menekan dan tidak nyaman. Sebaliknya, rumah penyelamat anjing digambarkan dengan tekstur lembut, warna-warna hangat, dan pencahayaan alami yang menciptakan kesan aman dan nyaman. Kontras visual ini bertujuan untuk mendukung pesan cerita tanpa perlu menggunakan dialog verbal.

Animasi *Capture* merupakan film animasi pendek yang mengangkat isu sosial mengenai praktik penyajian daging anjing di rumah makan. Isu ini diangkat sebagai bentuk kritik terhadap tindakan eksploitasi terhadap hewan, khususnya anjing, yang umumnya dikenal sebagai hewan pendamping manusia. Animasi ini tidak menampilkan kekerasan secara eksplisit, tetapi membangun pesan moral melalui pendekatan visual dan atmosfer yang kontras

3.3. Tahapan Kerja

3.3.1. Pra produksi

a. Ide atau Gagasan

Dalam proses pra-produksi animasi "*Capture*" penulis, sebagai *environment artist*, terdorong untuk menciptakan suatu ruangan visual yang tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga mampu menyampaikan emosi dan kritik sosial. Ide awal muncul dari keinginan untuk menggambarkan kandang anjing yang kumuh dan tidak layak huni, guna membangun atmosfer mencekam dan kandang anjing yang tidak layak untuk dihuni.

Langkah awal yang dilakukan penulis adalah membaca dan memahami naskah cerita secara menyeluruh. Dari proses tersebut, penulis mengidentifikasi karakteristik suasana yang ingin ditampilkan, yaitu kondisi kandang yang menimbulkan ketidanyamanan dan kesan tidak terawat. Salah satu elemen visual utama yang dipilih adalah bekas bercak pada permukaan lantai, yang didesain menyebar secara acak dan tidak merata. Bercak-bercak tersebut digunakan untuk menekankan kesan area lama yang telah digunakan dalam waktu yang panjang, serta mendukung nuansa cerita yang cenderung gelap dan menekan.

```
INT - DAPUR RUMAH MAKAN- MALAM

Anjing tersebut terbangun dan melihat Herman sedang menutup pintu
kandangnya Hedy dengan tersenyum sinis. Setelah itu Herman mengambil
anjing lain dan membawanya menuju sebuah ruangan dengan pintu hijau,
dan terdengar anjing tersebut menangis .

Terdengar sebuah pintu tertutup kencang.

Ruangan tiba - tiba menjadi hening tetapi terdengar suara memotong dan
terlihat darah keluar dari lubang bawah pintu ruangan dimana herman
berada.

Hedy pun terkejut melihat tersebut.

Disaat itu, Seorang laki - laki lain datang membuka pintu pagar
kandang anjing - anjing yang dikurung tersebut. Setelah dia membuka
beberapa kandang, dia menuju kandangnya Hedy dan mengambil Hedy dari
kandang tersebut.
```

Gambar 3. 1 Skript enviroment kandang
(Sumber : Document pribadi)

b. Observasi

Dalam tahap observasi, penulis menggunakan salah satu cuplikan visual dari film *Papillon* (1973) sebagai salah satu referensi dalam pembuatan *environment* kandang anjing. film tersebut menampilkan suasana penjara yang suram dan

Menekan, dengan tekstur dinding yang tampak kasar, kotor, dan dipenuhi noda kehitaman yang menyerupai lumut. Alasan pemilihan referensi ini karena visual tersebut memiliki kesamaan nuansa yang ingin diciptakan dalam cerita pendek *Capture*. Khususnya pada bagian *environment* kandang anjing. Tekstur dinding pada gambar referensi dijadikan sebagai inspirasi bagi penulis untk merancang permukaan dinding interior kandang yang terlihat usang dan tidak higienis. Elemen visual seperti noda hitam dan permukaan kasar digunakan untuk menciptakan kesan ruang yang tidak terawat secara rutin.

