

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC  
#SAVEORANGUTAN**



**PERANCANGAN**

**Oleh :  
ANGGA DWI PRASETYA  
NIM: 1412301024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC  
#SAVEORANGUTAN**



**PERANCANGAN**

**Oleh :  
ANGGA DWI PRASETYA  
NIM: 1412301024**

**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  
2020**

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC #SAVEORANGUTAN** diajukan oleh Angga Dwi Prasetya, NIM 1410111124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90241) , telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,

**Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.**

NIP. 19650522 199203 1 003/ NIDN 0022056503

Pembimbing II/ Anggota,

**Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19801125 200812 1 003/ NIDN 0025118007

*Cognate/ Anggota,*

**Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.**

NIP. 19840909 201404 1 001/ NIDN 0009098410

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota,

**Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.**

NIP 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

Ketua Jurusan/ Ketua,

**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.**

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

**Dr. Suastiwi, M.Des.**

NIP. 19590802 198803 2 002/ NIDN 0015037702

## PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk:

**Bapak dan Ibu**

*“Great men are not born great, they grow great”*

*-Mario Puzo (The Godfather)*

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama :

Nama : Angga Dwi Prasetya

NIM : 1412301024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC #SAVEORANGUTAN” yang dibuat untuk melengkapi sebagai persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.

Yogyakarta, Januari 2020

Angga Dwi Prasetya

1412301024

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertandatangan dibawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Angga Dwi Prasetya

NIM : 1412301024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC #SAVEORANGUTAN**. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan ke bentuk lain, mengelolanya, dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan *royalti* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 10 Januari 2020

Angga Dwi Prasetya

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, karunia, kesempatan, semangat, dan waktu yang diberikan hingga detik ini, sehingga laporan Tugas Akhir Perancangan Motion Graphics *#Saveorangutan* dapat terselesaikan.

Perancangan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir merupakan puncak dari pendidikan dalam menerapkan apa yang sudah diterima selama menjalani masa studi. Ilmu-ilmu yang diterima kemudian diterapkan dan dituangkan menjadi sebuah perancangan *motion graphics*. Perancangan ini bertujuan untuk menguji kemampuan dalam mengolah suatu permasalahan menjadi sebuah solusi dalam bentuk desain, khususnya dalam bentuk *motion graphics*.



## UCAPAN TERIMAKASIH

Tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Berkat bantuan dan dukungan tersebut, perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Prof, Dr.M. Agus Burhan, M.Hum, Selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum, selaku Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., Selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Pembimbing I dan Dosen Wali penulis atas masukan dan saran selama menjalani Tugas Akhir.
8. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II, atas segala masukan dan saran-sarannya selama menjalani Tugas Akhir.
9. Segenap dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalamannya.
10. Marina Masud Mizoguchi, atas ide, saran, masukan, dukungan dari awal hingga akhir proses pengerjaan dan juga membantu dalam pengerjaan media pendukung dan sebagai *Voice Over Talent*.
11. Ramadhani, ST., Selaku narasumber dari *Tim Ape Warrior, Center Of Orangutan Protection* yang sudah meluangkan waktunya untuk diwawancarai dan memberikan data *up to date* tentang Orangutan.
12. Prima “Boim” Setiawan yang telah membantu dalam *Recording Voice Over*.

13. Wismoyo Adi Nugroho, Jauhari Aziz, Muhammad Saiful Bahri, dan Mhd. Makruf Al Hafiz atas dukungannya setiap waktu.

14. Teman-teman satu angkatan 2014 DKV ISI Yogyakarta.

Perancangan ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Kritik dan saran dibutuhkan sebagai perbaikan untuk di masa depan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 10 Januari 2020

