

**PERANCANGAN ANIMASI GRAFIK
DAMPAK NEGATIF METODE *HEAD STARTING*
PADA TUKIK**



PERANCANGAN

Oleh:

NINA ESTHER MARJAN

NIM 1812497024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN ANIMASI GRAFIK
DAMPAK NEGATIF METODE *HEAD STARTING*
PADA TUKIK**



PERANCANGAN

Oleh:

NINA ESTHER MARJAN

NIM 1812497024

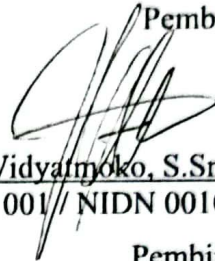
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas akhir perancangan berjudul:

PERANCANGAN ANIMASI GRAFIK DAMPAK NEGATIF METODE HEAD STARTING PADA TUKIK diajukan oleh Nina Esther Marjan, NIM 1812497024, Program studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji tugas akhir pada 31 Maret 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



FX Widyanjoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001 / NIDN 0010077504

Pembimbing II



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001 / NIDN 0010198507

Cognate.anggota



Mochamad Faizal Rochman, S. Sn., MT.

NIP 19780221 200501 1 002 / NIDN 0021027802

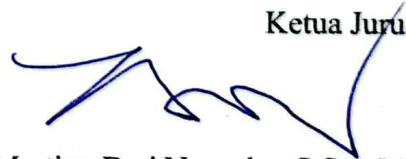
Ketua Program Studi



Dafu Tunggul Aji, S.S., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nina Esther Marjan

NIM : 1812497024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN ANIMASI GRAFIK DAMPAK NEGATIF METODE *HEAD STARTING* PADA TUKIK**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 1 April 2023

Yang membuat pernyataan,



Nina Esther Marjan

NIM 1812497024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nina Esther Marjan

NIM : 1812497024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN ANIMASI GRAFIK DAMPAK NEGATIF METODE HEAD STARTING TUKIK**, kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dan saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 1 April 2023

Yang membuat pernyataan,



Nina Esther Marjan

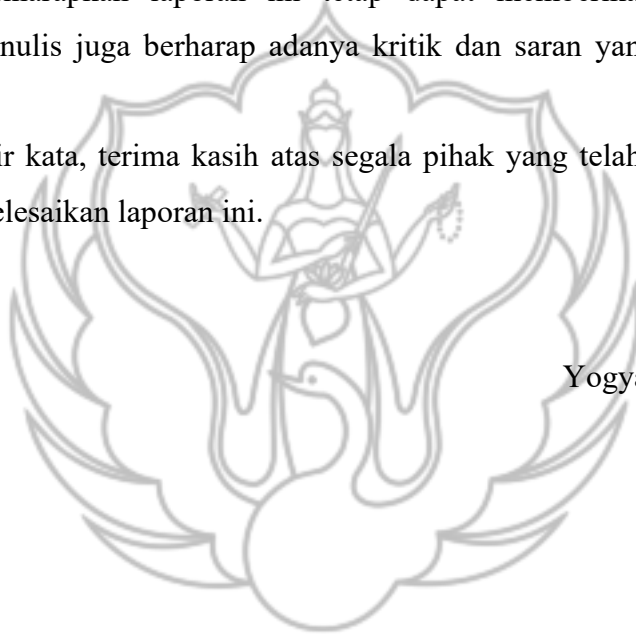
NIM 1812497024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya memberikan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Perancangan animasi grafik dampak negatif metode *head starting* pada tukik.

Laporan ini membahas tentang perancangan media animasi grafik mengenai dampak dari metode membesarkan tukik yang sering diterapkan dalam kegiatan pelestarian penyu. Adapun alasan diambilnya masalah tersebut adalah untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai dampak dari metode yang sering digunakan dalam kegiatan pelestarian tersebut. Meski jauh dari kata sempurna, diharapkan laporan ini tetap dapat memberikan manfaat kepada pembaca. Penulis juga berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Akhir kata, terima kasih atas segala pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.



Yogyakarta, 1 April 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nina', is placed above the printed name.