Walaupun mengambil referensi dari representasi penjara manusia, pendekatan atmosfer penjara dinilai sesuai dalam menggambarkan kandang sebagai tempat yang menekan dan tidak layak dijadikan sebagai tempat huni



Gambar 3. 2 scene dalam penjara di film Papillon (1973)

(Sumber : Document pribadi)

Untuk menciptakan nuansa sempit dan tidak layak huni dalam kandang, penulis mengambil referensi visual dari adegan penampungan, dalam film *Bolt* (2008), khususnya pada saat karakter kucing hitam terlihat di dalam kandang. Sudut pandang dari dalam kandang memperlihatkan ruang yang terbatas, jeruji yang menutup pandangan, serta penempatan elemen visual yang memperkuat kesan tertahan dan terkurung. Teknik ini diterapkan dalam film untuk membangun perasaan tidak nyaman dan terisolasi dari sudut pandang seekor anjing dalam cerita



Gambar 3. 3 Scene kucing hitam dalam kandang di animasi Bolt

(Sumber : Document pribadi)

Penulis menggunakan film *Lady and the Tramp* (1955) sebagai acuan visual dalam penataan *props* di dalam kandang, khususnya pada adegan di tempat penampungan anjing. Elemen seperti mangkuk logam, dan lantai polos dengan

tekstur kusam menjadi dasar inspirasi dalam menciptakan suasana tidak nyaman dan terkesan diabaikan. Melalui referensi ini, *props* seperti tempat makan diletakkan di sudut kandang dengan kondisi seadanya, untuk memperkuat kesan bahwa lingkungan tersebut tidak layak huni bagi seekor anjing.



Gambar 3. 4 scene Anjing dalam kandang di animasi Lady and the Tramp

(Sumber : Document pribadi)

Untuk memberikan dimensi kandang yang realistis dan berorientasi pada kesejahteraan hewan, penulis mengacu pada standar *Animal Welfare Act (AWA)* tahun 2022 yang diterbitkan oleh *USDA/APHIS*. Standar ini digunakan karena hingga saat ini Indonesia belum memiliki regulasi teknis yang secara khusus mengatur ukuran kandang anjing. Meskipun tidak diadopsi secara resmi oleh pemerintah Indonesia, pedoman *AWA* sering dijadikan rujukan oleh para praktisi di bidang kesehatan dan perawatan hewan karena dianggap komprehensif dan berbasis sains. Berdasarkan *AWA*, kandang anjing wajib memenuhi standar ukuran minimum yang ditentukan berdasarkan panjang tubuh anjing, yaitu dengan menambahkan 6 inci (± 15 cm) pada panjang tubuh dari ujung hidung hingga pangkal ekor, lalu mengkuadratkan hasilnya untuk memperoleh luas lantai minimum dalam inci persegi, yang kemudian dikonversi ke satuan kaki persegi (dengan membagi hasilnya dengan 144). Sebagai contoh, seekor anjing dengan panjang tubuh 31 inci memerlukan ruang kandang minimal sekitar 9,51 kaki persegi. Selain itu, tinggi kandang harus setidaknya 6 inci lebih tinggi dari tinggi kepala anjing saat berdiri normal. Jika seekor induk tinggal bersama anak-anaknya (*puppy*), maka luas kandang perlu ditambah sebesar 5% dari kebutuhan ruang induk untuk setiap anak. *AWA* juga mewajibkan penyediaan ruang olahraga tambahan minimal dua kali luas kandang, kecuali terdapat rencana aktivitas fisik

tertulis yang sesuai. Ketentuan ini bersifat legal dan wajib diterapkan pada fasilitas yang memelihara anjing untuk tujuan riset, penangkaran, maupun pameran, serta dirancang untuk menjamin kebebasan bergerak, kenyamanan postural, dan kesejahteraan fisik hewan. Mengingat Indonesia belum memiliki regulasi teknis yang mengatur dimensi kandang anjing secara rinci, pedoman *Animal Welfare Act* (USDA, 2022) dijadikan acuan dalam perancangan ini. Meskipun tidak diadopsi secara formal oleh pemerintah, AWA sering dipakai oleh praktisi lokal karena menyediakan standar komprehensif yang mudah diaplikasikan dan didasarkan pada prinsip kesejahteraan hewan yang diakui secara internasional.