**Angga Dwi Prasetya**

# PERANCANGAN MOTION GRAPHICS

## #SAVEORANGUTAN

Oleh: Angga Dwi Prasetya

### ABSTRAK

Orangutan merupakan hewan endemik di Indonesia. Terdapat tiga spesies orangutan yang ada di Indonesia yaitu, Orangutan Kalimantan (*Pongo Pygmaeus*), Orangutan Sumatra (*Pongo Abellii*), Orangutan Tapanuli (*Pongo Tapanuliensis*). Orangutan berperan penting bagi kehidupan hutan hujan tropis sebagai spesies kunci karena mereka dapat meregenerasi hutan melalui buah-buahan dan biji-bijian yang mereka makan di hutan. Selain itu orangutan memiliki daya jelajah yang sangat tinggi hingga 100 km di hutan hujan tropis, hal itulah yang membantu menyebarkan biji tanaman. Mereka setidaknya memakan hingga 300 jenis tumbuhan yang ada di hutan. Beberapa faktor ancaman berkurangnya orangutan dikarenakan ulah manusia yang mengeksploitasi hutan demi suatu kepentingan, selain itu perburuan liar dan penangkapan juga merupakan faktor utama berkurangnya habitat orangutan. Sebagai warga negara Indonesia hendaknya membantu melestarikan orangutan dan membantu orangutan untuk melawan kepunahan dan berkonfrontasi dengan mereka yang mengganggu habitat orangutan.

Kata Kunci: orangutan, punah, *save*, hutan hujan tropis.

## **DESIGNING MOTION GRAPHIC**

### **#SAVEORANGUTAN**

**By: Angga Dwi Prasetya**

#### **ABSTRACT**

*Orangutans are endemic animals in Indonesia. There are three species of orangutans in Indonesia, namely, Borneo Orangutan (*Pongo Pygmaeus*), Sumatran Orangutan (*Pongo Abellii*), Tapanuli Orangutan (*Pongo Tapanuliensis*). Orangutans play an important role in tropical rainforest life as a key species because they can regenerate forests through the fruits and grains they eat in the forest. In addition, orangutans have a very high cruising range of up to 100 km in tropical rain forests, which is what helps spread plant seeds. They eat at least 300 species of plants in the forest. Several threats to the decline of orangutans are caused by human activities that exploit the forest for the sake of interest, besides poaching and capture are also major factors in orangutan habitat loss. As citizens of Indonesia, it should help preserve orangutans and help orangutans to fight extinction and confront those who disturb orangutan habitat.*

*Keywords: orangutan, extinct, save, rainforest.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	5
G. Skematik Perancangan.....	7
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>8</b>
A. Data Objek Perancangan.....	8
1. Tinjauan Orangutan.....	9
2. Tinjauan Hutan Hujan Tropis.....	15
3. Tinjauan <i>Centre of Orangutan Protection</i> .....	21
4. Tinjauan Bank BNI 46.....	23
B. Landasan Teori.....	25
1. Desain Komunikasi Visual.....	25
2. <i>Storytelling</i> .....	30
3. <i>Motion Graphics</i> .....	32
C. Analisis Data.....	34

D. Kesimpulan .....	37
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>38</b>
A. Konsep Media .....	38
1. Tujuan Media .....	38
2. Strategi Media .....	39
B. Konsep Kreatif .....	41
1. Tujuan Kreatif .....	41
2. Strategi Kreatif .....	41
C. Program Kreatif .....	44
1. Pra Produksi .....	44
2. Produksi .....	49
3. Pasca Produksi .....	52
<b>BAB IV VISUALISASI .....</b>	<b>55</b>
A. Penjaringan Ide Visual .....	55
B. Storyboard .....	59
C. Karakterisasi Visual .....	71
1. Penggambaran Karakter .....	71
2. Penggambaran Lingkungan .....	72
3. Proses Animasi .....	72
4. Tipografi .....	74
D. Hasil Akhir .....	75
1. <i>Motion Graphics</i> .....	75
2. Logo .....	91
3. Media Pendukung .....	92
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>100</b>
A. Kesimpulan .....	100
B. Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>104</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematik Perancangan .....	7
Gambar 2.1 Orangutan Kalimantan Jantan.....	9
Gambar 2.2 Orangutan Sumatra.....	10
Gambar 2.3 Orangutan Tapanuli.....	11
Gambar 2.4 Logo <i>Centre Of Orangutan Protection</i> .....	22
Gambar 2.5 Infografis perkembangan BNI 46 dari tahun ke tahun.....	24
Gambar 2.6 Contoh Penggunaan Warna Pastel Pada <i>Motion Graphics</i> .....	26
Gambar 2.7 <i>Gotham Black</i> .....	26
Gambar 2.8 Lingkaran Warna.....	27
Gambar 2.9 Komposisi dalam Ilustrasi.....	29
Gambar 2.10 Pemilu 2019 dalam angka.....	31
Gambar 3.1 <i>Sample</i> Penggunaan Warna Pastel Pada <i>Motion Graphics</i> .....	49
Gambar 3.2 <i>Gotham Black</i> dan <i>Gotham Book Italic</i> .....	50
Gambar 3.3 Bagan Jadwal Kerja.....	52
Gambar 4.1 <i>Explainer Video Example: All trails Pro</i> .....	55
Gambar 4.2 Hutan Hujan Tropis.....	55
Gambar 4.3 <i>Project Management Landing Page Concept</i> .....	56
Gambar 4.4 <i>Forest Ranger</i> .....	56
Gambar 4.5 Happi Orangutan.....	57
Gambar 4.6 Ambon Orangutan.....	57
Gambar 4.7 <i>Hunter</i> .....	58
Gambar 4.8 <i>Centre Of Orangutan Protection Team</i> .....	58
Gambar 4.9 <i>Final Storyboard</i> .....	69
Gambar 4.10 Karakter <i>Final</i> .....	70
Gambar 4.11 Penggambaran Lingkungan Dalam Berbagai Situasi.....	71
Gambar 4.12 Tangkapan Proses Animasi Karakter .....	71
Gambar 4.13 Tangkapan Proses Animasi lingkungan .....	72
Gambar 4.14 Tangkapan Penggunaan Tipografi.....	73
Gambar 4.15 Gambar <i>Final Motion Graphic</i> .....	89
Gambar 4.16 Logo #saveorangutan.....	90

