

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Perancangan *Motion Graphic* Kampanye Perlindungan Satwa Langka Elang Jawa ini bertujuan untuk mendukung peran pemerintah dalam membantu mencegah satwa langka Elang Jawa dari perburuan liar dan perdagangan ilegal, mengajak target audiens yakni para remaja untuk ikut menyukseskan kampanye ini dengan melaporkan jika melihat aktifitas para pelaku perburuan liar dan perdagangan ilegal, serta tergerak untuk menyalurkan kepedulian berupa donasi melalui lembaga-lembaga yang mengurus satwa-satwa langka. Hal-hal yang perlu dilakukan sebelum memulai proses perancangan ini adalah dengan mencari data-data yang terkait dengan Elang Jawa dan data yang mendukung sebagai sumber data yang memperkuat landasan permasalahan, oleh karenanya perancangan *Motion Graphic* Kampanye Perlindungan Satwa Langka Elang Jawa ini tidak semata-mata hanya berdasarkan data dan fakta yang diperoleh berkaitan dengan Elang Jawa, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kajian media kampanye yang pernah digunakan pemerintah, sejauh apa dampak kampanye yang digalakan oleh pemerintah, dan mencari sumber literatur sebagai cara untuk mendapatkan teori dan metode pemecahan masalah. Adapun strategi kampanye menggunakan media *Motion Graphic* juga perlu mengikuti apa saja hal-hal yang dapat menarik perhatian target audiens seperti gaya visual yang menarik, isi pesan yang jelas mengenai objek yang diangkat, dan konten yang menarik perhatian target audiens untuk membantu kampanye tersebut.

Gaya *Motion Graphic* yang digunakan pada perancangan ini adalah *Flat Design*, gaya *Flat Design* dipilih sebagai gaya visual perancangan Kampanye Perlindungan Satwa Langka Elang Jawa dikarenakan gaya tersebut memiliki keunikan dari sisi kombinasi warna, bentuk objek yang *simple* serta menarik, dan memudahkan penyampaian isi pesan dikarenakan bentuk visual yang masih familiar dengan persepsi target audiens. Selain itu juga perlu untuk

mengidentifikasi seperti apa *Motion Graphic* yang sedang *trending* dimasa sekarang, sehingga dapat dijadikan pembanding untuk merancang *Motion Graphic* yang lebih informatif dan menarik. *Motion Graphic* sangat berperan sebagai media kampanye di era yang modern ini karena target audiens para remaja lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya termasuk media sosial. Hal demikianlah yang menjadi alasan digunakannya media *Motion Graphic*, karena media ini bisa menjamah berbagai media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Youtube. Pesan yang disampaikan dalam media perancangan yakni berupa informasi tentang Elang Jawa mencakup karakteristik, konservasi, habitat, populasi, jenis gangguan yang dialami, dan ajakan untuk meningkatkan kepedulian melalui tindakan melaporkan kepada pihak berwajib apabila mengetahui adanya kejahatan terhadap satwa langka Elang Jawa atau ikut berdonasi melalui lembaga-lembaga konservasi satwa langka di Indonesia.

Perancangan ini juga menggunakan media-media pendukung kampanye seperti poster, kaos, *sticker*, pin hingga kebutuhan konten media *online* seperti *web banner*, dimana media tersebut ditentukan berdasarkan *point of contact* dengan target audiens dan berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner. Berdasarkan pendapat beberapa narasumber yang sudah melihat media utama *Motion Graphic*, respon pertama yang timbul adalah tampilan dari berbagai objek-objek grafis mudah dikenali bentuk dan maknanya, ditambah dengan narasi yang semakin memudahkan target audiens untuk menerima pesan, transisi antar grafis dan antar *frame* terlihat dinamis, juga penggunaan warna-warna harmonis yang bernuansa dingin semakin membuat rangkaian *Motion Graphic* nyaman untuk dilihat.

## **B. Saran**

Perancangan ini hanya berfokus pada media digital *Motion Graphic* dan media promosi dalam lingkup media cetak saja, saran bagi perancang desain komunikasi visual apabila ingin melakukan perancangan yang berkaitan dengan kampanye sosial, tentunya bisa menggunakan media-media pendukung yang berguna dan berpotensi untuk meningkatkan kegiatan

sosialisasi kampanye seperti *website*, buku ilustrasi, komik dan lainnya selama masih dalam ranah ilmu Desain Komunikasi Visual. Perancangan ini juga terbuka bagi perancang desain ataupun penulis karya ilmiah apabila ingin melakukan pengembangan dari rumusan perancangan ataupun konsep perancangannya.

Dalam merancang *Motion Graphic* tentu perlu mengikuti karakteristik tema yang di angkat, perancangan ini mengangkat satwa langka Elang Jawa sebagai bahan penelitian dan perancangan. Tahapan identifikasi dan pencarian data pun akan berbeda jika satwa langka yang diangkat berbeda, tentunya harus menggali lagi mengenai latar belakang satwa, jenisnya, populasi, habitat dan konservasinya, hingga membahas tentang pesan apa yang ingin disampaikan kepada target audiens berkaitan dengan urgensi permasalahan satwa tersebut. Sehingga apa yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh target audiens dan berdampak menjadi sebuah tindakan nyata. Adapun ketika melakukan perancangan diharapkan untuk lebih disiplin dan tidak menyia-nyiakan waktu yang diberikan, agar tidak menjadi beban di akhir.