

## BAB 5 PENUTUP

### A. Kesimpulan

Angka kepunahan penyu terus naik dan berbagai usaha dilakukan untuk mengurangi hal tersebut. Dalam kegiatan pelestarian penyu terdapat metode yang sering digunakan oleh para pelestari, yaitu metode membesarkan tukik atau *head starting*. Metode ini bertujuan untuk mengurangi tingkat kematian tukik sejak saat kecil, namun justru metode ini memberikan dampak yang kurang baik bagi keberlangsungan hidup tukik di kemudian hari. Tanpa mengetahui dampak dari metode yang digunakan, kegiatan pelestarian tetap dilakukan. Ditakutkan ketidaktahuan ini justru menjadi alasan gagalnya kegiatan pelestarian penyu. Dirancang media animasi grafik yang mengandung informasi mengenai dampak metode membesarkan tukik atau *head starting* bagi tukik itu sendiri. Diharapkan perancangan media tersebut dapat menyadarkan pelestari dengan cara mengedukasi mengenai dampak-dampak yang ada.

Mengumpulkan informasi mengenai dampak dari metode membesarkan masih sangat sulit dilakukan karena sedikitnya sumber yang meneliti hal tersebut. Namun ada satu yayasan pelestarian penyu yang terus menyuarakan mengenai dampak metode membesarkan tukik. Yayasan Penyu Indonesia merupakan yayasan yang tidak mengambil keuntungan dalam kegiatan pelestariannya. Dari yayasan ini didapatkan banyak informasi mengenai kegiatan pelestarian penyu. Mereka juga membagikan beberapa sumber yang bisa digunakan sebagai acuan dalam perancangan ini. Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, dibuatlah konsep perancangan media. Mulai dari pembuatan naskah, sketsa, pembuatan aset, animasi, dan juga penggabungan dari kesemuanya, menghasilkan animasi grafik yang akan digunakan sebagai media untuk mengedukasi dampak metode membesarkan tukik dalam kegiatan pelestarian penyu.

Selama pembuatan media tentunya akan ada perubahan dari apa yang direncanakan. Seperti misalnya informasi mengenai mengapa telur penyu memerlukan perhatian yang penuh saat proses pemindahannya. Awalnya penulis

mengira hal tersebut dikarenakan arah yang berubah dari sejak berada di sarang dapat membingungkan tukik saat menetas. Ternyata setelah diluruskan oleh pihak yayasan yang tentunya lebih paham mengenai penyu, diketahui bahwa perubahan atau guncangan pada telur saat pemindahan dapat berdampak pada perkembangan embrio di dalam telur. Struktur telur penyu sebagai hewan reptil berbeda dari telur ayam. Telur reptil umumnya tidak memiliki kalaza sehingga kuning telur tidak dapat terus stabil di tengah. Setelah mereka ditelurkan, akan terjadi deposisi sehingga perubahan arah atau guncangan dapat mempengaruhi kuning telur atau bahkan telur bisa gagal menetas. Informasi yang berubah tersebut tentunya akan banyak mengubah proses pembuatan media dari naskah hingga media finalnya.

Media animasi grafik yang sudah selesai telah ditunjukkan ke masyarakat umum untuk pengujian. Meskipun informasi yang ada sangat detail mengenai metode membesarkan tukik, namun audiens dapat memahami informasi yang disampaikan dalam media tersebut. Ada yang awalnya mengira kegiatan pelestarian seperti pelepasan tukik itu dapat menyelamatkan tukik dari kepunahan akhirnya tahu bahwa metode tersebut pun memiliki dampak buruk bagi tukik tersebut di kemudian hari.

Dalam pendistribusiannya, media animasi grafik sebenarnya memiliki keterbatasan. Seperti pada perancangan ini, animasi grafik disebarkan menggunakan *platform online* seperti *Youtube*. Namun untuk dapat memutar video tersebut, audiens harus memiliki perangkat yang mumpuni untuk memutar video dan juga jaringan internet yang stabil. Selain itu, untuk audiens dapat menemukan video animasi grafik tersebut juga dibutuhkan promosi yang untuk saat ini tidak ada dalam perancangan ini. Promosi dapat dilakukan oleh pihak pelestarian yang ingin melakukan kampanye mengenai dampak dari metode *head starting*.

## **B. Saran**

Dalam perancangan ini, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh penulis untuk menjadi acuan perancangan selanjutnya. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dalam mengumpulkan data, ada baiknya langsung menanyakan pada seseorang yang paham betul tentang masalah yang akan diangkat. Meskipun informasi di internet sudah sangat banyak, tentu akan ada Batasan informasi yang tidak bisa didapatkan hanya dari membaca artikel yang ada di internet. Selain itu penulis lebih baik mempelajari objek yang akan diteliti terlebih dahulu. Misalnya seperti pada kasus perancangan ini, ada waktu dimana penyu akan melakukan musim peneluran. Lewat dari masa itu peneliti tidak dapat melihat secara langsung bagaimana metode membesarkan tukik dilakukan atau bagaimana penyu melakukan peneluran dan menetasnya telur. Sehingga peneliti hanya dapat bergantung pada gambaran yang diberikan oleh ahli penyu atau petugas pelestari penyu.
2. Media animasi grafik merupakan media yang membutuhkan perangkat dengan spesifikasi tertentu dalam pembuatannya. Sebelum merancang animasi grafik akan lebih baik apabila penulis sudah mengetahui jenis animasi grafik apa yang akan dirancang. Harus diketahui terlebih dahulu bahwa animasi grafik memiliki berbagai jenis gaya; seperti misalnya gaya flat yang biasanya mengandalkan vektor untuk proses pembuatan aset dan juga animasi, gaya ilustrasi yang biasanya mengandalkan gambar *bitmap*, gaya 3 dimensi yang tentunya membutuhkan bantuan *software* lain dalam pembuatan asetnya, dan lain sebagainya. Tiap gaya mempengaruhi perangkat apa saja yang diperlukan. Dengan mempersiapkan hal tersebut terlebih dahulu tentunya akan dapat membantu proses pembuatan animasi grafik agar lebih lancar.
3. Edukasi mengenai kegiatan pelestarian penyu juga sebaiknya dilakukan kepada masyarakat umum sehingga mereka dapat ikut andil dalam kegiatan pelestarian penyu. Meski tidak besar, namun keikutsertaan tersebut diharapkan bisa memberi perubahan terhadap keadaan penyu saat ini. Misalnya seperti mengedukasi anak-anak tentang peranan penyu di lautan menggunakan media yang interaktif untuk meningkatkan rasa kepedulian mereka terhadap lingkungan sejak dini.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Dermawan, A. (2009). *Pedoman Teknis Pengelolaan Konservasi Penyu*. Jakarta: Direktorat Konservasi dan Taman Tasional Laut, Direktorat Jenderal Kelautan, Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI.
- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2007). *Exploring Motion Graphics*. New York: Thomson Delmar Learning.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi* (1 ed.). Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Novalinda, Wisdianti, D., & Andriana, M. (2022). *Buku Ajar: Nirmana Sketsa Dasar*. (A. A. Rosyid, Ed.) (1 ed.). Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rafika, A., & Kholil, M. (2021). *Teknik Animasi 2 Dimensi*. (Y. F. Anggreini, Ed.) (1 ed.). Lumajang, Jawa Timur.
- Sadili, D., W., A. I. B., Suprpti, D., Sarmintohadi, Harfiandri, Rasdiana, H., ... Monintja, M. P. (2015). *Rencana Aksi Nasional (RAN) Konservasi Penyu Periode 1: 2016-2020*. (A. Dermawan, Ed.). Direktorat Konservasi dan Keanekaragaman Hayati Laut.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tapilatu, R. F. (2020). *Mega Reptil Laut Dunia dan Indonesia: Memahami dan Berperan Membantu Upaya Pelestariannya*. (Dewani, Ed.) (1 ed.). Yogyakarta: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).

### Jurnal

- Suryani, & Nadia. (2022). Peran Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Gizi Ibu Hamil. *Nursing Care And Health Technology*, 02 No 1, 37–47. Diambil dari <http://ojs.nchat.id/index.php/nchat/article/view/34>