Dalam film *Lady and the Tramp* (2019) versi *live-action*, salah satu *scene* yang menampilkan representasi visual kandang anjing secara kuat terdapat pada adegan “*Lady at the Pound.*” Pada adegan ini, kandang anjing digambarkan dengan desain yang suram dan sempit, menciptakan atmosfer keterasingan dan penderitaan. Kandang-kandang ditumpuk secara vertikal dalam sebuah ruang sempit, menyerupai sistem rak logam berlapis, dengan tujuan menghemat ruang dan menampung sebanyak mungkin anjing dalam satu ruangan. Penempatan ini secara visual memperkuat kesan tidak peduli terhadap hewan, di mana anjing-anjing terlihat kehilangan ruang pribadi dan kebebasan bergerak.

Tekstur yang digunakan dalam *environment* kandang anjing tersebut tampak sangat dominan: besi berkarat, kusam, dan kasar menjadi elemen utama yang membangun kesan realistis dan emosional dari ruangan tersebut. Warna-warna yang digunakan cenderung kusam seperti abu-abu kebiruan dan cokelat tua, memperkuat kesan dingin dan lembap dari ruangan penampungan. Kekasaran dan karat pada material kandang tidak hanya memberikan nilai estetika visual tetapi juga menyampaikan kondisi sanitasi dan perawatan yang buruk, sekaligus menguatkan narasi sosial mengenai nasib hewan-hewan terlantar. Secara visual, hal ini menjadi kritik implisit terhadap sistem penampungan yang terlalu memprioritaskan kuantitas dibandingkan kualitas kandang tersebut. Dari sudut pandang *environment artist*, penataan dan tekstur yang digunakan berperan penting dalam menyampaikan suasana batin tokoh serta memperkuat makna

naratif dari *scene* tersebut. Pemilihan material kasar dan warna kusam menjadi metafora visual atas ketertinggalan dan keterbatasan ruang hidup yang dialami para anjing. Melalui pendekatan ini, film tidak hanya menyampaikan pesan emosional kepada penonton, tetapi juga menciptakan pengalaman ruang yang kuat melalui desain visual *environment*



Gambar 3. 5 Scene Anjing dalam kandang di animasi *Lady and the Tramp*

(Sumber : Youtube)

Selain dijadikan referensi dalam aspek tekstur, penataan kandang pada *environment* juga mengacu pada pembentukan lorong sempit, serupa dengan tata ruang dalam film *Lady and the Tramp*, yang digunakan untuk memperkuat kesan terkungkung serta minimnya ruang untuk bergerak.



Gambar 3. 6 scene environment lorong kandang di film *Lady and the Tramp*

(Sumber : Youtube)

Selain mengambil referensi dari film sebagai acuan visual, penulis juga menggunakan kandang anjing milik pribadi sebagai referensi tambahan. Kandang tersebut merepresentasikan tampilan yang diinginkan dalam animasi *Capture*,

karena memiliki tekstur kasar yang memenuhi kebutuhan produksi. Selanjutnya, dimensi kandang panjang, lebar, dan tinggi akan dimodifikasi agar menciptakan kesan terkurung dalam kandang sempit sesuai dengan narasi film yang ingin dicapai.

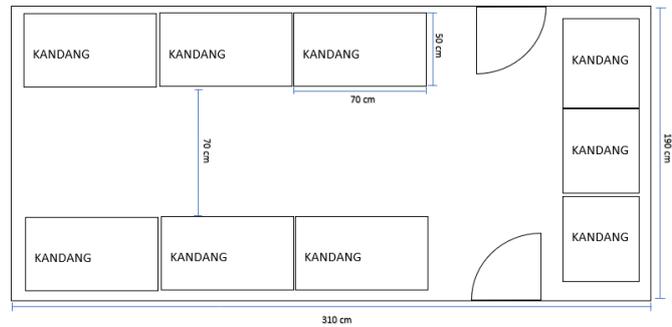


Gambar 3. 7 Referensi kandang anjing

(Sumber : Document pribadi)

c. Eksperimen/Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Pembuatan environment dapur dalam film *Capture* dimulai dengan merancang denah sebagai dasar untuk menentukan tata letak dan hubungan antar ruang. Denah ini menggambarkan struktur sederhana dari sebuah gudang penyimpanan kandang anjing, yang terdiri atas area kandang, *chest freezer*, tempat makan anjing, serta ruang penyimpanan peralatan pemotongan daging yang terletak di sebelah ruang penyembelihan. Kandang dirancang membentuk dua barisan, masing-masing terdiri dari tiga kandang yang disusun secara horizontal dan ditumpuk dua tingkat. *Chest freezer* ditempatkan bersebelahan dengan pintu masuk ruang penyembelihan. Penataan ruang ini dirancang secara fungsional untuk meminimalkan pergerakan koki selama proses penyembelihan. Berdasarkan denah tersebut, pemodelan objek 3D dilakukan secara bertahap dan bersifat improvisasional, menyesuaikan dengan kebutuhan naratif serta atmosfer visual yang ingin dicapai, yaitu suasana mencekam dan tidak layak huni.