Nina Esther Marjan

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses perancangan, penulis telah didukung oleh banyak pihak. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
5. FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan memberikan fasilitas selama pengerjaan Tugas Akhir.
6. Edi Jatmiko, S.Sn., M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan memberikan fasilitas selama pengerjaan Tugas Akhir.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan arahan yang diberikan selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir ini.
8. Ibu saya yang selalu mendoakan kesehatan, kebahagiaan, serta keberhasilan saya
9. Teman-teman badut, kontrakan, dan seluruh pihak yang selalu membantu dan menemani pengerjaan tugas akhir ini.

ABSTRAK
PERANCANGAN ANIMASI GRAFIK
DAMPAK NEGATIF METODE *HEAD STARTING* PADA TUKIK

Oleh: Nina Esther Marjan

NIM: 1812497024

Usaha pelestarian penyu sebagai hewan yang dilindungi semakin gencar dilakukan. Hal ini dikarenakan populasi penyu yang semakin menurun dari tahun ke tahun. Salah satu metode yang diterapkan dalam kegiatan pelestarian penyu yaitu metode *head starting* atau metode membesarkan tukik. Dalam metode ini tukik dipelihara sejak masih berupa telur, menetas, dan kemudian ditampung hingga beberapa minggu atau bulan hingga akhirnya dilepas liarkan karena telah dianggap kuat untuk hidup di habitat aslinya. Metode ini memiliki tujuan yang baik, namun metode ini memiliki beberapa dampak yang kurang baik bagi keberlangsungan hidup penyu. Dan yang lebih disayangkan lagi, dampak dari metode tersebut masih tidak banyak diketahui oleh masyarakat terutama para pelestari itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan di atas, dengan menggunakan metode 5W +1H, media animasi grafik digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai dampak negatif dari metode membesarkan tukik. Media tersebut memanfaatkan elemen visual serta audio untuk memudahkan penyampaian informasi yang telah disederhanakan namun tidak mengurangi inti dari informasi tersebut. Dengan adanya perancangan media ini, diharapkan dapat menyadarkan para pelestari penyu akan dampak dari metode membesarkan tukik dan beralih ke metode yang lebih ramah terhadap siklus hidup penyu.

Kata Kunci: Animasi grafik, Penyu, Tukik, Dampak Negatif *Head starting*

ABSTRACT

GRAPHIC ANIMATION DESIGN THE NEGATIVE IMPACT OF BABY SEA TURTLE'S HEAD STARTING METHOD

By: Nina Esther Marjan

Student ID: 1812497024

Efforts to conserve turtles as protected animals are increasingly being carried out. This is because the turtle population is decreasing from year to year. One of the methods applied in turtle conservation activities is the head starting method or the method of raising hatchlings. In this method, the hatchlings are kept from the time they are still eggs, hatched, and then kept for several weeks or months in a tank until they are released into the wild because they are considered strong enough to live in their natural habitat. This method has a good purpose, but this method has several impacts that are not good for the turtle's survival in the wild. And what is even more unfortunate, the impact of this method is still not widely known by the public, especially the conservationists themselves.

Based on the problems above, using the 5W + 1H method, graphic animation media is used to convey information about the negative effects of the sea turtle hatchling head starting methods. The media utilizes visual and audio elements to facilitate the delivery of information that has been simplified but does not reduce the essence of the information. With the design of this media, it is hoped that turtle conservationists will be aware of the impact of head starting methods and switch to methods that are more friendly to the turtle life cycle.

Keywords: Graphic Animation, Sea Turtle, Hatchling, Negative Impact of Head Starting

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah	4
1. Batasan Konten	4
2. Batasan Target Audiens	4
3. Batasan Media.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
1. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.....	4
2. Bagi Target Audiens	4
3. Bagi Masyarakat	4
F. Metode Perancangan.....	5
1. Riset	5
2. Metode Pengumpulan Data.....	5
3. Metode Identifikasi Data.....	6
4. <i>Brainstorming</i> dan Ideasi.....	6

