PERANCANGAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK SURILI UNTUK MASYARAKAT KABUPATEN BANDUNG

DESIGN OF MOTION GRAPHIC ANIMATION AS A MEDIUM FOR SURILI ENDEMIC ANIMAL PRESERVATION CAMPAIGN FOR THE PEOPLE OF BANDUNG REGENCY

Feisal Farhanudin[1], Muhammad Iskandar[2], Rully Sumarlin[3]
[1,2,3] Desain Komunikasi Visual, Fakultas Indiustri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
feisalfarhan@student.telkomuniversity.ac.id[1], miskandar@telkomuniversity.ac.id[2], rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Banyak hewan di Jawa Barat yang populasinya terancam punah, salah satu fauna tersebut adalah surili (*Presbytis comata).* Berdasarkan *red list* IUCN 2015 hewan endemik ini termasuk ke dalam status *Endangered* atau terancam bahaya. Beberapa faktor yang menjadikan populasi hewan ini terus berkurang karena perburuan liar, menyusutnya habitat surili karena alih fungsi hutan menjadi lahan dan pemukiman, serta terjadinya bencana alam di sekitar habitat surili. Dari fenomena ini maka penulis bermaksud untuk membuat perancangan video animasi *motion graphic* sebagai media kampanye dalam meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia terutama daerah Kabupaten Bandung akan terancamnya populasi surili, dengan harapan masyarakat setempat menjadi lebih peduli dalam pelestarian hewan endemik ini. Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data primer dari observasi, kuesioner, dan studi pustaka yang dibutuhkan sebagai dasar perancangan video animasi *motion graphic* sebagai media kampanye pelestarian hewan Surili. Hasil akhir dari perancangan *motion graphic* ini diharapkan dapat meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap pelestarian hewan endemik Surili.
Kata Kunci: Hewan Endemik, Kampanye, Surili, Animasi, *Motion graphic*.

Abstract: *Many animals in West Java whose populations are threatened with extinction, one of the faunas are the surilis (Presbytis comata). Based on the 2015 IUCN red list, this endemic animal is included in the Endangered or Endangered status. Some of the factors that make the population of this animal continue to decrease due to illegal hunting, the shrinking of the surili habitat due to the conversion of forest functions to land and settlements, as well as the occurrence of natural disasters around the surili's habitat. From this phenomenon, the writer intends to design a motion graphic animation video as a media campaign in increasing awareness of the Surili endangered population of Indonesian people, especially in the Kabupaten Bandung area, with the preservation of the local community being more concerned about this endemic animal. The methodology used by the author in data collection is a qualitative method with primary data collection from observations, questionnaires, and literature studies which are needed as the basis for designing motion animation videos media for*

the Surili animal conservation campaign. The final result of this motion graphic design is expected to increase public awareness of the conservation of endemic Surili animals.
Keywords: *Endemic animal, Campaign, Surili, Animation, Motion Graphic.*

PENDAHULUAN

Indonesia ialah negara yang memiliki keanekaragaman hayati yang tinggi. Keanekaragaman ini tersebar di seluruh daerah di Indonesia. Salah satu dari keanekaragaman tersebut merupakan hewan endemik. Hewan endemik merupakan jenis hewan yang menjadi unik dan memiliki ciri-ciri yang khas berdasarkan penyesuaian diri terhadap habitatnya. Sayangnya, hewan hewan tersebut kini sudah sangat jarang dan sulit untuk ditemui di habitatnya sendiri dikarenakan penurunan jumlah populasinya yang semakin sedikit. Maka dari itu pelestarian hewan sangat penting agar hewan tidak punah (Aristedes, 2016). Salah satu hewan endemik dari Jawa Barat yaitu Surili (Presbytis comata). Berdasarkan data IUCN hewan ini tergolong ke dalam status terancam bahaya (Nijman, V. & Setiawan, A: 2020).

Salah satu penyebab terjadinya penurunan populasi surili dikarenakan terjadinya perburuan dan perdagangan ilegal terhadap hewan endemik tersebut. Seperti fenomena yang terjadi pada tahun 2020 yang dikutip dari berita Pikiran Rakyat, tentang penangkapan pedagang yang melakukan transaksi jual beli surili. Tentunya hal ini sangat memprihatinkan mengingat bagaimana populasi surili yang sedang terancam punah.

