

JURNAL TUGAS AKHIR  
**PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI  
“KEKANG KUKANG”**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Gedhe Wicaksono**

**NIM. 1412304024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

Jurnal Tugas Akhir:

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI “KEKANG KUKANG”**

Diajukan oleh Gedhe Wicaksono, NIM 1412304024. Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada hari kamis, tanggal 09 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual

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

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

## ABSTRAK

Populasi satwa kukang menurun dalam beberapa dekade sejak sekitar tahun 2000. Bahkan karena semakin mengkhawatirkan pihak internasional langsung bergerak dan melakukan *Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora* (CITES) pada tahun 2007. Hasilnya adalah kukang masuk hewan yang dilarang diperdagangkan diseluruh dunia. Di Indonesia sendiri diatur dalam Peraturan Pemerintah No.7. Namun hanya spesifik pada kukang Sumatra, yang mengakibatkan munculnya kesenjangan perlindungan hukum kepada kukang Jawa dan Kalimantan.

Perancangan ini dengan judul “Perancangan *concept art* film animasi “Kekang Kukang””, dengan rumusan masalah bagaimana merancang sebuah *concept art* film animasi bertema penyelamatan hewan khususnya kukang sehingga bisa mengedukasi masyarakat tentang terancamnya populasi kukang indonesia. Hasil yang ingin dicapai adalah keberhasilan untuk mengajak masyarakat agar lebih mengenali kukang dan krisis yang terjadi, sehingga tujuan melestarikan kukang dapat tercapai.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kelangkaan kukang terjadi bukan hanya karena pemangsa alami yang ada di hutan tapi juga karena ulah manusia, yang membunuh kukang karena mempercayai mitos turun temurun, juga menganggap kukang sebagai hewan peliharaan adalah persepsi yang salah. Jadi agar tujuan di atas tercapai dibutuhkan perancangan dapat membantu menyelamatkan satwa kukang Indonesia dan dipilihlah pembuatan *concept art* film animasi dengan judul “Kekang Kukang” sebagai cara yang dipakai untuk menjadi media penunjang edukasi untuk masyarakat.

**Kata Kunci:** Perlindungan Satwa Langka, Concept Art Film Animasi, Kukang

## **ABSTRACT**

*Slow loris populations have declined in the decades since around 2000. In fact, because of the increase about this topic, the international community immediately move and conduct a Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora (CITES) in 2007. The result is that slow lorises enter animals which are banned from trading throughout the world.. In Indonesia, it is regulated in Government Regulation No.7. However, it is only specific to the Sumatran slow loris, which results in a gap in legal protection for Javanese and Kalimantan slow lorises.*

*This design thesis with the title “concept art animation film "Kekang Kukang"”, with the problem of how to design a animation film concept art with the theme of saving animals especially slow loris so that it can educate the public about the threat of Indonesia's slow loris population. The result to be achieved, is the success of inviting the public to better recognize the slow loris and problems that occur, so that the goal of preserving the slow loris can be achieved.*

*Based on research that has been done, the scarcity of slow lorises occurs not only because of natural predators in the forest but also because of human activity, which kills slow lorises for believing in hereditary myths, and also considers slow lorises as pets is a wrong perception. So in order to achieve the above objectives, design is needed to help save Indonesian slow loris and make the concept art animation film chosen with the title "Kekang Kukang” as a method used to support education for the community.*

**Keywords:** *Endangered Animal Protection, Concept Art Animation Film, Slow Lorises*



## 1. Pendahuluan

### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang terdiri lebih dari 17.000 pulau yang di dalam wilayahnya terdapat berbagai macam spesies yang unik dan endemik. Kekayaan alam inilah yang seharusnya dapat menjadi nilai lebih bagi Indonesia untuk dapat menyejahterakan kehidupan di dalamnya. Dilansir dari Statistik Kementerian Kehutanan Jakarta tahun 2013 Luas hutan Indonesia sebesar 99,6 juta hektar atau 52,3% luas wilayah Indonesia menjadikan hutan Indonesia sebagai salah satu habitat bagi banyak satwa. Namun demikian setiap tahunnya luas hutan di Indonesia semakin berkurang. Hutan di Indonesia sendiri dihuni oleh banyak satwa endemik yang terancam punah karena semakin sempitnya habitat mereka. Ancaman kepunahan satwa liar di Indonesia tidak hanya terjadi karena semakin habisnya wilayah hutan di Indonesia, akan tetapi juga karena perburuan dan perdagangan satwa langka.