Gambar 4.17 Poster 1 <i>#saveorangutan</i> .....	91
Gambar 4.18 Poster 2 <i>#saveorangutan</i> .....	92
Gambar 4.19 Poster 3 <i>#saveorangutan</i> .....	93
Gambar 4.20 <i>Instagram Post</i> .....	95
Gambar 4.21 <i>Instagram Story</i> .....	96
Gambar 4.22 <i>Web Banner</i> .....	97
Gambar 4.22 Skema Keterkaitan Media.....	98
Gambar 6.1 Display Pameran.....	104
Gambar 6.2 Display Pameran.....	104
Gambar 6.3 Display Pameran.....	105
Gambar 6.4 Foto Sebelum Sidang.....	105
Gambar 6.5 Presentasi Sidang.....	106
Gambar 6.6 Setelah Presentasi Sidang.....	106
Gambar 6.7 Setelah Presentasi Sidang.....	106
Gambar 6.8 Poster Pameran.....	107
Gambar 6.9 Katalog Bagian Depan.....	108
Gambar 6.10 Katalog Bagian Belakang.....	109



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia dan alam merupakan dua hal yang berdampingan sejak dahulu, keduanya memiliki relasi unik dan mendalam seperti sejauh manusia hidup alam selalu memberikan kebutuhan dan sumber daya agar manusia dapat bertahan hidup, namun seperti kata peribahasa air susu dibalas dengan air tuba, perilaku manusia yang memikirkan dirinya sendiri selalu mengkhianati alam yang sudah memberikan yang terbaik. Kerusakan dan eksploitasi selalu terjadi pada alam sejak dahulu, sehingga banyak keanekaragaman hewani dan hayati terancam bahkan punah.

Indonesia merupakan negara yang terdiri atas pulau-pulau dengan alam yang memiliki keanekaragaman hayati dan hewani mulai dari darat hingga laut. Salah satu ekosistem yang menopang kehidupan tersebut adalah hutan hujan tropis. Hutan hujan tropis di Indonesia yang sangat luas tersebut mulai berkurang akibat beberapa faktor yang salah satunya merupakan pembukaan lahan baru untuk kebun sawit. Tindakan tersebut membuat ekosistem hutan hujan tropis terancam rusak hingga punahnya makhluk hidup yang berada di dalamnya. Salah satu hewan yang terganggu habitatnya adalah Orangutan.