Berdasarkan fenomena di atas maka penulis menyadari bahwa perlu adanya tindakan yang mengajak masyarakat untuk peduli terhadap ancaman punahnya sebuah spesies hewan endemik agar ekosistem tetap terjaga. Kemudian penulis tertarik untuk merancang sebuah video animasi *motion graphic* yang mengajak dan memberikan informasi bagaimana cara melestarikan hewan surili yang hampir punah. Perancangan video animasi *motion graphic* ini akan dibuat dengan memperhatikan estetika dan prinsip serta unsur-unsur dalam pembuatan animasi sehingga dalam pemaparannya akan terlihat sangat menarik. Penggunaan penggayaan dalam ilustrasi juga sangat berpengaruh dalam pembuatan video *motion graphic* ini. Yang lebih penting dari semua itu adalah bagaimana cara perancang mengemas seluruh unsur-unsur yang ada pada pembuatan video animasi *motion graphic* agar dapat ditonton dan didengar oleh masyarakat sehingga tujuan dari perancangan ini telah tercapai.

DASAR PEMIKIRAN

Surili

Surili (Prebytis comata), termasuk ke dalam jenis hewan endemik di Jawa Barat yang dilindungi oleh Undang-undang Indonesia, CITES dan Red Data Book of Species (Megantara, 1993; Zon, 1979, dikutip dari Nurjaman, 2002). Hewan ini termasuk ke dalam kategori terancam bahaya (Endangered), karenakan diperkirakan populasinya yang kurang dari 2500 individu dewasa, terjadi penurunan secara terus-menerus akibat perburuan yang berlebihan, penggundulan dan fragmentasi hutan, serta tidak ada subpopulasi yang lebih dari 250 individu dewasa (Nijman, 2020).

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan proses menggabungkan seni dan teknologi untuk menyampaikan sebuah ide (Putra, 2021). Desain komunikasi visual mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui berbagai media, dan menggunakan elemen grafis berupa bentuk dan gambar, huruf, komposisi warna dan tata letak (tata letak dan tampilan) untuk menyampaikan pesan dan ide. Ini adalah bidang akademik yang bertujuan untuk menyampaikan gambar secara visual. Oleh karena itu, gagasan tersebut dapat diterima oleh individu atau kelompok yang merupakan penerima pesan yang dimaksud (Kusrianto Adi, 2007).

Animasi

Menurut Gunawan (NGANIMASI Bersama Mas Be!, 2012:27) dalam (Iqbal, Ramdhan, & Sumarlin, 2021) “Animasi berasal dari kata 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.

Motion Graphic

Motion graphic atau grafis bergerak adalah salah satu wahana atau media dalam infografis. *Motion graphic* menyajikan informasi dalam bentuk gerakan animasi. Menurut Lankow (2002:74) dalam Keistimewaan *motion graphic* adalah kemampuannya untuk menarik pengguna atau audience dengan cara yang berbeda daripada infografis statis atau infografis interaktif, pengguna atau audience dapat melihat dengan mendapatkan informasi yang disajikan secara linier dan tidak perlu secara aktif memilih informasi mana yang akan mereka simak seperti infografis statis. Selain itu kemampuan *motion graphic* dalam menarik

pemirsa secara emosional melalui musik sambil mendapatkan informasi melalui suara latar belakang dan citra atau objek yang bergerak. (Khoirudin & Ramdhan, 2018)

Kampanye

Kampanye adalah proses yang dirancang dengan sengaja, selangkah demi selangkah, berkelanjutan yang bertujuan untuk mempengaruhi kelompok sasaran yang telah ditentukan sebelumnya yang berlangsung selama periode waktu tertentu (Snyder; Gudykunts & Mody, 2022).

Media

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium diartikan sebagai sebuah perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich, dkk. 2002).

DATA DAN ANALISIS DATA

Observasi Surili

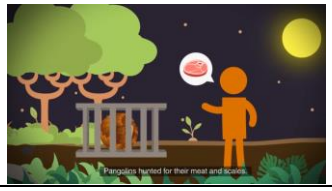
Gambar 1.1 Observasi Surili

Pengamatan langsung hewan endemik Surili di Aspinall Foundation Ciwidey Kabupaten Bandung yang kemudian akan dianalisis ciri-ciri tubuh dan prilakunya. Pengamatan dilakukan secara langsung dan dikumpulkan data yang diambil secara deskripif. Data ini akan digunakan sebagai referensi dalam pembuatan desain karakter dengan beberapa pendekatan bentuk dan warna.