5. Perancangan Media.....	7
6. Uji Publik dan Evaluasi Media	8
G. Definisi Operasional	8
1. Animasi Grafik.....	8
2. Metode Membesarkan Tukik (<i>Head starting</i>)	8
3. Penyu.....	9
H. Skematika Perancangan	10
BAB 2 IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	11
A. Identifikasi	11
1. Studi Literatur	11
2. Studi Eksisting	12
3. Tinjauan Literatur Tentang Penyu	15
4. Tinjauan Literatur tentang Animasi Grafik.....	22
5. Animasi grafik sebagai media edukasi	25
6. Tinjauan media yang akan dirancang	25
B. Analisis	26
BAB 3 KONSEP PERANCANGAN.....	28
A. Konsep Kreatif.....	28
1. Tujuan Kreatif.....	28
2. Strategi Kreatif.....	28
3. Program Kreatif	30
B. Konsep Media.....	31
1. Tujuan Media	31
2. Strategi Media.....	31
3. Konten Media.....	34
C. Produksi	37
1. Pra Produksi	37
2. Produksi	44

3. Pasca Produksi	44
BAB 4 VISUALISASI	46
A. Penjaringan Ide Visual.....	46
1. Referensi Layout.....	46
2. Referensi Warna dan Gaya Visual.....	46
3. Referensi Karakter	47
B. Storyboard.....	47
C. Karakterisasi Visual.....	57
1. Penggambaran Karakter.....	57
2. Penggambaran Lingkungan	62
3. Proses Pengerjaan	65
D. Hasil Akhir.....	67
1. Animasi Grafik.....	67
2. Media Pendukung	69
BAB 5 PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
DAFTAR LAMAN	74
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Penjelasan keadaan kegiatan membesarkan tukik di penangkaran ..	12
Gambar 2. 2 Dr. Hiltrud Cordes menjelaskan dampak dari kegiatan membesarkan tukik	13
Gambar 2. 3 Cover buku “Siap Berlayar! Ready to Go!”	15
<i>Gambar 3. 1 penerapan warna komplementer</i>	<i>32</i>
Gambar 3. 2 penerapan warna palet yang terbatas.....	32
Gambar 3. 4 Font Babelfish oleh Dale Harris.....	33
Gambar 4. 1 Referensi Layout	46
Gambar 4. 2 Referensi warna dan gaya visual.....	46
Gambar 4. 3 Referensi gaya visual	47
Gambar 4. 4 Referensi gambar karakter	47
Gambar 4. 5 Sketsa karakter penyu belimbing	57
<i>Gambar 4. 6 Aset karakter tukik dan penyu belimbing.....</i>	<i>58</i>
Gambar 4. 7 Sketsa karakter penyu lekang.....	58
Gambar 4. 8 Aset karakter Penyu Lekang dan Tukik Penyu Lekang	59
Gambar 4. 9 Sketsa Karakter penyu tempayan	59
Gambar 4. 10 Aset karakter penyu tempayan	59
Gambar 4. 11 Sketsa Karakter penyu pipih	60
Gambar 4. 12 Aset karakter tukik dan penyu pipih	60
Gambar 4. 13 Sketsa karakter penyu sisik	61
Gambar 4. 14 Aset karakter tukik penyu sisik	61
Gambar 4. 15 Sketsa karakter penyu hijau.....	62
Gambar 4. 16 Aset karakter tukik penyu hijau	62
Gambar 4. 17 Referensi pantai.....	62
Gambar 4. 18 Aset gambar lingkungan <i>parallax</i> pantai	63
Gambar 4. 19 Aset gambar lingkungan pantai di sekitar sarang	64
Gambar 4. 20 Referensi dasar laut	64
Gambar 4. 21 Aset gambar lingkungan dalam dasar laut	65
Gambar 4. 22 proses sketsa.....	66
Gambar 4. 23 proses pengerjaan aset.....	66
Gambar 4. 24 Proses animasi	67

<i>Gambar 4. 25 Beberapa Scene dan Transisi</i>	68
Gambar 4. 26 Poster	69
Gambar 4. 27 Zine.....	70
Gambar 4. 28 Postcard	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Eksisting	13
Tabel 2. 2 Studi Eksisting	14
Tabel 2. 3 Studi Eksisting	15
Tabel 3. 1 Naskah.....	38
Tabel 4. 1 Tabel <i>storyboard</i> animasi grafik.....	47



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Skematika Perancangan	10
Bagan 4. 1 Bagan proses pengerjaan animasi grafik	65