Di Indonesia orangutan tersebar di hutan hujan tropis di Indonesia dan teridentifikasi dengan tiga sub spesies yaitu *Pongo pygmaeus pygmaeus* yang berada di barat laut Borneo, *Pongo Pygmaeus wurmbii* di Borneo bagian tengah dan *Pongo pygmaeus morio* di timur laut Borneo. Di tahun 2004, ilmuwan memperkirakan total populasi orangutan di pulau Borneo terdapat sekitar 54 ribu individu. Diantara ketiga sub-spesies orangutan Borneo tersebut, *P.p pygmaeus* merupakan sub-spesies yang paling sedikit dan terancam kepunahan, dengan estimasi jumlah populasi sebesar 3000 hingga 4500 individu di Kalimantan Barat dan sedikit di Serawak (Malaysia), atau kurang dari 8% dari jumlah total populasi orangutan Borneo ([https://www.wwf.or.id/program/spesies/orangutan\\_kalimantan/](https://www.wwf.or.id/program/spesies/orangutan_kalimantan/), diakses pada 11 februari 2019).

Ancaman yang datang dari penggundulan hutan hujan tropis di Indonesia adalah salah satu yang paling merusak habitat asli orangutan, spesies ini diklasifikasikan oleh CITES ke dalam kategori Appendix I (spesies yang dilarang untuk perdagangan komersial internasional karena sangat rentan terhadap kepunahan) ([https://www.wwf.or.id/program/spesies/orangutan\\_kalimantan/](https://www.wwf.or.id/program/spesies/orangutan_kalimantan/), diakses pada 11 februari 2019). Selain dari penggundulan lahan untuk kebun sawit habitat orangutan juga tergerus oleh pembalakan liar, kebakaran hutan, perburuan dan perdagangan orangutan untuk menjadi satwa peliharaan.

Orangutan merupakan primata endemik asli dari Indonesia, selain endemik orangutan juga dianggap sebagai kerabat dekat manusia karena memiliki 97% DNA yang sama dengan manusia yang membuat orangutan memiliki perilaku yang hampir sama dengan manusia. Predator orangutan di Sumatra seperti harimau Sumatra adalah salah satu pemangsa alaminya. Orangutan sering menghabiskan waktu hidupnya di atas pohon dan bergelantungan dari satu pohon ke pohon lainnya. Karena tubuhnya yang kecil membantu perilakunya yang hidup di pepohonan, sedangkan orangutan Kalimantan sering ditemui di atas permukaan tanah. Orangutan merupakan satwa yang dilindungi dalam hukum nasional, berdasarkan UU Nomor 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumberdaya Alam Hayati dan Ekosistemnya serta PP nomor 7 tahun 1999 tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa. (<https://www.wwf.or.id/rss.cfm?uNewsID=63143>, diakses pada 12 februari 2019). Pembukaan lahan sawit yang merusak hutan dan *massive* di hutan hujan tropis membuat orangutan kehilangan habitatnya, alhasil banyak orangutan berpindah mencari sumber makanan seperti kepemukiman warga atau mencari sumber makanan di kebun sawit. Ironisnya perusahaan kelapa sawit menganggap bahwa orangutan adalah hama yang sangat merugikan. Mereka mengupah masyarakat setempat untuk membunuh orangutan. Pembayaran dilakukan dengan menunjukkan bukti telapak tangan orangutan (<https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-42879943>, diakses 12 februari 2019).

Kenyataan akan menyusutnya hutan hujan tropis di Indonesia akibat

ulah manusia merusak alam dan membuka lahan pertanian merupakan hal utama yang membuat menyusutnya habitat orangutan. Ancaman kepunahan orangutan di Indonesia juga masih mendapatkan sedikit perhatian dari media, konten-konten yang bersifat edukasi masih sedikit untuk ditemui di media Indonesia, kebanyakan hanya berupa informasi artikel ataupun poster, meskipun banyak komunitas pecinta orangutan namun orangutan membutuhkan media yang mampu membawa isu kepunahan orangutan dengan up to date dan informasi yang dapat diterima masyarakat dengan cepat.

