

**JURNAL TUGAS AKHIR
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**

Jurnal Tugas Akhir:

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC #SAVEORANGUTAN yang diajukan oleh Angga Dwi Prasetya, NIM 141 230 1024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90241), telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima



Ketua Program Studi S-1Desain Komunikasi Visual

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

NIP. 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

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

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 (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/, 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 pengemban 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?

II. PEMBAHASAN

A. Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan lay-out (Tinarbuko, 2009:24).

2. *Storytelling*

Storytelling berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki dua kata *story* dan *telling*. *Story* merupakan cerita sedangkan *telling* artinya menceritakan. Fungsi dari *storytelling* adalah menjaga dan memainkan momentum, maksud dari momentum adalah sebuah kejadian akan mengakibatkan reaksi kejadian lain, lalu reaksi tersebut menjadikan reaksi kejadian berikutnya begitu seterusnya. Jadi dengan memainkan momentum itulah yang menentukan menarik atau tidak film kita. Untuk itu diperlukan manajemen momentum atau struktur momentum yang tersusun dengan baik. Leksikografi Motif

3. *Motion Graphics*

Motion graphic merupakan adalah salah satu cabang bentuk dari desain komunikasi visual yang melibatkan animasi dalam konteks penciptaan gerak yang menarik. Motion graphic pada awalnya digunakan dalam film sebagai judul film beserta credit film, kemudian berkembang saat era televisi mulai berkembang. Saat ini penggunaan motion graphic sudah berkembang karena pesatnya era digital dan kemudahan akses dalam mencari informasi. Motion graphic merupakan bagian dari animasi yang dalam perkembangannya digunakan dalam berbagai media elektronik maupun digital. Secara umum animasi merupakan suatu proses menggambar dengan memodifikasi sequence gambar dari tiap-tiap frame yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak

B. Hasil Analisis Data

Analisis data dilakukan pada pokok masalah yang telah disambungkan dengan referensi kepustakaan. Hal ini digunakan dalam memetakan permasalahan dan membantu merumuskan hasil final apa yang akan dibuat. Hasil dari Analisa ini kemudian menjadi dasar dalam perancangan yang melibatkan visual dan suara. Dalam analisis ini digunakan metode 5W+1H (*what, where, when, who, why, how*).

a. *What* :

Apa masalah yang menjadi dasar hilangnya habitat orangutan?

Masyarakat kurang memahami bahwa orangutan adalah satwa langka Indonesia yang sangat terancam kepunahan, salah satu spesiesnya yaitu orangutan tapanuli dalam keadaan kritis dan hanya tersisa dibawah 800 ekor. Penyusutan yang parah ini tidak lain dikarenakan faktor kerusakan hutan hujan tropis sebagai habitat asli orangutan. Orangutan pada saat ini di ambang kepunahan karena degradasi dan fragmentasi habitat dan laju degradasi dan fragmentasi hutan tersebut masih sulit dilakukan. Begitu pula masalah konservasi orangutan yang masih mengalami hambatan dalam penerapan kebijakan, program dan kegiatan oleh berbagai pihak. Kesadaran masyarakat lokal dalam keikutsertaannya dalam konservasi juga masih terbatas akibat

kurangnya pengetahuan untuk mendukung program pelestarian orangutan. Peran pemerintah dalam melindungi keanekaragaman hayati juga belum dilaksanakan secara konsisten. Apabila masalah ini berlanjut maka orangutan akan benar-benar diambang punah.

b. *Why* :

Mengapa perlu merancang media yang tepat untuk masalah orangutan?

Orangutan merupakan spesies kunci dari hutan hujan tropis, mereka merupakan agen penyebar biji-bijian di dalam hutan hujan tropis karena daya jelajahnya yang sangat tinggi. Mengedukasi masyarakat melalui sebuah media merupakan hal yang penting karena mengingat juga orangutan merupakan hewan yang dilindungi oleh undang-undang. Selain itu individu orangutan juga kian menyusut karena kerusakan habitat dan perburuan manusia.

c. *Who* :

Siapa target audiens dari perancangan media ini?