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Angka kepunahan penyu semakin meningkat meskipun kegiatan pelestarian sudah sering dilakukan. Di Indonesia, alasan kepunahan penyu diduga karena perburuan besar-besaran terhadap makhluk tersebut sekitar sebelum tahun 2000-an. Saat itu terdapat dugaan bahwa memakan penyu akan menghasilkan khasiat yang baik bagi tubuh (ADO, 2007). Selain itu beberapa bagian tubuh penyu juga dijadikan perhiasan yang mahal harganya. Melihat semakin turunnya jumlah penyu di Indonesia, pemerintah akhirnya mengeluarkan peraturan terhadap penyu sebagai hewan yang terancam punah sudah wajib dilestarikan. Selain pemerintah, warga yang tinggal di daerah pantai yang didatangi penyu untuk bertelur juga sadar akan keadaan penyu tersebut. Mereka dengan inisiatif sendiri bergerak membangun penangkaran penyu dengan tujuan melestarikan penyu. Salah satu metode kegiatan di dalam penangkaran penyu adalah dengan cara membesarkan tukik (anak penyu) atau disebut juga sebagai *head starting sea turtles*.

Kegiatan membesarkan tukik merupakan upaya pelestarian penyu untuk melindungi tukik dari predator alami mereka seperti burung, anjing, tikus, kepiting, dan lain sebagainya. Tukik-tukik tersebut ditangkar di dalam bak khusus sampai umur tertentu hingga tukik tersebut dirasa cukup kuat dan siap untuk dilepasliarkan ke lautan yang merupakan habitat aslinya. Sekilas kegiatan ini terlihat baik, namun sayangnya kegiatan ini ternyata memiliki dampak yang tidak baik terhadap penyu. Dr. Hiltrud Cordes, menyebutkan bahwa metode ini ternyata dapat mengganggu siklus alami kehidupan penyu di masa mendatang (YPI, 2018). Hal tersebut dikarenakan penyu memiliki siklus hidup yang sangat unik, sejak keluar dari telur mereka harus segera berlari ke laut dari pantai dimana mereka ditetaskan. Dalam proses tersebut mereka menghafal lingkungan sekitar mereka agar ketika mereka telah sampai di musim kawin dan bertelur mereka dapat kembali ke pantai asal mereka sebagaimana siklus alami hidupnya.

Sayangnya dengan campur tangan manusia dengan kegiatan membesarkan tukik, ditakutkan dapat mengganggu proses alami tersebut.

Informasi mengenai dampak metode membesarkan tukik nyatanya kurang diketahui oleh masyarakat terutama para pelestari penyu. Di Indonesia daerah penangkaran penyu dan konservasi penyu mayoritas didirikan oleh para nelayan dan warga sekitar yang bukan merupakan ahli penyu. Hal ini tentu dapat menjadikan kegiatan pelestarian tidak dapat berjalan dengan baik dan hasilnya tidak akan maksimal. Kurangnya pengetahuan petugas pelestari penyu bisa mengakibatkan kesalahan dalam praktiknya. Dilansir dari artikel *website* Yayasan Penyu Indonesia (diakses pada 28 Februari 2022), Sandi Bayu sebagai Ketua Yayasan Penyu Indonesia menjabarkan risetnya mengenai kegiatan membesarkan tukik yang terjadi di Indonesia. Miris hasil yang didapatkan, tukik-tukik yang ditangkar banyak mengalami kematian dikarenakan kurangnya ahli di penangkaran penyu serta kurang memadainya alat penangkaran. Ia juga menyebutkan bahwa tukik sebenarnya tidak perlu ditangkar hingga berminggu-minggu bahkan berbulan-bulan. Harapan bahwa dengan membesarkan tukik hingga karapasnya kuat untuk bertahan dari predatornya justru sia-sia karena sebesar apapun karapas yang dimiliki penyu pasti akan hancur di mulut predator. Hal yang diperlukan penyu hanyalah insting untuk hidup dan menghindari dari predator, sayangnya hal ini tidak akan mereka miliki apabila sejak kecil tukik dibesarkan oleh manusia.