Melihat bahwa pentingnya sarana edukasi masyarakat untuk membantu menginformasikan, melindungi dan membantu menyelamatkan orangutan dan habitatnya maka dalam perancangan ini akan disampaikan kampanye pemutus rantai eksploitasi orangutan dan habitatnya melalui media digital yaitu *motion graphic* karena media *motion graphic* merupakan media yang mampu menyampaikan pesan secara langsung ke otak manusia, karena terdiri dari visual, karakter dan audio yang dapat dikemas dengan padat, jelas dan menarik. Keefektifan *motion graphic* memberikan kemudahan mengakses juga mengingat media yang digunakan juga kian berkembang. Masyarakat dalam era digital sekarang ini lebih dapat menerima informasi dengan sajian ringan dan cepat, selain itu *motion graphic* juga merupakan media informasi yang dapat diakses dengan mudah, ringkas dan dapat dipahami dengan jelas.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *motion graphic* sebagai solusi dalam upaya mengedukasi masyarakat tentang menjaga habitat orangutan yang merupakan hewan endemik dan sebagai spesies kunci hutan hujan tropis yang berharga secara menarik, informatif, dan dapat diakses dengan mudah?

## **C. Tujuan Perancangan**

1. Untuk merancang pesan komunikasi visual berupa *Motion graphic* dengan mengolah data hasil penelitian menjadi pesan dengan visual atau gambar, suara dan tipografi dengan media digital sebagai sarannya yang ditargetkan kepada remaja dan masyarakat, khususnya remaja yang merupakan

pengembangan dan masa depan Indonesia.

2. Menumbuhkan rasa kepedulian remaja ataupun masyarakat pada orangutan dan habitatnya yang terancam kepunahan.

#### **D. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diprioritaskan adalah membahas tentang orangutan yang berada di Indonesia seperti orangutan Kalimantan, orangutan Sumatra dan orangutan Tapanuli yang habitatnya sudah tergerus karena penyempitan habitat karena faktor perusakan hutan hujan tropis.

#### **E. Manfaat Perancangan**

Hasil yang diharapkan dari “Perancangan Motion Graphic #SaveOrangutan” antara lain :

1. Manfaat bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
  - a. Perancangan diharapkan memberikan inspirasi dalam merancang *motion graphic* yang berisikan penyampaian informasi edukasi menyelamatkan orangutan dan habitatnya yang mampu memberikan informasi yang lengkap dan mudah diterima *target audience* dengan visual menarik
  - b. Perancangan diharapkan memberikan wawasan pemilihan media yang berbeda dan lebih efektif dalam menyampaikan perancangan visual edukasi menyelamatkan orangutan dan habitatnya
2. Manfaat bagi masyarakat
 

Perancangan diharapkan mampu mengajak masyarakat agar lebih peka terhadap orangutan dan habitatnya yang merupakan hewan endemik asli Indonesia dan terancam kepunahan akibat ulah manusia yang merusak hutan hujan tropis secara *massive*.
3. Manfaat bagi Institusi
  - a. Menambah perbendaharaan referensi karya dalam proses Pendidikan sehingga dapat memberikan opsional desain atau gaya komunikasi visual.
  - b. Mendapatkan sumbangsih hasil karya perancangan *Motion Graphic #saveorangutan* dan dapat digunakan sebagai tolak ukur bahan pembelajaran dan pengembangan karya mahasiswa.

## F. Metode Perancangan

### 1. Data yang dibutuhkan

#### a. Data primer

Data primer akan didapatkan dari wawancara, observasi data ataupun melalui survey data yang berkaitan dengan materi dan pihak terkait dalam proses pengumpulan data.

#### b. Data sekunder

Data pendukung perancangan akan didapat dari literatur seperti dari buku, koran, majalah, artikel, jurnal hingga informasi dari situs-situs diinternet terkait materi perancangan.

### 2. Metode pengumpulan data

a. Studi pustaka akan diperoleh data sekunder yaitu literatur hingga situs-situs internet.

b. Wawancara yang diperoleh dari narasumber yang terkait dan survey pada objek terkait perancangan.

c. Observasi data melalui pengamatan langsung pada lapangan.

### 3. Metode analisis data

Analisis data dengan menggunakan metode 5W + 1H (*What, Why, Who, Where, When, and How*) sebagai dasar untuk objek perancangan dan edukasi bagi masyarakat.