Target perancangan ini terbagi atas beberapa target utama yaitu masyarakat lokal, masyarakat umum, dan pemerintah. Masyarakat lokal disini berperan dalam keikutsertaannya dalam konservasi orangutan. Masyarakat lokal perlu diberi edukasi mengenai pentingnya peran mereka dalam konservasi dan perlindungan orangutan oleh lembaga-lembaga konservasi orangutan di masing-masing daerah, kesadaran akan berkurangnya orangutan dalam kehidupannya di hutan perlu ditingkatkan dan memupuk rasa peduli dalam kelestarian orangutan di hutan hujan tropis ataupun konservasi. Kerjasama sangat dibutuhkan masyarakat sekitar dan pihak-pihak konservasi agar perlindungan orangutan dapat dilakukan secara maksimal.

Bagi masyarakat umum agar meningkatkan rasa kepedulian orangutan dan habitatnya yang diambang punah. Masyarakat umum diharapkan mampu membantu pelestarian orangutan di tempat konservasi melalui *financial support* atau donasi yang dapat membantu mencegah kematian orangutan oleh faktor-faktor lain di area konservasi. Di sini masyarakat yang telah mendonasikan uangnya akan diberikan info melalui media mengenai hasil dari pembelian donasi untuk keperluan orangutan dalam konservasi.

Bagi pemerintah diharapkan mampu memaksimalkan undang-undang perlindungan hayati agar konsisten dalam menindak tegas perusak habitat atau perburuan yang dilakukan oknum-oknum yang tidak bertanggungjawab. Selain itu peran pemerintah diharapkan tegas dalam kasus penebangan hutan secara illegal, pembukaan lahan untuk sawit dan berkurangnya hutan akibat dibangunnya infrastruktur, karena itu akan berdampak langsung dalam penurunan habitat orangutan dan satwa liar lain.

d. *Where* :

Dimana saja ruang lingkup untuk mempublikasikan media perancangan ini?

Masalah terkait orangutan berfokus di Indonesia yang mana orangutan merupakan satwa langka yang harus dilindungi. Dengan media *motion graphic* hasil perancangan ini dapat digunakan sebagai media edukasi terkait penyelamatan orangutan dan memumpuk kesadaran akan diambang punahnya orangutan atau satwa lain selain orangutan yang perlu diperhatikan. *Motion graphics* juga mudah untuk disebar secara digital, terutama dengan mudahnya berbagi tautan di dunia maya.

e. *When* :

Kapan penyebaran media perancangan tersebut?

Perancangan ini dapat dipublikasikan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dan disusun berdasarkan keterkaitan antar media pendukung. Kemudian disebar secara *massive* ke target audiens.

f. *How* :

Bagaimana strategi memecahkan masalah ini melalui komunikasi visual?

Dalam perancangan ini orangutan digambarkan memiliki perasaan humanis seperti manusia yang hidup berkeluarga dan memiliki anak yang tinggal secara aman dan tentram di hutan kemudian habitatnya dihancurkan oleh manusia secara brutal yang menyebabkan berkurangnya orangutan secara *massive*. Pada dasarnya orangutan sendiri berperilaku seperti manusia dalam hidup di habitatnya, seperti menggunakan barang-barang untuk berburu makanan seperti ikan dan lain-lain atau hidup berkelompok ketika sumber makanan melimpah dan saling bertukar informasi keahlian antar kelompok. Orangutan merupakan hewan yang sangat cerdas dan dapat beradaptasi dengan baik di habitatnya. Ini dilakukan agar masyarakat menjadi peka

bahwasanya orangutan juga memiliki perasaan dan sangat perlu diperhatikan lebih.

Kemudian menggunakan data pada infografis dan *motion graphic* agar mempermudah informasi tentang orangutan yang harus diperhatikan dan dipahami bersama. Pendekatan infografis mengutamakan audiens untuk dapat memahami informasi semudah mungkin dan tetap menempel di pikiran dan dapat melakukan tindakan untuk membantu pelestarian atau menyelamatkan orangutan.