Sudah menjadi tugas kita untuk melestarikan penyu, namun pengetahuan yang memadai juga harus dimiliki agar tidak terjadi kesalahan dalam praktiknya. Kepercayaan terhadap keberhasilan kegiatan membesarkan tukik yang telah lama dianut harus dihentikan karena hal tersebut ternyata berdampak buruk bagi keberlangsungan hidup penyu. Mengedukasi masyarakat terutama para pelestari penyu diharapkan dapat meningkatkan hasil kegiatan pelestarian yang dilakukan. Di masa yang serba mudah saat ini, dengan bantuan internet mengedukasi bisa lebih mudah karena banyaknya variasi media yang dapat digunakan, salah satunya adalah media video. Youtube merupakan sebuah situs web video yang paling banyak digunakan di Indonesia pada tahun 2021, menurut *datareportal.com* persentase digunakan situs ini adalah 93.8% (diakses

pada tanggal 28 Maret 2022). Dilihat dari tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sangat menyukai media dengan gambar bergerak atau video. Berbagai kalangan masyarakat menggunakan media youtube, tak hanya untuk hiburan namun juga sebagai media belajar melihat banyaknya konten-konten edukatif yang berasal dari seluruh penjuru dunia. Selain *Youtube*, saat ini juga telah banyak *platform* video lain seperti *Instagram*, *Tiktok*, *Twitter* dan lain sebagainya. Luasnya wilayah publikasi diharapkan juga dapat membantu meluaskan wilayah publikasi hasil perancangan.

Dari hal yang telah dijabarkan sebelumnya, diperlukan sebuah media yang dapat mendukung kegiatan pelestarian penyu yang diharapkan dapat mengedukasi masyarakat terutama para pelestari penyu. Media yang dianggap cocok untuk media edukasi dalam perancangan ini adalah animasi grafik. Animasi grafik memiliki salah satu fungsi sebagai media edukasi. Media ini memiliki visual yang menarik dengan gerakan yang lebih minimal dibandingkan animasi. Hal ini dapat memfokuskan penonton pada informasi yang ingin disampaikan karena pada umumnya animasi grafik mengandung informasi yang singkat, padat, dan jelas sehingga tujuannya untuk mengedukasi dapat terjalankan dengan baik. Animasi grafik dampak kegiatan membesarkan tukik bagi keberlangsungan hidup penyu diharapkan dapat mengedukasi masyarakat terhadap dampak kegiatan yang dilakukan sehingga kegiatan pelestarian penyu dapat berjalan dengan maksimal.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang animasi grafik yang dapat menyadarkan masyarakat terutama pelestari penyu tentang dampak kegiatan membesarkan tukik?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk menyadarkan para pelestari penyu tentang dampak dari metode membesarkan tukik terhadap keberlangsungan

hidup penyu dengan cara mengedukasi sehingga kegiatan pelestarian dapat memberikan hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

D. Batasan Masalah

1. Batasan Konten

Konten akan dibatasi pada penyu secara umum, rincian lebih dalam mengenai metode membesarkan tukik di penangkaran, dampaknya, serta metode alternatif yang lebih alami yang dapat digunakan untuk melestarikan penyu.

2. Batasan Target Audiens

Masyarakat terutama pelestari penyu yang masih menggunakan metode membesarkan tukik dalam kegiatan pelestariannya.

3. Batasan Media

Animasi grafik berupa video yang dapat dibagikan di *website* atau media sosial seperti *Youtube*, *Instagram*, dan *Facebook*.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi di bidang animasi grafik sehingga dapat menjadi bahan acuan mahasiswa yang menggunakan ilmu animasi grafik.

2. Bagi Target Audiens

Dengan adanya perancangan ini diharapkan bagi pelaku pelestari penyu yang hingga saat ini masih melakukan metode membesarkan tukik sadar akan dampak dari kegiatannya dan bergerak menggantikan metode yang ada dengan metode lain yang lebih ramah terhadap tukik.

3. Bagi Masyarakat

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat mengedukasi masyarakat akan dampak membesarkan tukik dan ikut serta dalam melestarikan penyu dengan cara yang tepat.