#### a. What (obyek)

Apa masalah yang menjadi dasar dari perancangan *motion graphic #saveorangutan?*

#### b. Why (tujuan)

Mengapa merancang *motion graphic #saveorangutan?*

#### c. Who (*target audience*)

Siapa *target audience* dari perancangan *motion graphic #saveorangutan?*

#### d. Where (ruang lingkup)

Dimana saja ruang lingkup batasan untuk mempublikasikan *motion graphic #saveorangutan?*

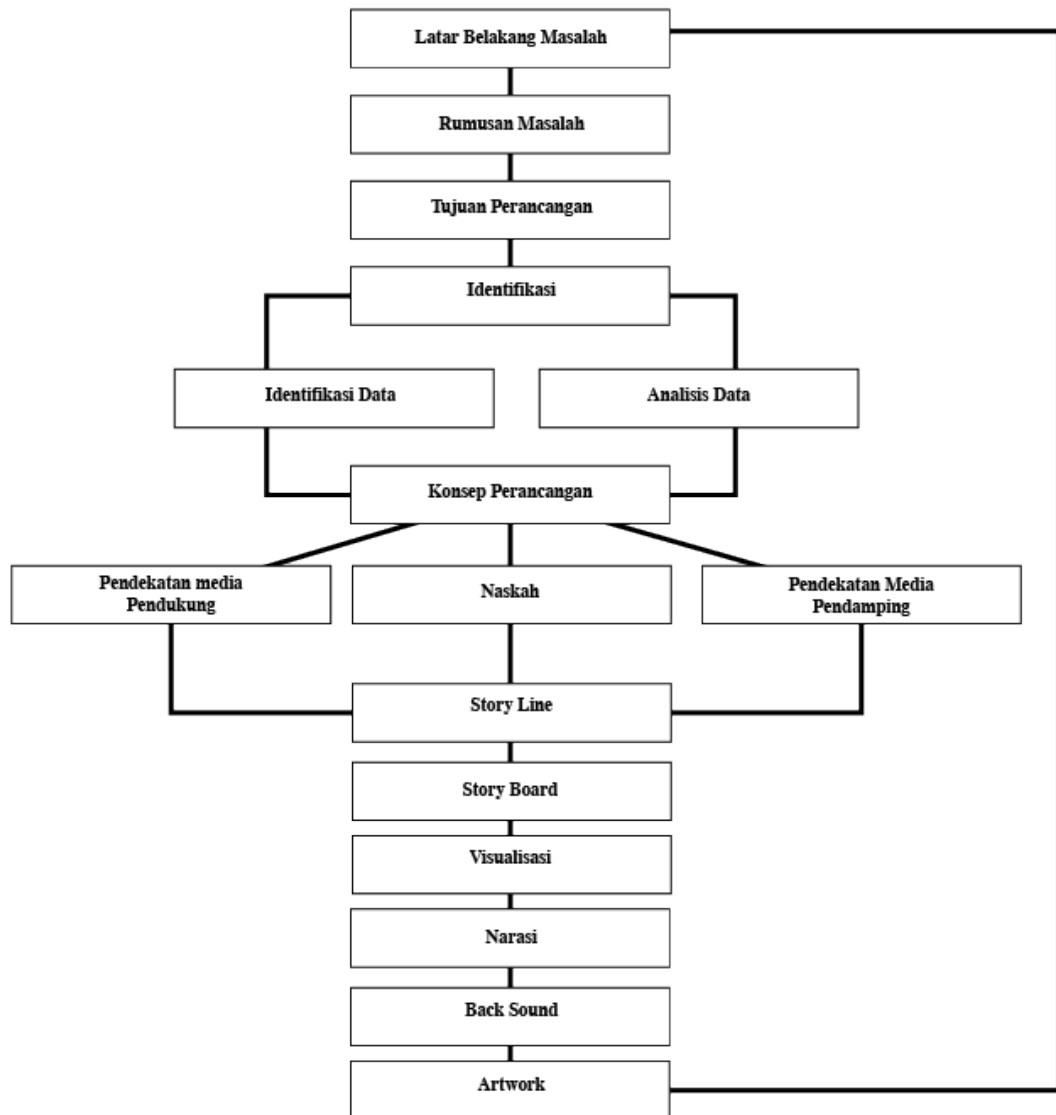
#### e. When (kapan)

Kapan penyebaran *motion graphic #saveorangutan?*

f. How (Bagaimana?)

Bagaimana strategi memecahkan masalah ini melalui komunikasi visual?

## G. Skematika Perancangan



Gambar. Skematika Perancangan

*Sumber: Dokumentasi Angga dwi prasetya*