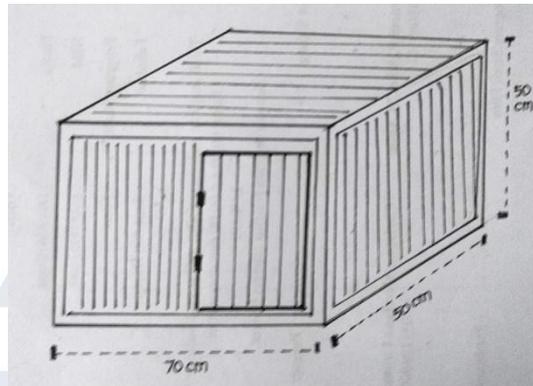


Gambar 3. 8 sketsa kasar enviroment kandang

(Sumber: document pribadi)

Selain membuat sketsa *environment* kandang, penulis juga merancang sketsa kandang dengan mengacu pada pedoman ukuran panjang dan lebar yang dianjurkan oleh *Animal Welfare Act (AWA)*. Namun, penulis memodifikasi ukuran tersebut dengan cara mengurangi panjang dan lebar kandang dari standar yang ditetapkan. Modifikasi ini dilakukan untuk mendukung tujuan cerita, yaitu menciptakan *environment* yang menegangkan dan tidak layak untuk dihuni oleh anjing. Untuk mendukung *environment* menegangkan dan tidak layak untuk dihuni penulis memilih tekstur besi berkarat dengan permukaan yang kasar sebagai tekstur dalam kandang hal ini disebabkan karena kurang higienis dalam proses pembersihan kandang. Selain mengurangi ukuran kandang baik itu tinggi dan lebar penulis akan menambahkan *props* dalam kandang yaitu mangkuk tempat makan anjing. Dalam pemetaan kadang penulis sengaja merancang jarak antar kandang yang terbatas, yakni sekitar 70 cm. Jarak ini hanya cukup untuk dilewati oleh satu orang dewasa. Design ini dilakukan untuk menampilkan kesan sempit dan sesak di dalam gudang untuk memperkuat suasana tidak layak huni yang ingin disampaikan melalui *visual environment*. Dengan penempatan kandang yang rapat dan lorong antar kandang yang sempit, dapat memudahkan koki untuk

menangkap anjing yang ingin kabur dari kandang dikarenakan keterbatasan ruangan yang tersedia untuk pergerakan anjing

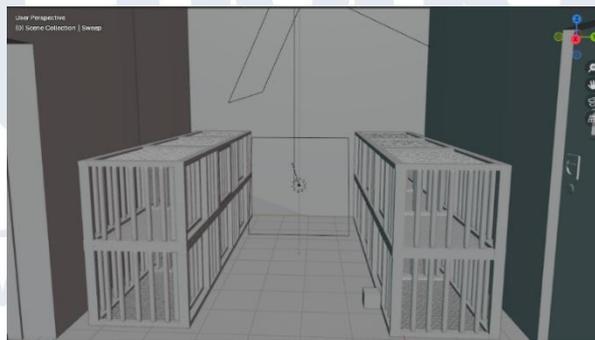


Gambar 3. 9 sketsa kandang anjing

(Sumber: Document pribadi)

3.3.2. Produksi

Tahapan produksi dimulai dengan penulis membuat *blocking* dari environment berdasarkan denah yang telah tersedia baik itu menentukan jarak penempatan kandang anjing dengan benda lainnya . Proses pembuatan dilakukan di aplikasi *Blender* menggunakan bentuk dasar (*primitive shapes*) seperti kubus dan *plane* untuk memetakan area gudang penyimpanan kandang anjing