F. Metode Perancangan

1. Riset

a. Identifikasi Persoalan

Identifikasi persoalan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan penangkaran penyu dengan metode membesarkan tukik yang marak di Indonesia.
- 2) Kurangnya pemahaman masyarakat terutama para pelestari penyu terhadap dampak dari metode membesarkan tukik terhadap keberlangsungan hidup penyu dikarenakan latar belakang pribadi yang bukan merupakan seorang ahli penyu.
- 3) Kurangnya media yang memiliki informasi mengenai dampak dari metode membesarkan tukik.

b. Data yang dibutuhkan

1) Data Verbal

a) Data Primer

Data primer diperoleh dari kegiatan wawancara bersama narasumber yang merupakan seorang aktivis anti penangkaran penyu.

b) Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dari berbagai sumber pendukung seperti artikel, jurnal, teori, kepustakaan, surat kabar, serta literatur lainnya yang dapat diperoleh secara daring ataupun luring.

2) Data Visual

Data visual berasal dari foto dan video yang diperoleh dari internet dan digunakan sebagai referensi dalam pembuatan animasi grafik.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Melakukan wawancara secara daring dengan narasumber yang merupakan seorang pelestari penyu, Muhamad Jayuli yang saat ini menjabat sebagai sekretaris Yayasan Penyu Indonesia bagian tim Bali.

b. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka didapatkan dari literatur yang ada seperti buku, jurnal, artikel, dan lain sebagainya. Kajian didapatkan dari buku dengan judul Pedoman Teknis Pengelolaan Konservasi Penyu yang diterbitkan oleh Direktorat Konservasi dan Taman Nasional Laut tahun 2009 serta buku Panduan Melakukan Pemantauan Populasi Penyu di Pantai Peneluran di Indonesia yang dikeluarkan oleh *WWF Indonesia Marine Program* tahun 2009.

c. Observasi sistematis

Observasi dilakukan secara sistematis dengan perencanaan terhadap data apa saja yang akan diambil. Data-data umumnya bersumber dari Yayasan Penyu Indonesia, berbagai macam penangkaran yang masih melaksanakan metode membesarkan tukik, serta komunitas pecinta penyu yang menjadi pelaku pelestari penyu.

d. Dokumentasi

Dokumentasi didapatkan dari foto ataupun video yang terkait dengan topik perancangan. Dokumentasi berbentuk video umumnya ditemukan di situs *Youtube* ataupun *platform* penyebar video lainnya.

3. Metode Identifikasi Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode *5W+1H* (apa, siapa, dimana, mengapa, kapan, dan bagaimana).

- a. Apa yang akan dirancang?
- b. Siapa *target audience* dari perancangan ini?
- c. Di mana perancangan akan diterapkan?
- d. Kapan perancangan ini perlu dikerjakan?
- e. Mengapa perancangan ini perlu dikerjakan?
- f. Bagaimana membuat perancangan ini sesuai dengan kebutuhan *target audience*?

4. *Brainstorming* dan Ideasi

- a. Dari permasalahan yang telah ditemukan dilakukan *brainstorming* untuk menemukan solusi yang tepat.

- b. Media yang akan digunakan adalah video berupa animasi grafik yang dilengkapi dengan narasi lisan serta ilustrasi pendukung sehingga dapat dipahami dengan cepat dan tepat oleh *target audience*.
- c. Media berbentuk video dengan durasi pendek yang memaparkan topik dengan bantuan narasi lisan dan juga ilustrasi yang bergerak sesuai narasi.

5. Perancangan Media

a. Visualisasi ide/sketsa

- 1) Riset
- 2) Mencari referensi yang sesuai
- 3) Konsep
- 4) Sketsa

b. Merancang *copywriting*

- 1) Riset
- 2) Menyusun informasi yang didapatkan
- 3) Parafrase informasi untuk narasi
- 4) Menulis naskah

c. Merancang *Storyboard*

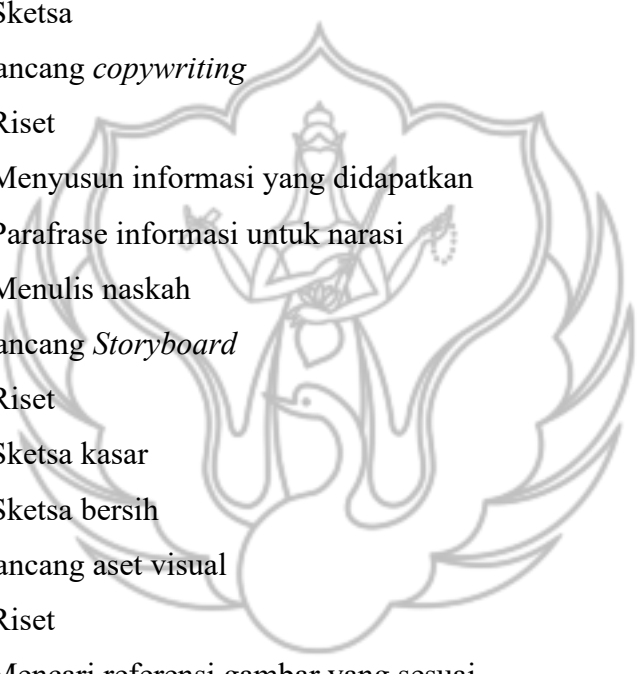
- 1) Riset
- 2) Sketsa kasar
- 3) Sketsa bersih

d. Merancang aset visual

- 1) Riset
- 2) Mencari referensi gambar yang sesuai
- 3) Sketsa kasar
- 4) Sketsa final
- 5) *Lineart*
- 6) *Base color*
- 7) *Shading*
- 8) *Detailing* (finalisasi)

e. Produksi

- 1) *Animating* dan *Compositing* aset
- 2) *Editing Visual*



3) *Audio Mixing*

4) *Rendering*

6. Uji Publik dan Evaluasi Media

a. Uji Publik

Uji publik dilakukan dengan memberikan sampel animasi grafik yang dipublikasikan lewat *Instagram*, *Youtube*, ataupun *Facebook*. Komentar yang didapatkan dari uji public tersebut akan dijadikan *feedback*.

b. *Feedback*

Feedback merupakan tanggapan/respon yang didapatkan dari hasil uji coba media kepada *target audience*.

c. Identifikasi perbedaan antara ekspektasi dengan hasil di lapangan

Mengidentifikasi perbedaan ekspektasi dan *feedback* dari hasil uji coba media kepada *target audience*.

d. *Improve* dan *Upgrade*

Melakukan tindakan perbaikan, penambahan, pengurangan atau penyesuaian hasil uji.

e. Validasi

Validasi konten animasi grafik dilakukan kepada anggota Yayasan Penyus Indonesia yang merupakan para pelaku pelestari penyus.

G. Definisi Operasional

1. Animasi Grafik

Animasi grafik merupakan teknik animasi dengan menggunakan teknologi komputer dalam proses pembuatannya (Rafika & Kholil, 2021). Animasi grafik dapat berbentuk 2 dimensi ataupun 3 dimensi. Umumnya, proses pembuatan animasi ini dimulai dari pembuatan aset seperti karakter, objek, ataupun latar lingkungan. Aset ini nantinya bisa digunakan berulang kali tanpa harus digambar ulang seperti pada animasi tradisional.

2. Metode Membesarkan Tukik (*Head starting*)

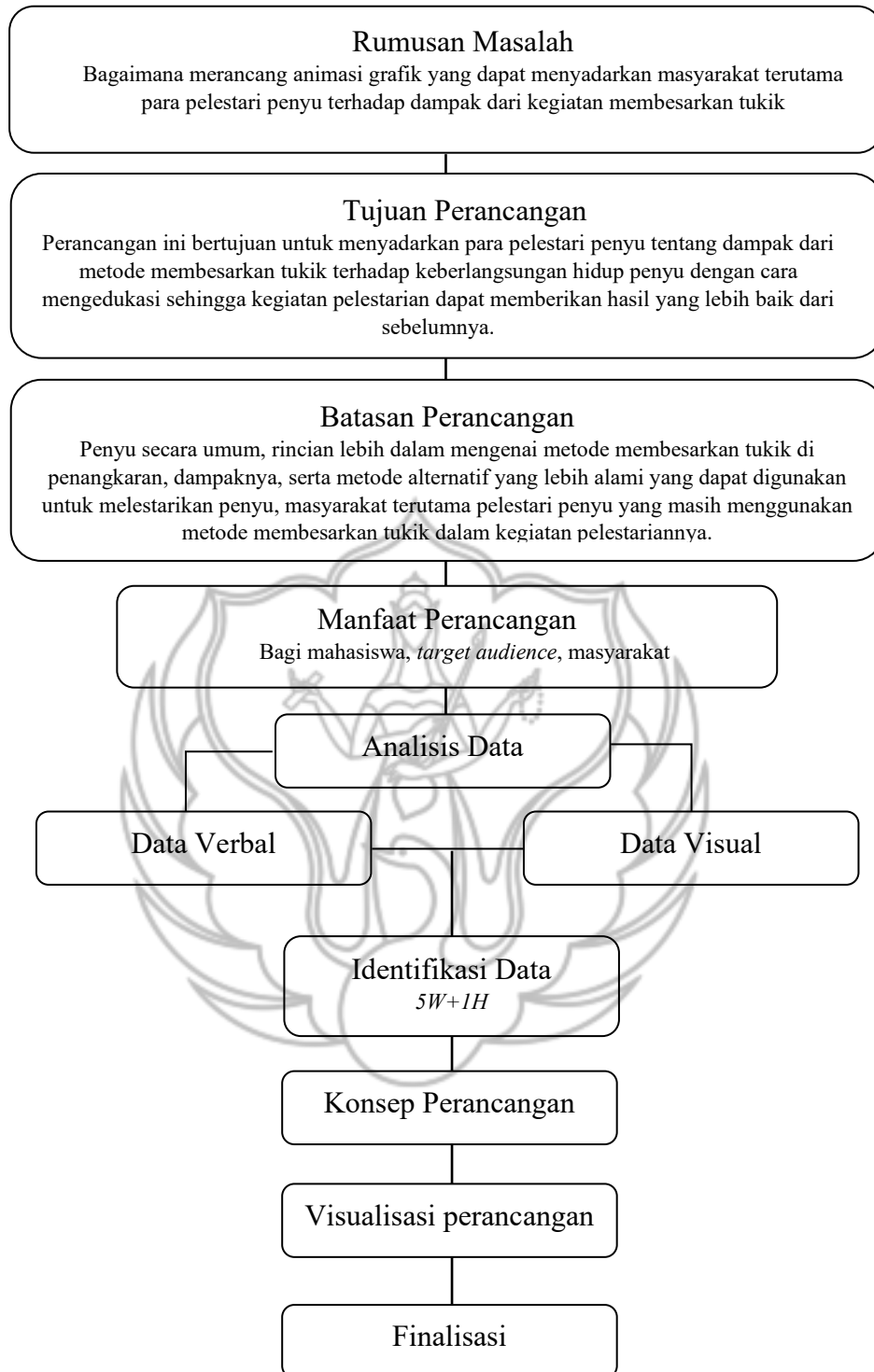
Sesuai dengan namanya, membesarkan tukik pada dasarnya adalah salah satu metode pelestarian penyus dengan cara membesarkan tukik di kolam

buatan selama beberapa hari, bulan, ataupun tahun hingga karapas tukik dianggap cukup kuat untuk terlindung dari predator saat dilepaskan ke lautan luas. Metode ini seharusnya tidak lagi diterapkan karena pada kenyataannya metode tersebut tidak memberikan dampak positif apapun terhadap penyu. Hal tersebut dikarenakan metode ini ternyata mengganggu siklus alami hidup penyu sehingga dikhawatirkan akan menambah tingkat kepunahan penyu itu sendiri.

3. Penyu

Penyu merupakan jenis kura-kura yang hidup di laut. Reptil ini mampu menjelajahi lautan dengan empat sirip kakinya. Dari tujuh jenis penyu yang ada di dunia, enam diantaranya ditemukan hidup di Indonesia. Enam jenis tersebut adalah penyu hijau, penyu lekang, penyu pipih, penyu sisik, penyu tempayan, dan penyu belimbing. Meskipun begitu, saat ini penyu sudah termasuk hewan yang sangat terancam punah padahal keberadaan mereka sangatlah penting dalam keberlangsungan ekosistem. Oleh karenanya penyu di laut Indonesia telah dilindungi berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 7 tahun 1999 tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa.

H. Skematika Perancangan



Bagan 1. 1 Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Nina Esther Marjan)