Salah satu hewan yang terancam punah adalah kukang, dan satwa ini telah masuk dalam daftar merah atau terancam punah, namun dalam daftar pemerintah kukang bukanlah salah satu satwa yang menjadi prioritas konservasi. Oleh karena itu dibutuhkan peran serta pihak selain pemerintah untuk mengatasi permasalahan ini. Pemerintah Indonesia juga telah membuka peluang bagi masyarakat untuk berpartisipasi melalui UU No. 5 tahun 1990 tentang konservasi sumber daya alam dan ekosistemnya. (<http://www.hukumonline.com> diakses 20 November 2017).

Pemerintah Indonesia melindungi kukang dengan Peraturan Perlindungan Satwa Liar no. 266 tahun 1931, SK Menteri Pertanian 14 Februari 1973 no. 66/Kpts/Um/2/1973, SK Menteri Kehutanan 10 Juni 1991 no.301/Kpts.II/1991 dan kemudian diperbaharui dengan Peraturan Pemerintah no.7 tahun 1999 (Tjakrawidjaja, 2001: 3). Kukang sendiri adalah hewan nokturnal yang bergerak lambat dengan tipe habitat yang beragam, baik di habitat alami seperti hutan hujan tropis, hutan primer, hutan sekunder, dan hutan bambu (Supriatna, Jatna. 2000: 47). Ada 3 dari 14 spesies yang hidup di dunia dapat ditemukan di Indonesia, antara lain kukang Sumatera (*Nycticebus coucang*), kukang Jawa (*Nycticebus*

*javanicus*), dan kukang Kalimantan (*Nycticebus menagensis*). Berdasarkan data IUCN (*International Union for Conservation of Nature*), kukang Jawa masuk dalam status kritis (*Critically Endangered/CR*) atau satu langkah menuju kepunahan di alam. Hal ini didasarkan penelitian yang menunjukkan bahwa kukang Jawa sangat sulit ditemui di alam liar, kepadatannya hanya sekitar 0,02-0,20/km persegi. Sementara kukang Sumatera dan kukang Kalimantan statusnya adalah rentan (*Vulnerable/VU*) atau tiga langkah menuju kepunahan di alam. Kukang Sumatera hanya bisa dijumpai dalam 1,6-4,0/km persegi. Sedangkan kukang Kalimantan hanya 0.21 - 0.38/km persegi. (<http://www.mongabay.co.id> diakses 20 November 2017).

Tidak jarang untuk menangkap seekor bayi kukang, para pemburu harus membunuh induknya. Ancaman kematian kukang juga bertambah ketika berada dalam kandang untuk menunggu pembeli. Kukang adalah satu-satunya primata yang memiliki bisa. Bisa yang dimiliki kukang inilah yang sering kali membuat gigi kukang akan langsung dipotong agar tidak menggigit. Proses pemotongan gigi hanya menggunakan peralatan seadanya seperti pemotong kuku atau tang potong, tanpa melakukan anestesi atau menggunakan obat bius. Ditambah dengan kondisi kandang yang tidak higienis, dapat menyebabkan kukang sering terkena infeksi dan mati.

Adanya konsumen yang ingin membeli kukang membuat pemburuan giat menangkap kukang di habitatnya. Pada kenyataannya kukang memang tidak baik untuk dijadikan hewan peliharaan, karena pada dasarnya kukang adalah hewan liar. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa menangkarkan kukang merupakan hal yang hampir mustahil dilakukan. Selain itu bahaya penularan penyakit dari kukang kepada manusia sangat besar. Penyakit yang sering ditularkan oleh kukang adalah cacingan. Penularan penyakit cacing dari satwa ke manusia dapat terjadi melalui telur yang tertelan maupun terhirup oleh manusia. Telur cacing dapat hidup 2 bulan sampai 2 tahun dalam lingkungan yang sesuai (kelembaban tinggi, iklim tropis, suhu moderat). Penularan dapat melalui kontak langsung dengan satwa maupun telur yang ada di tanah, buah, air, dinding rumah, kasur, pakaian dan sebagainya. Pada infeksi ringan dapat menimbulkan

gangguan pencernaan dan anemia, gangguan toksik, obstruksi usus, atau perforasi dinding usus. Pada Infeksi berat dampak yang ditimbulkan berupa malnutrisi akibat cacing menghisap darah manusia.