Data dan Analisis Khalayak Sasar

Hasil dari survei khalayak sasar meninformasikan bahwa sebagian responden tidak mengetahui apa itu hewan Surili, ciri-ciri, dan ancaman kepunahan yang menimpa Surili. Pengkategorian karya untuk khalayak sasar yang dinilai sesuai dalam memahami hasil karya ini, dengan dikemas ke dalam animasi *motion graphic* yang disajikan berdasarkan usia dan psikografis. Pada ruang lingkup tersebut, karya ini diharapkan dapat dipahami dan dinikmati oleh remaja awal sampai dewasa dengan rentang umur 13-25 tahun.

Data dan Analisis Karya Sejenis

Perjalanan Kukang untuk Kembali ke Alam	*Motion graphic* Kampanye Perlindungan Trenggiling	Kampanye Perlindungan Gajah
		

Gambar 1.2 Data Karya Sejenis

Analisis karya sejenis pada perancangan ini mengambil dari tiga karya animasi sejenis yang akan dianalisis dari berbagai aspek dan akan dijadikan referensi untuk perancangan animasi *motion graphic* nantinya. Judul karya-karya yang diambil sebagai referensi adalah animasi *Perjalanan Kukang untuk Kembali ke Alam, Motion Graphic Kampanye Perlindungan Trenggiling, Kampanye Perlindungan Gajah.* Hasil analisis yang diambil merupakan jenis penggayaan, komposisi warna, dan alur cerita.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan oleh perancang menggunakan media *motion graphic* ini yaitu ingin mengajak masyarakat untuk ikut melestarikan hewan Surili yang sedang terancam kepunahan. Dengan mengenalkan Surili dan fungsinya di alam liar diharapkan masyarakat mendapatkan edukasi dan kesadaran akan bahaya hilangnya sebuah rantai makanan di alam liar. Pesan ini akan disampaikan kepada masyarakat berumur 13-25 tahun yang secara usia dapat mengakses platform sosial media di internet, dikarenakan penyebaran informasi sangat cepat hal ini dapat membantu penyebaran video *motion graphic* yang akan perancang buat.

Konsep Kreatif

Perancangan ini dirancang berdasarkan data yang telah diperoleh menggunakan *motion graphic* sebagai media penyampaian informasinya. Alur cerita akan dibuat untuk menarik simpati dari audience sehingga menimbulkan emosi yang akan berpengaruh terhadap penyerapan informasi yang diberikan. Alur pada awal video akan mengenalkan apa itu Surili, ciri-cirinya, aktivitasnya dan bagaimana hewan ini berpengaruh terhadap suatu ekosistem. Kemudian akan menampilkan bagaimana surili dibunuh dan dipelihara.

Selanjutnya cerita akan berfokus pada proses rehabilitasi yang panjang pada hewan yang telah disita dan telah berubah prilakunya. Akhir cerita akan ditutup dengan ajakan kepada audience tentang bagaimana kita sebagai masyarakat bisa ikut andil dalam upaya pelestarian Surili agar tidak mengalami kepunahan dan diwariskan kepada anak cucu kita kelak.

Konsep Visual

Perancangan animasi *motion graphic* ini dilakukan melalui karakter Surili dengan penggayaan *flat art* dan menggunakan *soft color palette.* Tipografi yang digunakan berjenis *font sans serif,* unsur-unsur di atas dipakai dengan tujuan untuk memudahkan *audiens* menangkap dan memahami informasi dengan cepat dan tepat.

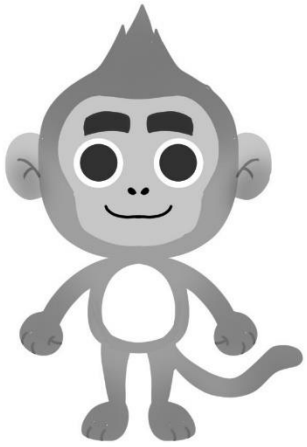
Konsep Media

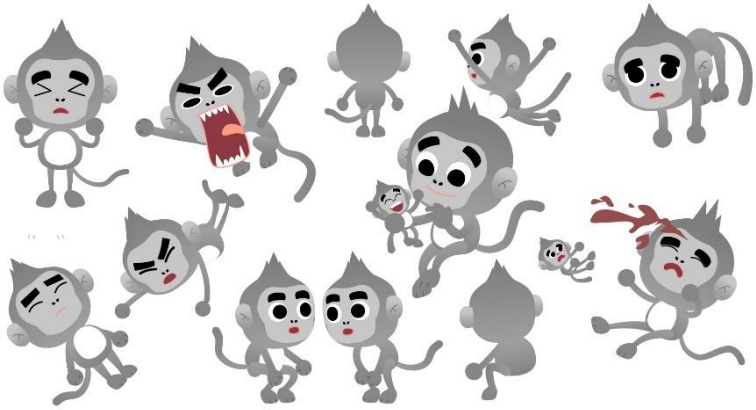
Konsep media yang digunakan dalam perancangan ini adalah *motion graphic* yang akan diunggah ke beberapa platform media sosial terutama Youtube dan Instagram. Video ini akan dikemas dalam bahasa Indonesia agar masyarakat dapat dengan mudah menangkap informasi yang disajikan.