III. STRATEGI DAN KONSEP VISUAL

A. Strategi Media

Kebutuhan akan media utama dan pendukung *motion graphic* ini dapat dilihat dari tujuan media. Media yang dipilih harus membuat informasi tersampaikan dengan cukup kompleks. *Motion Graphic* dipilih sebagai media utama dengan kelebihan mampu menyajikan visual beserta animasinya dilengkapi dengan narasi, informasi dan musik sebagai latar belakang dengan pembawaan yang ringkas, ringan, menarik tetapi serius. Selain *motion graphic* sebagai media utama diperlukan pula media pendukung dalam perancangan ini. Media pendukung yang diperlukan adalah, *social media post*, *web banner* dan media offline berupa poster.

B. Konsep Visual

1) Isi pesan

Orangutan merupakan *keystone species* pada habitat hutan hujan tropis mereka merupakan agen penyebar biji tanaman. Orangutan menjadi *keystone species* dikarenakan perilaku unik dan daya jelajah yang tinggi dengan membawa buah-buahan. Perilaku ini yang membuat orangutan menjadi agen penyebar biji ideal dalam ekosistem hutan hujan tropis. Menjaga orangutan agar tidak punah juga merupakan langkah awal agar tidak terjadi efek domino punahnya spesies lain yang berada di hutan hujan tropis yang berujung pada kerusakan ekosistem secara menyeluruh

Menjaga habitat hutan hujan tropis merupakan hal yang harus digalakkan pada masyarakat. Selain menyelamatkan orangutan dari kepunahan, menjaga hutan hujan tropis juga melindungi flora dan fauna lain yang terdapat di dalamnya. Orangutan merupakan satwa asli Indonesia

yang harus dilindungi dari ancaman kepunahan. Melindungi orangutan dari kepunahan merupakan salah satu warisan yang harus diturunkan kepada anak cucu kita agar mereka dapat melihat secara langsung satwa tersebut di kemudian hari.

2) Pendekatan visual

Pada perancangan ini visual akan ditampilkan dalam bentuk yang sederhana atau dengan pendekatan penyederhanaan bentuk. Fungsi dari penyederhanaan bentuk untuk mempermudah pemahaman informasi visual dan menarik perhatian. Keberagaman bentuk atau rumit akan mempersulit target audiens untuk fokus.

Visual akan ditampilkan dengan gaya *flat* dengan sedikit detail menggunakan *brush*, dimana objek digambarkan sedikit kartunal. Meskipun sedikit kartunal namun proporsi yang digunakan mengikuti proporsi yang nyata, demikian juga dengan objek lingkungan dan benda-benda lain yang berkaitan. Objek digambarkan dengan proporsi nyata karena target audiens yang umumnya orang dewasa. Penggunaan proporsi dewasa dan minim deformasi bentuk supaya kesan serius dan integritas dapat dipahami dengan baik.

3) Bentuk pesan

a) Secara verbal

Pesan yang disampaikan pada perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia dengan pembawaan yang semi-formal. Narasi dirancang untuk mendukung visual dengan data-data yang telah disusun. Pembawaan narasi dibawakan secara mendramatisir mengikuti alur yang sudah dirancang.


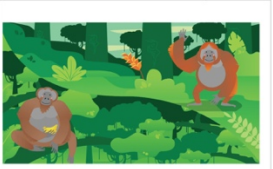
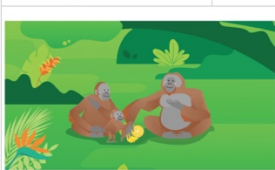

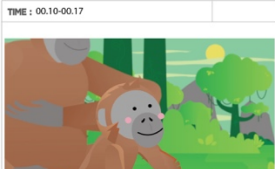
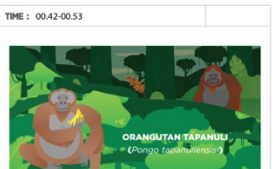
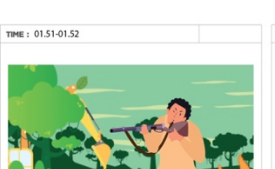
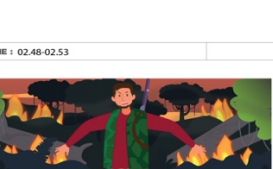
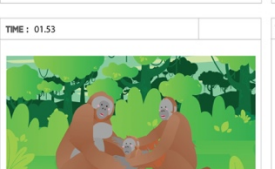
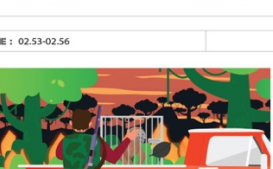
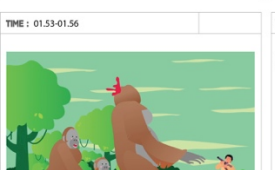
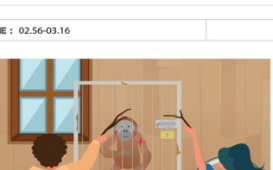
b) Secara visual

Visual yang digunakan pada perancangan ini menampilkan data dan fakta yang telah disusun sesuai dengan urutan pada storyboard. Visual ditampilkan menggunakan ilustrasi yang dianimasikan sehingga memikat audiens dan memiliki daya tarik sehingga audiens dapat memahami isi konten dengan mudah tanpa kelelahan. Data-data

yang disampaikan diasosiasikan dengan visual yang sesuai dengan fakta-fakta dalam permasalahan yang terjadi pada habitat orangutan.

IV. HASIL PERANCANGAN

A. Media Utama

<p>TIME : 00:00-00:02</p> 	<p>TEXT</p> <p>Di dalam hutan hujan tropis Indonesia</p>	<p>TIME : 00:41-00:41</p> 	<p>TEXT</p>
<p>TIME : 00:02-00:10</p> 	<p>TEXT</p> <p>terdapat keluarga besar yang hidup dengan damai dan tenang. Mereka adalah keluarga orangutan Kalimantan</p>	<p>TIME : 00:41-00:42</p> 	<p>TEXT</p> <p>mereka adalah orangutan Sumatra (Pongo Abelii)</p>
<p>TIME : 00:10-00:17</p> 	<p>TEXT</p> <p>Bono merupakan orangutan termuda di keluarga ini</p>	<p>TIME : 00:42-00:53</p> 	<p>TEXT</p> <p>dan Orangutan Tapanuli (Pongo Tapanuliensis), kata ayah Bono mereka memiliki sedikit perbedaan dengan kita yaitu orangutan Kalimantan (Pongo Pygmaeus)" "Bono selalu berharap ingin bertemu dengan mereka"</p>
<p>TIME : 01:51-01:52</p> 	<p>TEXT</p>	<p>TIME : 02:48-02:53</p> 	<p>TEXT</p> <p>tanpa Bono sadari dari belakang ada yang menangkap Bono</p>
<p>TIME : 01:53</p> 	<p>TEXT</p>	<p>TIME : 02:53-02:56</p> 	<p>TEXT</p> <p>Bono dibawa ke rumah mauluk tersebut</p>
<p>TIME : 01:53-01:56</p> 	<p>TEXT</p> <p>"DOR!" Ayah bono tersungkur</p>	<p>TIME : 02:56-03:16</p> 	<p>TEXT</p> <p>ia ditempatkan di kandang sempit dan kotor. Bono bersedih. Berhari-hari ia disana tanpa makanan dan minuman yang layak, Bono sangat ingin kembali kerumah bersama keluarganya, tapi ia tahu ia tidak bisa</p>

<https://www.youtube.com/watch?v=PkBzxHHHVGc&t=10s>

Gambar 1 *Final Motion Graphic* (sumber: Angga Dwi Prasetya, 2019)

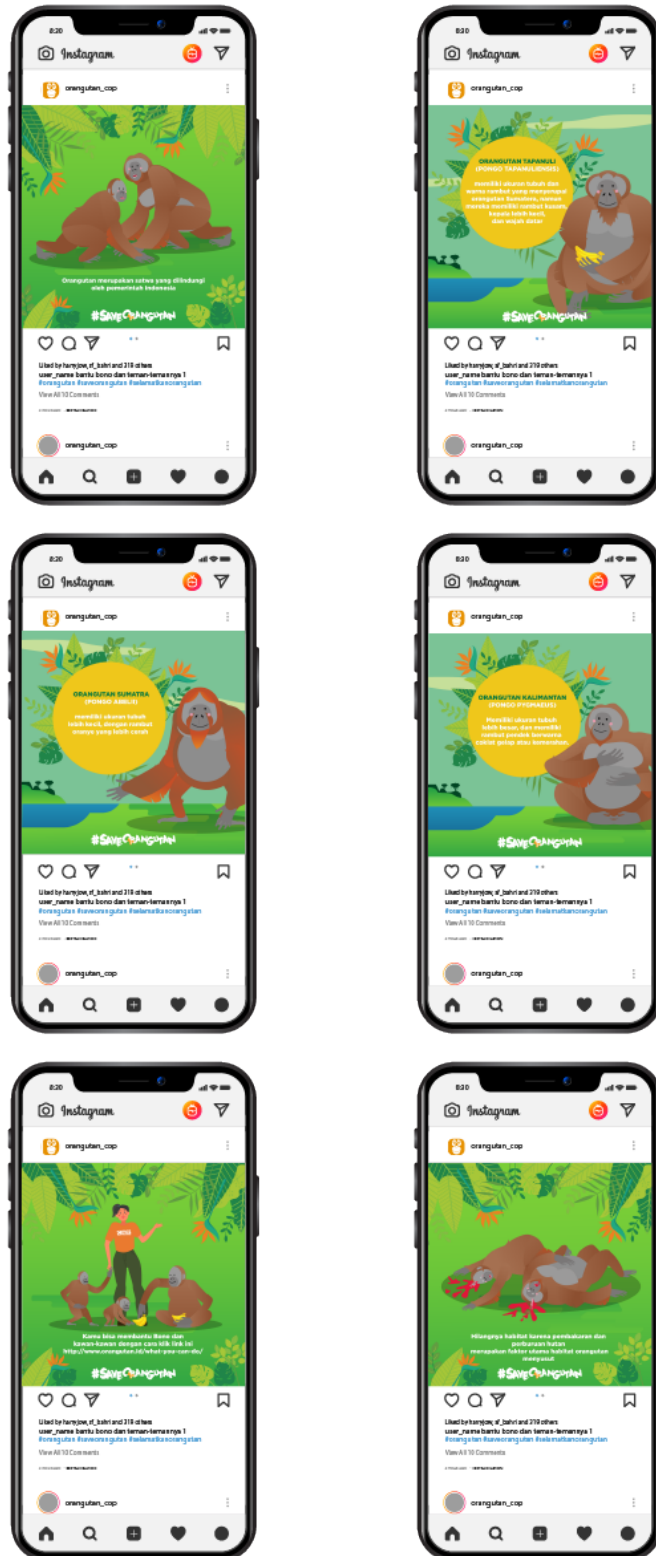
B. Media Pendukung

1. Poster



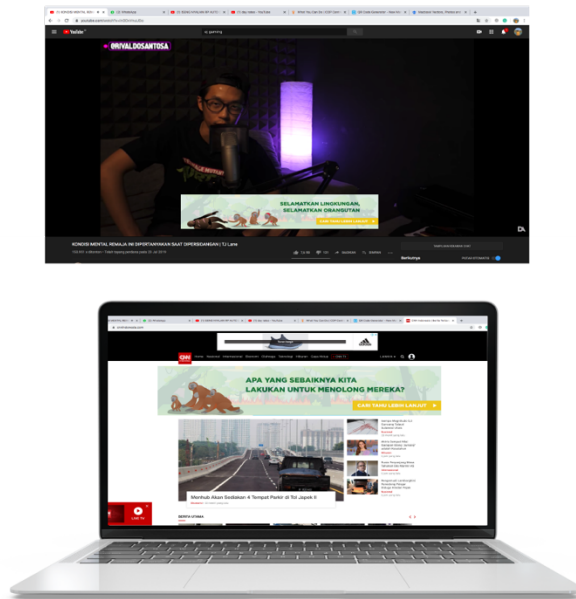
Gambar 2 Poster #saveorangutan (sumber: Angga Dwi Prasetya, 2019)

2. Social Media Post



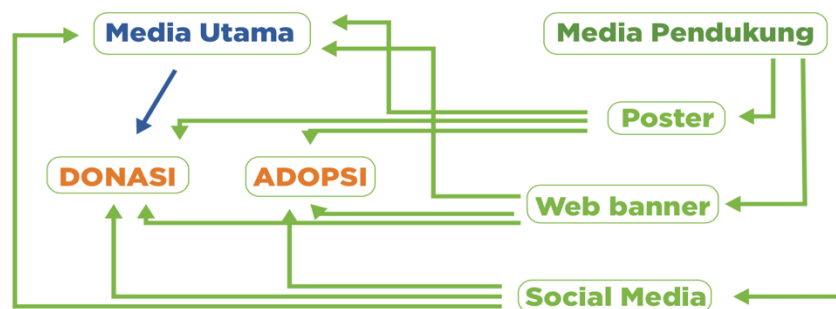
Gambar 3 Instagram Post (sumber: Angga Dwi Prasetya, 2019)

3. Web Banner



Gambar 4 Web Banner (sumber: Angga Dwi Prasetya, 2019)

4. Sistem keterkaitan antar media



Gambar 4 Skema Antar Media (sumber: Angga Dwi Prasetya, 2019)

Media utama akan bertujuan untuk donasi dan audiens akan diarahkan ke web www.orangutan.id pada menu donasi. Media pendukung memiliki peran yang juga mendukung tujuan perancangan. Poster akan bertujuan mengajak audiens membuka link ke media utama, link ke donasi dan link ke adopsi. Web banner yang dipasang di web ataupun iklan youtube akan mengarahkan audiens ke media utama, web donasi dan web adopsi, begitupula peran sosial media juga memberikan informasi, fakta orangutan, link ke media utama , link adopsi dan link donasi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berawal dari permasalahan menyusutnya habitat orangutan di Indonesia akibat degradasi lahan, perburuan, atau penangkapan liar yang tidak memiliki media yang memungkinkan untuk membantu menyelamatkan orangutan, maka dalam perancangan ini mencoba memberikan tawaran berupa media *motion graphic* #saveorangutan sebagai tawaran solusi.

Motion graphic dalam perancangan ini merupakan media utama yang befokus pada memberikan informasi yang terjadi pada habitat orangutan yang diambang kepunahan dan benar-benar terjadi di Indonesia karena sangat penting bagi masyarakat dikarenakan populasi orangutan yang terus menurun lewat penggambaran perjuangan orangutan Bono dan keluarganya menghadapi situasi yang belum pernah mereka rasakan sebelumnya. Tidak hanya media utama, berbagai media pendukung juga saling melengkapi perancangan ini guna dapat mencapai tujuan. Perancangan ini pun disusun secara bertahap dan linier yang artinya tap tahapan harus dijalankan secara berurutan dari awal hingga akhir.

Banyak sekali kesulitan yang dialami dalam perancangan ini baik dalam pengumpulan data ataupun dalam proses produksi. Pengumpulan data dan identifikasi harus dilakukan dengan tepat dan dapat dipercaya, dikarenakan ini adalah tahapan yang sangat membantu dalam proses merancang desain. *Output* yang dihasilkan harus memiliki kemungkinan yang tepat sasaran dan memiliki fungsi yang tinggi bagi target karena mengandung data dan informasi yang berdasarkan fakta.

Merancang sebuah *motion graphic* memerlukan kerjasama tim dan kondisi alur kerja yang kuat. Kerja sama tim merupakan aspek penting dalam proses produksi dikarenakan jika tidak ada koordinasi yang baik dapat menyebabkan produksi yang akan bermasalah dan menyita jadwal yang telah disusun dengan baik.

B. Saran

Proses perancangan *motion graphic* #saveorangutan ini memang belum sempurna dan diperlukan saran dan masukan. Beberapa kendala yang dialami yaitu sulitnya mendapatkan empati dengan orangutan asli yang terdapat di Kalimantan dikarenakan berada di luar pulau Jawa. Perancangan ini sangat penting ditindak lanjuti karena kasus orangutan memang bukanlah kasus yang sepele, maka itu diperlukan dukungan dari masyarakat dan pihak-pihak yang telah mendukung penyelamatan dan pelestarian orangutan di Indonesia.

Selain itu dalam merancang sebuah *motion graphic* dibutuhkan perhatian khusus pada komposisi tim dan alur kerja yang tepat agar kualitas produksi dapat berjalan beriringan dan dapat mencapai tujuan perancangan tepat waktu. Karena jika satu individu bekerja tidak sesuai alur yang tepat maka dapat menghambat proses produksi dan mempengaruhi kualitas *motion graphic* nantinya. Dalam merancang sebuah *motion graphic* juga perlu diperhatikan instruksi-instruksi yang telah dirancang seperti memperhatikan moodboard, sketsa, storyboard, hingga naskah yang tepat, agar hasil perancangan dapat sesuai hasil yang diinginkan dan maksimal dalam proses selanjutnya. Selain itu diperlukan strategi-strategi yang matang dalam mengkampanyekan perancangan ini yang sesuai dengan daya cakup target audiens.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membuka celah bagi desainer dalam mengangkat permasalahan disekitarnya namun penting ke dalam sebuah produk desain komunikasi visual. Seorang desainer harus mampu sebagai *Problem Solver* yang mampu menjembatani permasalahan agar mudah dikonsumsi oleh target audiens. Desainer harus mampu mencoba memahami ilmu lain untuk memahami permasalahan yang ada karena ilmu desain komunikasi visual sendiri merupakan ilmu multi disiplin. Hal tersebut merupakan kunci agar desainer mampu menciptakan media yang relevan bagi konteks masalah yang dihadapi, termasuk dalam memahami cara kerja *motion graphic* dalam pembahasan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Blazer, Liz. (2016). *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation 7 Motion Graphics*. Berkeley, California: Peachpit Press
- Krasner, Jon. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Oxford: Elsevier.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Kuswanda, Wanda. (2014). *Orangutan Batang Toru: Kritis di Ambang Punah*. Bogor: Forda Press
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tinarbuko, Sumbo. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- Williams, Richard. (2001). *The Animators Survival Kit*. United States: Faber and faber

Jurnal

- Direktorat Jenderal Perlindungan Hutan dan Konservasi Alam Departemen Kehutanan Republik Indonesia. 2009. *Strategi dan Rencana Aksi Konservasi Orangutan Indonesia 2007-2017*
- Rahman, Aulia Dede. 2010. *Karakteristik Habitat dan preferensi Pohon Sarang orangutan (Pongo pygmaeus wurmbii) di Taman Nasional tanjung Pitung (Studi Kasus Camp Leakey)*. Vol. 7 No. 2. Institut Pertanian Bogor, Bogor.
- Prayogo, H., Thohari, A.M., Sholihin, D.D., Prasetyo, L.B., Sugardjito. 2014. *Karakter Kunci Pembeda Antara Orangutan Kalimantan (Pongo Pygmaeus) Dengan Orangutan Sumatera (Pongo Abellii)*. Vol 16, No. 1. Institut Pertanian Bogor, Bogor.
- Haddad, Abdullah.A., Prayogo, Hari., Anwari, Muhammad. S. 2017. *Perilaku Makan Dan Jenis Pakan Orangutan (Pongo Pygmaeus) Di Yayasan International Animal Rescue Indonesia (YIARI) Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat*. Vol. 5 (2). Fakultas Kehutanan Universitas Tanjungpura, Pontianak.

Orangutan Population and Habitat Viability Assessment. 2017. *Sosialisasi PHVA Orangutan 2016*. Jakarta.

Tautan Online

Amindoni, Ayomi. 2017. *Orangutan Tapanuli, Spesies Baru Orangutan yang Masa Depannya 'Terancam'*. Diakses 16 Oktober 2019 di URL : (<https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-42140896>)

Larasati, Mega Dinda. 2017. *Orangutan: Taksonomi, Makanan, Habitat dan Upaya konservasi*. Diakses 15 Oktober 2019 di URL : (<https://foresteract.com/orangutan/>)

Risnandar, Cecep. 2018. *Hutan Hujan Tropis*. Diakses 15 Oktober di URL : (<https://jurnalbumi.com/knol/hutan-hujan-tropis/>)

_____. *Memperkenalkan Jenis Primata Baru Khas Sumatra Pongo Tapanuliensis*. Diakses 17 Oktober 2019 di URL : (<https://www.batangtoru.org/orangutan/>)