Adanya anggapan bahwa kukang adalah hewan yang bisa dipelihara (*pet animal*) dan bukan satwa liar, merupakan alasan mengapa perburuan kukang marak terjadi. Kekurangpahaman masyarakat ini juga disebabkan oleh banyaknya berita-berita dan video di media sosial yang menggambarkan kukang sebagai binatang yang lucu, jinak dan dapat dipelihara. Sosialisasi pengenalan kembali terhadap kukang sangat diperlukan untuk membantu mengubah *mindset* masyarakat bahwa kukang bukanlah hewan peliharaan.

Pemilihan kukang diambil sebagai tema permasalahan dikarenakan lawan utama dari permasalahan ini adalah kurangnya informasi masyarakat atau calon pembeli kukang, tidak seperti harimau, badak, gajah, atau hewan yang sangat dilindungi atau menjadi prioritas utama pemerintah. Hewan-hewan tersebut berada pada *level* yang berbeda dari kukang, ancaman mereka bukan lagi kurangnya info masyarakat, namun mafia yang memang sengaja melawan pemerintah untuk mendapatkan hewan-hewan tersebut, yang dinilai menggunakan cara seperti ini tidaklah efektif atau tidak bisa membuat mereka berhenti untuk terus mengeksploitasi hewan tersebut.

Pengenalan sejak dini sangatlah penting dan dalam hal ini media yang berpotensi dengan target *audience* yang notabene generasi muda yaitu melalui media film animasi, sehingga diperlukan perancangan *concept art* yang mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Film animasi dipilih karena generasi muda cenderung memikirkan sesuatu yang disukai, penerapan seperti ini sebenarnya masih terbilang jarang ditemui di Indonesia. Membutuhkan suatu cara yang tepat agar bisa disukai generasi muda, sebuah film animasi tentunya membutuhkan visual dan alur cerita yang bagus, dalam hal ini desainer memiliki tugas untuk membuat *concept art*, sebagai acuan untuk pembuatan film animasi sebelum masuk tahap produksi.

Concept art berguna sebagai dasar atau panduan dalam proses produksi game, komik, maupun film animasi. Selain itu sering kali

digunakan sebagai merchandise dan sarana publikasi. Pembuatan film animasi terdapat tiga tahap yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Terletak pada bagian pra-produksi *concept art* diperlukan dalam menentukan maksud dan tujuan akhir sebelum masuk kedalam tahap selanjutnya yaitu tahap produksi. Dari banyaknya tema yang diangkat dalam sebuah film animasi, *concept art* biasanya sangat dibutuhkan untuk tema-tema film fantasi atau fiksi, karena dalam genre ini sulit untuk menyampaikan ide dan gagasan bila tidak menggunakan visual.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah *concept art* film animasi bertema penyelamatan hewan khususnya kukang sehingga bisa mengedukasi masyarakat tentang terancamnya populasi kukang Indonesia?

## **C. Batasan Masalah**

1. Membatasi perancangan hanya pada pembuatan *concept art* film animasi.
2. Dalam perancangan *concept art* ini hanya membahas dan mengerjakan ilustrasi dua dimensi yang berkaitan dengan satwa kukang di Indonesia dan segala karakter yang terlibat dalam cerita.

## **D. Tujuan Perancangan**

1. Merancang *concept art* film animasi penyelamatan satwa kukang Indonesia dengan judul “Kekang Kukang”, yang dikemas dengan gaya visual kartunis.
2. Merancang *concept art* yang nantinya dijadikan pedoman visual dalam produksi film animasi “Kekang Kukang”

## **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Mahasiswa

Diharapkan dengan perancangan ini menambah informasi mengenai *concept art* film animasi dan wawasan tentang dunia hewan

melalui media ilustrasi digital yang dipadu dengan ilmu Desain Komunikasi Visual.

## 2. Bagi Institusi

Menambah koleksi karya desain komunikasi visual berupa *concept art* film animasi.

## 3. Bagi Masyarakat

Mendapatkan informasi tentang hewan kukang di wilayah Indonesia yang interaktif sekaligus edukatif dengan cara yang menarik, terutama untuk generasi muda.

# F. Metode Perancangan

## 1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diambil dari berbagai media. Media itu meliputi buku-buku referensi, majalah film, jurnal, surat kabar, dan internet yang berhubungan dengan perancangan. Melalui dokumen dari berbagai media, akan didapat data-data yang diperlukan.