Hasil Perancangan

Desain Karakter

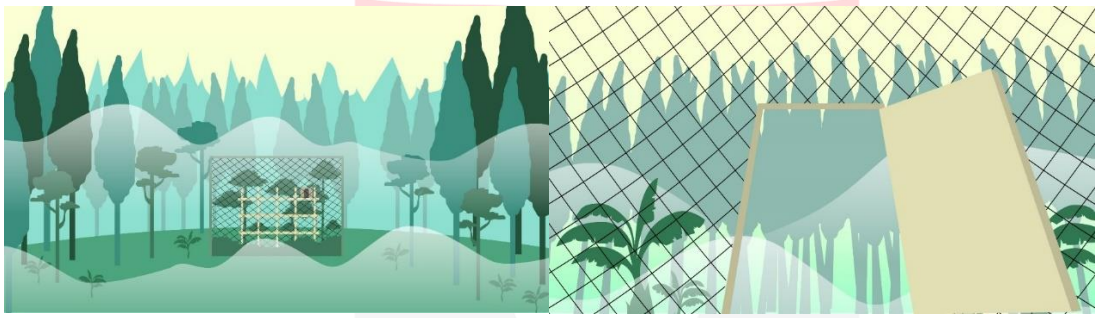
Perancang membuat desain karakter dari data yang telah diperoleh menggunakan pendekatan-pendekatan bentuk dan ciri terhadap Surili dengan penggayaan sesuai keinginan perancang. Beberapa aset desain karakter dibuat untuk memenuhi keperluan produksi animasi yang berbeda-beda dalam setiap scene.





Gambar 1.3 Desain Karakter

Background



Gambar 1.4 *Background*

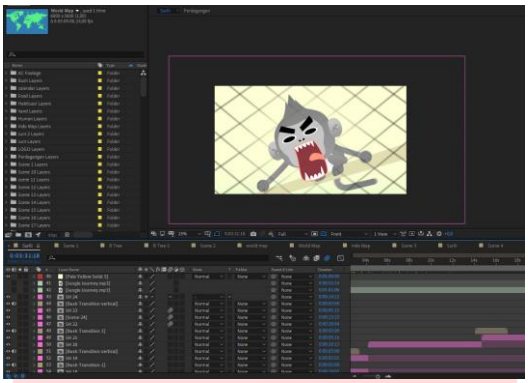
Perancangan desain background diambil berdasarkan referensi hutan yang berada di Jawa Barat seperti Cagar Alam Situ Patenggang, Ciwidey. Lokasi ini diambil karena pada dasarnya Surili hidup di lokasi tersebut. Background dibuat menggunakan warna soft sehingga menimbulkan kesan tenang dan audience akan lebih fokus ke karakter di dalam video.

Aset Pendukung

Gambar 1.5 Aset Pendukung

Dibuatnya aset-aset pendukung ialah untuk penunjang visual bagi karakter maupun background di setiap scene-nya. Aset-aset ini akan dipadukan saat proses penyuntingan video dan pembuatan animasi.

Produksi



Gambar 1.6 Produksi

Aset-aset yang telah dibuat diproduksi dan akan dianimasikan ke dalam *software adobe after effect.* Mengkomposisikan aset yang telah disiapkan dan memainkan setiap komponen sehingga grafis yang telah dibuat menjadi bergerak membentuk suatu alur cerita. hasil dari animasi ini akan ditambahkan pengisi suara, beberapa efek suara, dan musik sehingga membentuk suatu harmoni serta menjadikan satu buah video animasi utuh dengan penyampaian informasi di dalamnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perancangan animasi *motion graphic* sebagai media kampanye pelestarian hewan endemik Surili untuk masyarakat Kabupaten Bandung, dirancang untuk memberikan pengenalan mengenai Surili dan keadaannya saat ini. Perburuan dan perdagangan ilegal masih terjadi, yang menyebabkan populasi Surili terus menurun hingga mencapai status terancam punah. Salah satu faktor yang menjadikan perburuan dan perdagangan ilegal terus terjadi adalah karena adanya minat masyarakat yang ingin memelihara surili. Jika hal ini terus berlanjut maka kepunahan Surili dapat terjadi dan rusaknya ekosistem akan mengakibatkan kerusakan pada bumi. Berdasarkan fenomena yang terjadi, penulis mencari data-data yang dapat menunjang perancangan. Kuranganya pengetahuan masyarakat akan keberadaan dan kondisi Surili saat ini menjadi salah satu faktor kurangnya kesadaran dan kepedulian terhadap pelestarian Surili. Data-data yang diperoleh dikemas menjadi sebuah video animasi *motion*