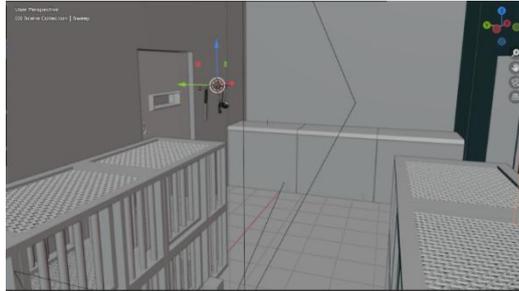


Gambar 3. 10 blocking object kandang

(Sumber: Document pribadi)

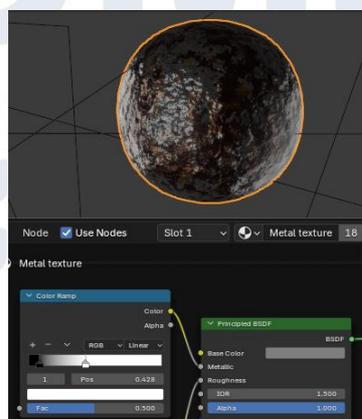
Setelah penulis memasukan bentuk dasar (*primitive shapes*) untuk kandang penulis menempatkan props yang mendukung seperti rak pisau daging,

dan *Chest Freezer*. Langkah ini berfungsi untuk memastikan skala dan proporsi tiap elemen antara sketsa denah dan hasil dalam *Blender* sesuai dengan hasil visual yang diinginkan.



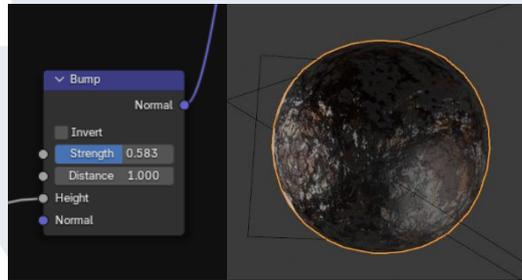
Gambar 3. 11 blocking penempatan Chest Freezer dan rak pisau daging
(Sumber : Document pribadi)

Setelah menyelesaikan tahap *blocking*, penulis melanjutkan ke proses *texturing* untuk memberikan warna dan dimensi visual guna menciptakan kesan yang lebih realistis pada objek. Dalam pembuatan tekstur pada elemen *environment*, penulis menggunakan *node colorramp* untuk mengatur tingkat reflektansi atau seberapa besar suatu objek memantulkan cahaya. Penerapan ini digunakan, salah satunya, pada tekstur besi berkarat untuk menciptakan variasi pantulan cahaya antara permukaan logam dan bagian yang berkarat, sehingga menghasilkan tampilan material yang lebih meyakinkan secara visual.



Gambar 3. 12 note ColorRamp dalam blender
(Sumber: Document pribadi)

Selain menggunakan ColorRamp, penulis juga memanfaatkan node Bump untuk mengatur tingkat kekasaran permukaan pada suatu objek. Node ini berfungsi untuk menciptakan ilusi detail permukaan seperti goresan, tonjolan, atau tekstur kasar tanpa perlu memodifikasi geometri objek secara langsung. Dalam konteks ini, Bump digunakan untuk memperkuat kesan realistis pada material, seperti pada permukaan besi berkarat, sehingga bagian-bagian yang terkena karat tampak lebih timbul dan tidak rata dibandingkan dengan permukaan logam yang masih mulus. Penggunaan Bump map ini membantu menambah kedalaman visual pada objek dan mendukung atmosfer lingkungan yang ingin dibangun dalam film animasi.



Gambar 3. 13 note bump dalam blender

(Sumber: Document Pribadi)

3.3.3. Pascaproduksi

Pada tahap pascaproduksi, proses *rendering* dilakukan untuk menghasilkan tampilan akhir dari *environment* gudang kandang yang telah dirancang. *Rendering* diperlukan untuk memperlihatkan hasil akhir dari material dan tekstur, seperti pantulan pada permukaan logam atau kekasaran pada besi berkarat. Proses ini dilakukan menggunakan *Cycles* di *Blender* dengan pengaturan yang difokuskan pada ketajaman detail tekstur dan pencahayaan sederhana sebagai referensi visual, bukan untuk kebutuhan *lighting* sinematik di bagian ini dapat pula ditambahkan bagan skematika perancangan jika dibutuhkan.



Gambar 3. 14 hasil render enviroment kandang

(Sumber : Document pribadi)