## 2. Metode Analisis Data

Analisis 5W+1H adalah metode analisis data yang meninjau tentang apa (*what*), siapa (*who*), dimana (*where*), kapan (*when*), kenapa (*Why*), dan bagaimana (*how*) perancangan dilakukan. Hal ini digunakan untuk mencari strategi terbaik dalam menghadapi permasalahan yang muncul pada proses perancangan. Metode ini juga digunakan sebagai dasar objek perancangan yang kemudian dari metode tersebut dapat menentukan *concept art* film animasi yang menarik dan komunikatif.

Dari semua input data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode 5W + 1H dengan pola perancangan sebagai berikut :

### a. *What*:

Apa tujuan dari *concept art* “Kekang Kukang”?

### b. *Who*:

Siapa target dari perancangan ini?

### c. *Where*:

Dimana karya perancangan akan dipublikasikan?

### d. *When*:

Kapan publikasi perancangan ini dilakukan?

e. *Why*:

Kenapa perancangan ini dibuat?

f. *How*:

Bagaimana cara agar masyarakat bisa tau informasi tentang kukang dan cara pelestariannya?

## **2. Hasil Penelitian**

### **A. Identifikasi Data**

#### **1. Perihal Kukang**

##### **a. Ciri Kukang**

Kukang adalah spesies mamalia yang masuk dalam kategori primata. Di seluruh dunia, ada lima spesies kukang, kukang besar (*Nycticebus coucang*), kukang Kalimantan (*Nycticebus menagensis*), kukang Jawa (*Nycticebus javanicus*), kukang Bengal (*Nycticebus bengalensis*), dan kukang Pigmi (*Nycticebus pygmaeus*). Meskipun spesies-spesies kukang memiliki banyak kesamaan, mereka dapat dibedakan berdasarkan ukuran, berat, tanda-tanda pada wajah, komposisi warna dan juga oleh perilakunya.

Kukang adalah hewan nokturnal (aktif di malam hari), dan juga merupakan hewan arboreal, yang berarti kukang lebih sering dijumpai berada di pucuk-pucuk pohon, bergerak dari dahan ke dahan. Sering dianggap hewan penyendiri tapi tak jarang juga ditemukan kelompok kukang yang hidup secara sosial. Masuk dalam jenis omnivora, di alam liar kukang dapat memakan buah, getah pohon, dan binatang kecil seperti kadal, serangga, burung dan telur burung. Penyebaran Kukang

##### **b. Penyebaran Kukang**

Di kawasan Asia Tenggara kukang dapat ditemukan di beberapa wilayah. Kukang Bengal tinggal di hutan-hutan wilayah Myanmar, Thailand dan Laos. Kukang Pigmi dapat dijumpai di Vietnam dan Kamboja. Kukang Besar berada di Indonesia, Malaysia, Thailand dan Singapura. Kukang Jawa hanya dapat ditemukan di Jawa Barat dan Jawa Timur, sedangkan kukang Kalimantan tersebar di wilayah Indonesia, Brunei dan sedikit di Filipina. (Anna Nekaris. 2008: 733-747)

Di Indonesia hingga saat ini telah ditemukan tiga jenis kukang yaitu, kukang Jawa, kukang besar atau kukang Sumatera dan kukang Kalimantan. Masing-masing dari kukang tersebut memiliki ciri yang berbeda. Kukang Sumatera memiliki ukuran 240-295 mm dan berat 480-710 gram, berbulu coklat dan kemerah-merahan, di kepalanya memiliki pola garpu dan pola yang tidak jelas di bagian dahi. Berbeda dengan kukang Jawa yang memiliki berat 800-1200 gram dengan panjang ukuran 290 mm. Kukang Jawa memiliki bulu yang lebih panjang dan berwarna coklat keabu-abuan, dengan pola garpu coklat kehitaman yang melingkari mata dan terhubung dengan tegas. Kukang Jawa hanya bisa ditemukan di daerah Jawa Barat dan Jawa Tengah. Sedangkan kukang Kalimantan memiliki ciri yang hampir sama dengan kukang Sumatera.

Secara hukum internasional kukang dilindungi melalui *Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora* (CITES). Konvensi ini merupakan sebuah pakta internasional yang mengatur perdagangan internasional flora dan fauna. Sejak 1978 Indonesia telah meratifikasi konvensi tersebut dengan Keputusan Pemerintah No. 43 Tahun 1978. Pada tahun 1977 CITES memasukkan kukang dalam kelompok Apendiks II, yang berarti kukang merupakan satwa yang boleh diperjualbelikan dengan pengawasan tertentu. Namun setelah tahun 2008, pada Konferensi CITES tahun 2007 di Den Haag status kukang naik menjadi Apendiks I yang berarti kukang adalah hewan yang dilarang untuk diperdagangkan di seluruh dunia.

Di Indonesia sendiri kukang dilindungi dengan Pasal 21 ayat 2 UU No.5 tahun 1990 konservasi sumber daya alam hayati dan ekosistemnya yang kemudian diperbaharui melalui Peraturan Pemerintah No.7 tahun 1999 pengawetan jenis tumbuhan dan satwa. Dimana pelanggar hukum tersebut dapat dikenakan denda maksimal sebesar Rp 100.000.000 atau penjara selama 5 tahun. Namun pada hukum tersebut yang disebutkan hanyalah *Nycticebus coucang* atau kukang Sumatera. Hal ini menunjukkan bahwa belum ada revisi pada hukum ini yang mengikuti revisi taksonomi kukang pada tahun 2006. Revisi taksonomi tersebut memecah *N. Coucang coucang*, menjadi *N. coucang*, *N. javanicus* dan *N. Menagensis*. Hal ini

yang kemudian menimbulkan kesenjangan perlindungan hukum di Indonesia kepada hewan yang terancam punah seperti kukang Jawa.

c. Ancaman terhadap Kukang

Kerusakan lingkungan dan hilangnya habitat serta perdagangan kukang ilegal merupakan ancaman terbesar bagi populasi kukang di Indonesia. Masih sering ditemukan kukang yang dijual bebas di jalanan, pasar hewan bahkan toko hewan peliharaan di mal. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya kesadaran masyarakat tentang status kukang sebagai hewan yang dilindungi oleh undang-undang.

Kekurang pahaman masyarakat ini dapat dilihat dari masih banyaknya kelompok pecinta satwa yang menjadikan kukang sebagai hewan peliharaan. Tidak jarang anggota dari Balai Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA) harus melakukan razia dan penangkapan terhadap pemilik kukang saat ada acara *gathering* komunitas. Seperti yang dilakukan Tim Satuan Polisi Kehutanan Reaksi Cepat (SPORC) pada kegiatan komunitas pecinta kukang di Pontianak. Aparat BKSDA Kalimantan Barat mengamankan empat individu kukang Kalimantan (*Nycticebus menagensis*) dalam kegiatan “Pontianak Cinta Satwa” atau yang lebih dikenal dengan Mini Zoo, Kamis 2 Juli 2015, pukul 18.00 WIB. (<https://www.mongabay.co.id/> diakses pada Februari 2019)

Pada dasarnya kukang merupakan hewan liar dan bukan peliharaan. Ketika kukang dijadikan hewan peliharaan, kukang akan menerima banyak perlakuan yang sebenarnya di luar cara hidup alaminya. Seperti sering diberi makan nasi, diajak bermain di siang hari dan digelitik. Di alam liar kukang adalah hewan *nocturnal*, yang berarti kukang aktif pada malam hari. Ketika kukang dipaksa beraktifitas di siang hari, metabolisme kukang akan terganggu dan menjadi mudah stres. Kukang juga merupakan hewan yang memiliki sifat berburu sendiri makanannya. Jenis makanannya adalah serangga, telur burung, dan beberapa jenis getah pohon. Pemberian makan yang tidak sesuai pada kukang sering kali mengakibatkan kukang mengalami masalah kesehatan dan malnutrisi. Dalam beberapa video yang tersebar di internet menunjukkan pose yang terlihat lucu saat kukang digelitik. Pada kenyataannya pose tersebut adalah

posisi kukang untuk mempertahankan dirinya agar manusia tidak mencapai kelenjar racun kukang. (<http://news.mongabay.com/> diakses 28 Oktober 2017).

Sementara itu menurut Kepala Polisi Hutan Jawa Barat Maman S. Hut mengatakan ancaman serius bagi populasi kukang di Indonesia disebabkan oleh perburuan untuk hewan peliharaan dan untuk obat tradisional, perdagangan ilegal dan penyelundupan ke luar negeri, *illegal logging* dan pembukaan lahan untuk pemukiman.

Pemanfaatan kukang selain diperdagangkan untuk hewan peliharaan juga dimanfaatkan untuk media mistis. Tulangnya dipercaya memiliki kekuatan mistis untuk merusak ketenteraman dalam rumah tangga, bagi sebagian besar orang di Sumatera dan Jawa, tulang kukang juga bisa dijadikan media yang ampuh untuk melakukan serangan secara mistis yaitu terutama dalam persaingan usaha.

Banyaknya perburuan liar yang terjadi baik pada kukang maupun satwa dilindungi lainnya, menunjukkan bahwa pemerintah Indonesia belum mampu untuk memberantas praktik perdagangan satwa liar. Undang-undang yang ada belum dapat diimplementasikan dengan maksimal. Selain itu kendala seperti kurangnya petugas di lapangan dan luasnya cakupan hutan adalah beberapa hambatan yang menyebabkan hingga saat ini masih banyak perburuan yang belum terjerat hukum.

Hambatan lainya adalah anggapan masyarakat yang masih memandang kukang sebagai hewan peliharaan dan bahan obat. Kurangnya sosialisasi yang dilakukan pemerintah kepada masyarakat adalah penyebab utama hal ini. Seringkali masyarakat baik pemburu, penjual maupun pembeli tidak tahu bahwa kukang adalah hewan yang terancam punah dan dilindungi undang-undang.

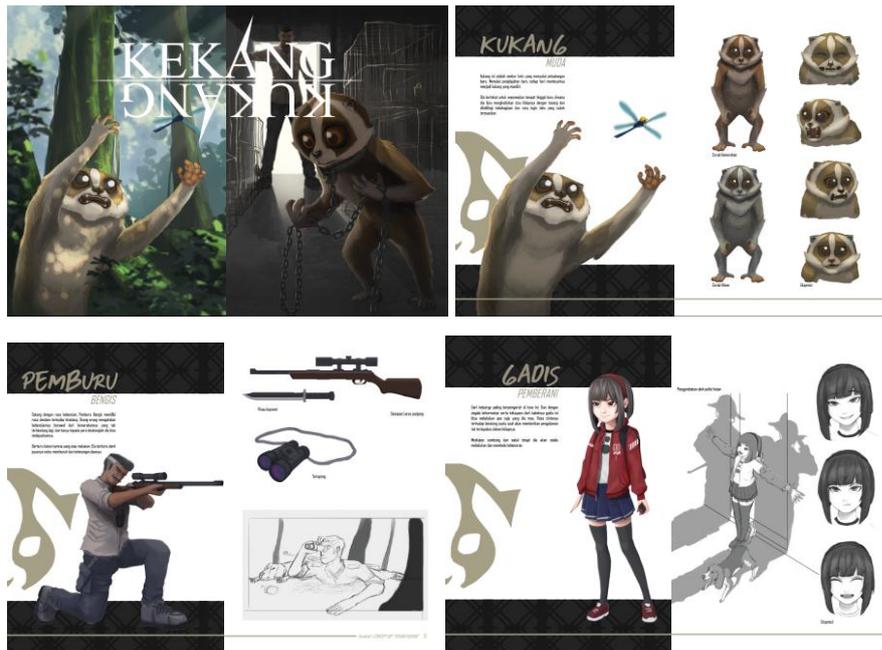
Oleh karena itulah dibutuhkan campur tangan banyak pihak agar upaya pelestarian kukang di Indonesia dapat terlaksana. Salah satu pihak di luar badan pemerintahan yang aktif dalam perlindungan kukang di Indonesia adalah *International Animal Rescue (IAR)*. Organisasi internasional ini mencoba memberikan solusi kepada pemerintah Indonesia dengan bantuan yang mereka tawarkan. Bantuan tersebut berupa

program rehabilitasi kukang yang berhasil diamankan dari perdagangan liar dan juga usaha penyadaran masyarakat tentang bahaya kepunahan kukang.

### 3. Hasil Perancangan

#### A. Media Utama





Gambar 1. Preview Book Concept Art Film Animasi “Kekang Kukang”  
(Sumber: Gedhe Wicaksono, 2020)

B. Media Pendukung



Gambar 2. Desain final poster “Kekang Kukang”

(Sumber: Gedhe Wicaksono, 2020)



Gambar 3. Desain akhir skin untuk Nintendo Switch “Kekang Kukang”  
(Sumber: Gedhe Wicaksono, 2020)



Gambar 4. Desain akhir skin untuk PS4 “Kekang Kukang”  
(Sumber: Gedhe Wicaksono, 2020)



Gambar 5. Desain final website official “Kekang Kukang”  
 (Sumber: Gedhe Wicaksono, 2020)

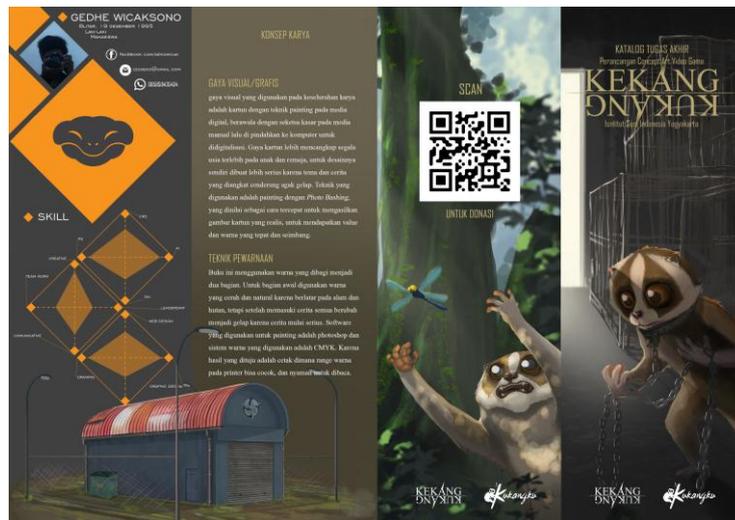
### C. Media Informasi

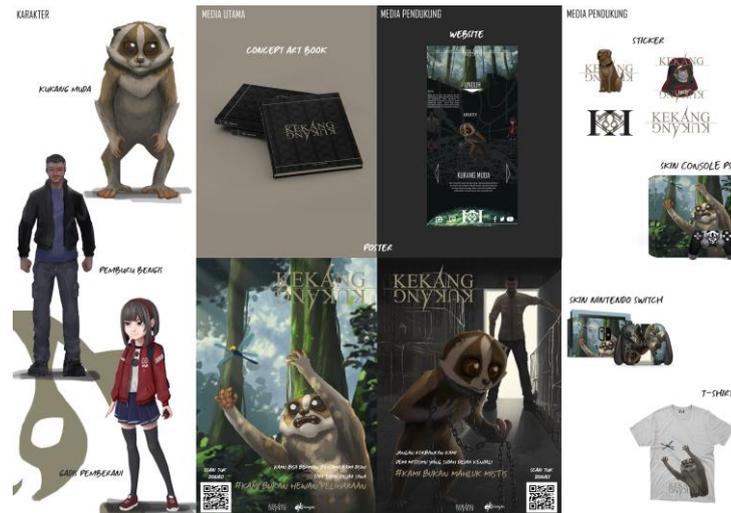
#### 1. Poster Pameran



Gambar 6. Desain final poster pameran “Kekang Kukang”  
(Sumber: Gedhe Wicaksono, 2020)

## 2. Brosur





Gambar 2. Desain final brosur “Kekang Kukang”  
(Sumber: Gedhe Wicaksono, 2020)

#### 4. Kesimpulan dan Saran

##### A. Kesimpulan

Keragaman hayati merupakan sumber daya yang disediakan alam semesta. Setiap makhluk hidup memiliki peran demi berlangsungnya keseimbangan kehidupan. Hilangnya suatu peran dapat mengakibatkan rusaknya rantai kehidupan. Kukang merupakan hewan unik yang beberapa tahun terakhir mengalami penurunan populasi yang semakin mengkhawatirkan, penyebabnya adalah ulah manusia yang kurang paham akan pentingnya melestarikan lingkungan, dan buruknya pengetahuan tentang mitos serta klenik yang beredar di masyarakat. Perancangan ini mencoba mengkombinasikan unsur pengetahuan alam dan hukum yang berlaku di Indonesia untuk memberikan informasi yang akurat kepada target audiens.

Penulis meyakini bahwa media konsep art film animasi kekang kukang ini bisa ikut andil dalam memahami serta melestarikan lingkungan sebagai tanggung jawab yang sudah semestinya kita emban bersama.

Perancangan ini berisikan enam karakter utama atau yang terlibat secara langsung dalam cerita, empat karakter pendukung yang melengkapi jalannya cerita, empat latar tempat peristiwa, tujuh infografis yang bisa dikoleksi audiens, dan segala proses yang terjadi dalam pembuatan logo “Kekang Kukang”.

Karya buku konsep art film animasi “Kekang Kukang” ini dapat memberikan pendidikan dan informasi tentang pentingnya menjaga kelestarian alam terutama spesies kukang yang harus dilindungi populasinya. Terlebih buku ini memiliki unsur fantasi yang menarik sehingga generasi muda lebih tertarik dalam menggali informasi yang disajikan.

## **B. Saran**

Dalam masa perancangan buku konsep art ini ditemukan beberapa hambatan, seperti susahnya mendapatkan data karena jarak tempat penelitian dan tempat penulis yang berbeda provinsi. Tidak hanya itu saja membuat karakter yang ekspresif dari bentuk dasar binatang sangatlah susah, karena dalam dunia nyata hewan memiliki ekspresi yang terbatas. Setelah semua aset visual siap, masalah baru muncul yaitu tahap layouting dan pembuatan cover. Namun, disamping berbagai kendala tersebut penulis mendapat dukungan dari berbagai pihak terutama para pendidik.

Di Indonesia alangkah lebih baik pendidikan karakter dasar lebih ditingkatkan lagi sejak dini, seperti membuang sampah pada tempatnya dan saling menyayangi dengan sesama makhluk hidup, untuk itu selain sekolah, lingkungan, dan keluarga, perlu juga adanya media alternatif. Karya buku konsep ini tentu jauh dari kata sempurna namun penulis merasa jika lebih mendalami lagi tentang krisis populasi kukang maka konsep dan cerita yang disajikan dapat lebih menarik, informatif, dan variatif lagi untuk disajikan kepada pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Adams, E. 2013. *Fundamentals of Game design*. Third Edition. United States of America: New Riders.
- Ballon, R. 2003. *Breathing Life Into Your Characters. How to give your characters emotional & psychological depth*. Cincinnati: Writer's digest books.
- Budiman, Arief. 2014. *Pelaksanaan Perlindungan Satwa Langka Berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati Dan Ekosistemnya (Studi Di Seksi Konservasi Wilayah I Surakarta Balai Konservasi Sumber Daya Alam Jawa Tengah)*. GEMA: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif, Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*, Jakarta: Grafindo Persada.
- Gunawan, B. S, 2013. *Nganimasi Indonesia. Indonesia Animation Industry Data*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Isbister, K. *Better Characters by Design. Apsychological Approach*. San Francissco: Elsevier Inc.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. 2014. *Statistik Kementerian Kehutanan Tahun 2013*. Jakarta: Kementerian Kehutanan
- Salen, Katie, dan Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play, Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- Supriatna, J. 2000. *Panduan Lapangan Primata Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Tjakrawidjaja, A. H., et. al. 2001. *Jenis-jenis Hayati yang Dilindungi Perundangundangan Indonesia*. Bogor: Balitbang Zoologi (Museum Zoologicum Bogor) Puslitbang Biologi-LIPI & The Nature Conservancy

## Webtografi

- Alamendah. 2011. *Mengenal CITES dan Apendiks CITES*. Diakses dari <http://alamendah.org/2011/04/30/mengenal-cites-dan-apendiks-cites/> .Pada 14 Oktober 2017
- Hukum Online. 2000. UU No. 5 tahun 1990 tentang konservasi sumber daya alam dan ekosistemnya. Diakses dari <http://www.hukumonline.co>, Pada 20 November 2018
- Kukangku. 2018. Mengenal Kukang Indonesia. Diakses dari <https://kukangku.id/kukangindonesia/>. Pada 24 november 2018)
- Mongabay. 2015. *New campaign says 'tickling is torture' for slow lorises*. Diakses dari <http://news.mongabay.com/2015/06/new-campaign-says-tickling-istorture-for-slow-lorises>. Pada 28 Oktober 2017
- Nekaris, Anna & Shekelle, M. 2008. *Nycticebus javanicus*. In: IUCN 2010. IUCN Red List of Threatened Species. Version 2010.4. Diakses dari <http://www.iucnredlist.org/details/39761/0>. Pada 20 Oktober 2017
- Pahlevi, Aseanty dan Rahmadi Rahmad. 2015. *Tampilkan Satwa Dilindungi, Komunitas Kukang Diamankan BKSDA Kalbar*. Diakses dari <http://www.mongabay.co.id/tag/kukang/>. Pada 20 Agustus 2017
- Saepulloh, Rahmat. 2019. Literasi Indonesia Ranking Terbawah Kedua di Dunia. Diakses dari <https://www.wartaekonomi.co.id/>. Pada 21 Januari 2020
- Wihardandi, Aji. 2013. *Penelitian: Situs Youtube Picu Perdagangan Kukang Ilegal dari Indonesia*. Diakses dari <http://www.mongabay.co.id/tag/kukang/> 20 Agustus 2017