graphic yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kepedulian masyarakat serta mengajak dalam membantu melestarikan populasi Surili. Video animasi *motion graphic* tersebut dibuat semenarik mungkin dengan memikirkan konsep dalam beberapa aspek seperti aspek cerita, karakter, warna, layout, dll. Sehingga menarik perhatian dan simpati dari audiens agar ikut dalam membantu pelestarian Surili.

Saran

Melihat dari hasil perancangan dan kesimpulan bahwa motion graphic mampu meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap pelestarian Surili, disarankan kepada perancang selanjutnya agar dapat mengembangkan lebih dalam lagi mengenai proses pembuatan motion graphic dimulai dari pengembangan ide sampai tahap produksi akhir, sehingga informasi dan maksud dari media yang dibuat dapat tersampaikan dengan baik dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

Aristedes, Yoshua, Agus Purnomo, dan Adji Samekto. (2016). Perlindungan Satwa Langka di Indonesia dari Perspektif Convention on International Trade in Endangered Species of Flora and Fauna (Cites). Diponegoro Law Journal, 5(4), 1-17.

Cenadi, Christine Suharto. (1999). Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. Jakarta: UKP

Desain Grafis Indonesia. (2007). DeKaVe: Berkomunikasi Lewat Tanda (Visual). Diakses pada 11 April 2022 dari https://dgi.or.id/read/observation/dekave-berkomunikasi-lewat-tanda-visual.html.

Dosen Pendidikan. (2022). 24 Pengertian Media Menurut Para Ahli. Diakses pada 11 April 2022 dari https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-media/

Iqbal, M. P., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021, Desember). PERANCANGAN GERAK KARAKTER DAN GERAK ANIMASI TARIAN JAIPONG PADA ANIMASI "KENA AND SPIRIT OF WEST JAVA". e-Proceeding of Art & Design, 8(6), 2624. Diambil kembali dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=_zAdVcYAAAAJ&citation_for_view=_zAdVcYAAAAJ:e5wmG9Sq2KIC

Jefkins, Frank. (1997). Periklanan. Jakarta: Erlangga

Jonathan, Sarwono. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu

Khoirudin, M. A., & Ramdhan, Z. (2018, Desember). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC DALAM PENCEGAHAN PENDERITA DEPRESI PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG. e-Proceeding of Art & Design, 5(3), 2031. Diambil kembali dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=_zAdVcYAAAAJ&citation_for_view=_zAdVcYAAAAJ:IjCSPb-OGe4C

Kusrianto, (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset

Muttaqin, S. C., Ramdhan, Z., & Iskandar, M. (2021, April). PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM ANIMASI PENDEK 2D MENGENAI BAHAYA PENGGUNAAN STYROFOAM. e-Proceeding of Art & Design, 8(2), 135. Diambil kembali dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=dcNAotcAAAAJ&citation_for_view=dcNAotcAAAAJ:WF5omc3nYNoC

Nijman, V. & Setiawan, A. (2020). Presbytis comata. The IUCN Red List of Threatened Species 2020: e.T18125A17955175. https://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2020-2.RLTS.T18125A17955175.en. diunduh pada tanggal 8 Maret 2022.

Patton, M. Q. (1990). Qualitative Evaluation and Research Methods. Newbury Park: Sage Psikologi Sosial Vol.1, No.32-47.\

Rachmawati, Imami Nur. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. Universitas Indonesia: Jurnal Keperawatan Indonesia.

Retizen. (2021). Klasifikasi Media Menurut Para Ahli. Diakses pada 11 April 2022 dari https://retizen.republika.co.id/posts/14872/klasifikasi-media-menurut-para-ahli.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Thabroni, Gamal. (2022). Desain Komunikasi Visual (DKV): Penjelasan Lengkap. Diakses pada 11 April 2022 dari https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap/.

Venus, Antar. (2018). Manajemen Kampanye. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Wirya, Iwan. (1999). Kemasan yang Menjual. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama