

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA INFORMASI
KUKANG JAWA DI KOTA BANDUNG**

***DESIGN OF MOTION GRAPHIC AS INFORMATION MEDIA OF KUKANG
JAWA IN BANDUNG***

Nafilah Arif Ghassani¹, Novian Denny Nugraha, S.Sn., M.Sn.²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹nafilahag@gmail.com, ²dennynugraha@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Kukang Jawa adalah salah satu satwa endemik khas Indonesia yang menjadi ciri khas dari pulau Jawa. Namun saat ini, kondisi populasi Kukang Jawa dalam status terancam punah. Kerusakan alam dan penjualan secara ilegal menjadi faktor utama yang menyebabkan terus berkurangnya jumlah populasi Kukang Jawa. Bila di lihat banyaknya media informasi yang ada saat ini, seharusnya dapat meningkatkan kemungkinan untuk masyarakat menerima informasi mengenai Kukang Jawa secara lebih luas. Tetapi yang terjadi adalah informasi mengenai Kukang Jawa sangatlah terbatas mulai dari informasi tentang Kukang Jawa itu sendiri maupun mengenai faktor-faktor yang menyebabkan Populasi Kukang Jawa kian menurun. Hal ini menyebabkan keberadaan Kukang Jawa semakin dilupakan oleh masyarakat, khususnya di daerah kota Bandung. Dengan adanya masalah yang telah disebutkan, maka akan menjadi tujuan utama dari penelitian ini. Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap hewan-hewan endemik Indonesia, khususnya untuk hewan Kukang Jawa.

Kata kunci : *motion graphic*, Kukang Jawa, Bandung

ABSTRACT

Javan slow loris is one of Indonesian's endemic species that be a characteristic of Java. But now, the condition of the Javan slow loris is endangered. Natural damage and illegal trade be the main factor that cause population of Javan slow lorises keep decreasing. If looking at the

many information media was exist today, it should be able to increase the possibility for the public can receive information about Javanese slow lorises more broadly. But which happened is the information about Javan slow losis was very limited, starting from information about Javan slow loris itself and about the factors that caused the decline of the Javan slow loris population. This causes the existence of Javan slow lorises to be increasingly forgotten by the society, especially in Bandung. With the problem was mentioned before, it will be the main basis of this research. The final results of this design are expected to increase public awareness of Indonesia's endemic animals, especially for Javan slow lorises.

Keywords : *motion graphic, Javan slow lorises, Bandung.*

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkenal dengan memiliki banyak keanekaragaman. Indonesia menjadi tempat tinggal dari beragam jenis flora dan fauna. Namun pada saat ini, banyak spesies flora dan fauna di Indonesia yang mengalami penurunan jumlah populasi sehingga dinyatakan sebagai jenis yang dilindungi oleh negara.

Kukang jawa atau satwa yang memiliki nama latin *nycticebus javanicus* adalah hewan primata endemic Indonesia yang memiliki banyak keunikan. Salah satu keunikan yang dimiliki oleh Kukang Jawa adalah terdapat bisa atau racun yang berfungsi sebagai alat perlindungan diri pada bagian tubuh Kukang Jawa. Namun pada kenyataannya, jumlah populasi dari Kukang Jawa terus mengalami penurunan drastis tiap tahunnya sehingga pada tahun 2014, IUCN menyatakan bahwa Kukang Jawa telah masuk kedalam status hewan yang terancam punah.

Penurunan populasi Kukang Jawa disebabkan oleh aktifitas perburuan dan perdagangan liar dan illegal yang di lakukan pada Kukang Jawa. Aktifitas illegal tersbut muncul dipicu akibat munculnya permintaan dari masyarakat khususnya pada daerah Ciamis, Tasikmalaya dan Bandung untuk menjadikan Kukang Jawa sebagai hewan peliharaan.

Melihat status Kukang Jawa yang pada saat ini telah masuk kedalam kategori “hampir punah”, maka terbentuklah ide untuk merancang sebuah media informasi yang efektif mengenai Kukang Jawa yang dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi penyampaian informasi mengenai Kukang Jawa dan dapat digunakan sebagai media kampanye untuk mendukung program penyelamatan Kukang Jawa.

2. Dasar Teori

2.1 Perancangan

Menurut Jogiyanto (Analisis dan Desain, 2005:196), Perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

2.2 Media Informasi

Menurut Djamarah (1995:136), media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai alat penyalur pesan guna mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

2.3 Kampanye Sosial

Menurut Yongky Safanayong (2006:71), kampanye adalah suatu kegiatan promosi, komunikasi, atau rangkaian pesan yang terencana khususnya spesifik atau untuk memecahkan suatu masalah kritis seperti masalah komersial maupun non komersial.

2.4 Desain

Menurut Adi Kusrianto (Pengantar Desain Komunikasi Visual, 2009:02), desain berkaitan erat dengan proses perancangan yang berhubungan dengan estetika, cita rasa dan kreativitas.

2.5 Desain Komunikasi Visual

Menurut Adi Kusrianto (Pengantar Desain Komunikasi Visual, 2009:02), Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan).

Layout

Layout adalah tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Sedangkan melayout adalah salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain (Surianto, 2019:0).

Tipografi

Tipografi adalah suatu proses seni untuk menyusun dan merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk bahan publikasi (Adi Kusrianto, 2009:190).

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan sebagai media komunikasi yang memberikan sebuah penjelasan atau pesan yang dibuat dalam bentuk visual (Adi Kusrianto, 2009:140).

Warna

Warna merupakan pelengkap gambar yang mempengaruhi dan mewakili suasana kejiwaan pelukis dalam melakukan komunikasi (Adi Kusrianto, 2009:46).

2.6 Motion graphic

Menurut Billy Pittard, pemimpin dari Pittard Sullivan, yang disebut dalam BDA berjudul "The extreme sports decathlon of design", *motion graphic* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan secara luas mengenai pekerjaan profesional desain grafis dalam membuat desain komunikasi yang efektif dan dinamis untuk film, televisi dan internet.

3. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam perancangan desain media informasi mengenai Kukang Jawa ini didukung dengan metode pengumpulan data dan metode analisis data. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner. Sedangkan untuk metode analisis data menggunakan metode analisis konten visual dan analisis matriks.

4. Data Khalayak Sasaran

Demografis

- a. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b. Umur : 18-25 Tahun.

- c. Status Ekonomi : Menengah
- d. Pendidikan : Sekolah Menengah Atas dan Mahasiswa
- e. Pekerjaan : Pelajar

Geografis

Letak geografis dari lokasi khalakak sasaran dibatasi hanya untuk remaja yang aktif menggunakan media social dan berdomisili di wilayah Kota Bandung.

Psikografis

Target audience yang dituju merupakan masyarakat kota Bandung yang berusia sekitar 18-25 tahun. Individu pada kisaran usia ini diambil karena merupakan usia yang sedang aktif menggunakan media social dalam aktifitas sehari-harinya. Sesuai dengan penggunaan media social dalam penyampaian media informasi dari komunitas Kukangku.

5. Konsep Perancangan

5.1 Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan pada hasil perancangan *motion graphic* ini adalah Kukang Jawa merupakan hewan yang harus dilindungi, menekankan bahwa status Kukang Jawa telah masuk kedalam kategori hewan yang terancam punah. Fungsi dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan fungsi Kukang Jawa sebagai hewan dengan kategori *Keystone Species*. Hilangnya Kukang Jawa akan menyebabkan putusnya rantai makanan yang berimbas pada kerusakan ekosistem dan kepunahan bagi satwa lainnya.

5.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif berasal dari proses penelitian wawancara, kuesioner dan observasi. Media *motion graphic* dipilih karena dapat menjadi media interaktif dalam penyampaian informasi pengetahuan mengenai Kukang Jawa secara singkat dan jelas sehingga audience dapat lebih mudah memahami pesan yang disampaikan. Hal ini bertujuan agar pesan dari kampanye yang dilakukan dapat dipahami oleh masyarakat maupun target audience itu sendiri. Alur cerita dari *motion graphic* dirancang untuk memunculkan rasa simpati pada target audience terhadap kondisi Kukang Jawa di Indonesia.

5.3 Konsep Media

Media Promosi

Attention	Media promosi dirancang dengan menggunakan kalimat persuasive atau call to action disetiap rancangan desainnya untuk menarik target audience agar mengikuti media social dari komunitas Kukangku .
Interest	Timbul rasa tertarik pada target audience untuk menyaksikan video <i>motion graphic</i> mengenai Kukang Jawa.
Search	Audience diharapkan mencari informasi lebih lanjut mengenai kampanye #STOPKEKANGKUKANG dan kegiatan donasi yang dilakukan untuk menyelamatkan Kukang Jawa.
Action	Target audience diharapkan ikut memberikan aksinya dengan cara memberikan donasi berupa sumbangan atau membeli produk-produk yang dijual sebagai bentuk donasi.
Share	Target audience menyebarkan video <i>motion graphic</i> Kukang Jawa maupun menyebarkan informasi mengenai donasi untuk Kukang Jawa kepada target audience lainnya secara lebih luas.

Media Utama dan Media Pendukung

Media	Tujuan
<i>Motion graphic</i>	Menjadi media utama dalam menyampaikan informasi mengenai kondisi Kukang Jawa dan program kampanye yang dilakukan oleh komunitas Kukangku.
Social Media	Menimbulkan dan meningkatkan rasa ingin tahu dari target audience terhadap Kukang Jawa.
Merchandise	Sebagai bentuk dari upaya donasi dan menimbulkan rasa bangga tersendiri pada pengguna atau pemilik dari merchandise tersebut.
Website	Menjadi media penyampaian informasi mengenai Kukang Jawa secara mendalam, memperkenalkan komunitas Kukangku dan menjadi media utama untuk memberikan donasi secara online.

5.4 Konsep Visual

Ilustrasi karakter

Gaya ilustrasi yang digunakan pada perancangan *motion graphic* media kampanye Kukang Jawa ini akan menggunakan bentuk desain berupa vector dan dibuat ke dalam bentuk 2 dimensi. Pemilihan bentuk ilustrasi dengan jenis vector ini dikarenakan bentuknya yang sederhana sehingga akan lebih mudah untuk dipahami oleh banyaknya tipe dari target audience.



Gambar 1 Desain Karakter

Sumber : Dokumentasi Pribadi Nafilah Arif Ghassani, 2019

Ilustrasi Logo

Perancangan desain logo diambil dari bentuk dan corak wajah Kukang Jawa. Hal ini didasari oleh corak pada wajah Kukang Jawa telah menjadi ciri khas dari hewan tersebut. Corak yang dimiliki pada wajah Kukang Jawa cenderung lebih terlihat dengan warna yang cenderung gelap dibandingkan dengan corak pada jenis Kukang lainnya.



Gambar 2 Desain Logo

Sumber : Dokumentasi Pribadi Nafilah Arif Ghassani, 2019

Warna

Penggunaan warna pada rancangan desain ini diambil mengikuti warna-warna yang merepresentasikan warna alam yang berasal dari taman nasional Gunung Ciremai, Kuningan, Jawa Barat. Warna yang diambil seperti hijau, kuning, coklat dan lain sebagainya. Penggunaan tipe warna dibagi menjadi 2 tipe warna, yaitu *soft color* dan *dark color*.



Gambar 3 Warna Yang Digunakan

Sumber : Dokumentasi Pribadi Nafilah Arif Ghassani, 2019

Tipografi

Pada perancangan desain *motion graphic* ini menggunakan jenis font Sans Serif. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, jenis font Sans Serif dapat memberikan kesan yang simple dan tidak kaku, sama seperti hewan Kukang yang memiliki gesture tubuh yang lentur sehingga mudah berpindah dari satu pohon ke pohon lainnya. Jenis font Sans Serif juga dapat mempermudah audience untuk dibaca membaca informasi yang tercantum di dalam video.

Jellee Roman
OSTRICH SANS HEAVY

Gambar 4 Tipografi Yang Digunakan

Sumber : Dokumentasi Pribadi Nafilah Arif Ghassani, 2019

6. Hasil Perancangan



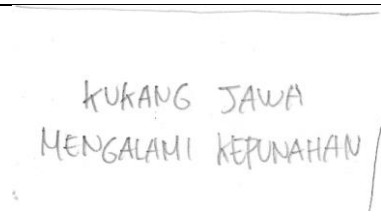
6.1 Sketsa


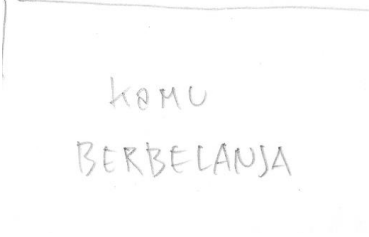






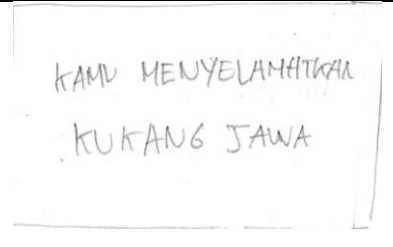

Gambar 5 Sketsa Karakter dan Logo

Sumber : Dokumentasi Pribadi Nafilah Arif Ghassani, 2019

6.2 Storyboard Manual

No	Board	Catatan
1.		Nuansa hutan gelap/suram. Beberapa daun bergerak-gerak. Lalu muncul sebuah siluet dari 2 orang pemburu lengkap dengan senjatanya yang sedang berjalan dengan seekor anjing di depannya. Terdengar suara tembakan dan anjing tersebut menggonggong sambil berlari.
2.		Muncul lampu sorot yang seolah-olah sedang mencari keberadaan Kukang Jawa. Pada akhirnya lampu tersebut menyoroti Kukang Jawa yang terlihat ketakutan. Munculah kerangkeng besi yang mengurung Kukang Jawa.
3.		Muncul sebuah teks mengenai status Kukang Jawa saat ini, yaitu hewan yang terancam punah.


4.		<p>Tiba-tiba layar berubah menjadi rusak atau tidak ada sinyal.</p>
5.		<p>Munculah sebuah teks dengan lagu yang ceria. Teks tersebut mengajak audience untuk berbelanja.</p>
6.		<p>Seorang wanita muncul dengan mendorong troli belanjaan. Lalu muncul produk-produk seolah-olah wanita tersebut telah membelinya.</p>
7.		<p>Produk tersebut berubah menjadi coin-coin.</p>
8.		<p>Coin-coin tersebut berterbangan. Lalu muncul sebuah teks mengenai aksi berdonasi yang dilakukan wanita tersebut karena telah berbelanja.</p>
9.		<p>Coin-coin terus berterbangan menuju hutan yang merupakan habitat dari Kukang Jawa.</p>




10.		<p>Munculah sebuah teks yang menyatakan bahwa target audience akan menyelamatkan kehidupan dari Kukang Jawa dari hasil donasi yang diberikan tadi.</p>
11.		<p>Munculah logo dari Kukanku sebagai komunitas yang membuat kampanye dan aksi donasi tersebut.</p>





Tabel 1 Storboard Manual





Sumber : Dokumentasi Pribadi Nafilah Arif Ghassani, 2019

6.3 Storyboard Digital

No	Board	Catatan
1.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:00 - 00:00:03 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Dark Ambience Cinematic Music" 4. Efek Suara : <ul style="list-style-type: none"> • Suara hutan • Tembakan pistol • Gonggongan anjing 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan efek transition "Fade" berwarna hitam. • Memunculkan background dengan latar hutan. • Dari arah samping kiri, bergerak secara horizontal siluet dua pemburu dengan seekor anjing kearah samping kanan. • Ujung daun-daun bergerak kearah kanan dan kiri. • Setelah pemburu pertama di posisi tengah, terdengar suara tembakan. Lalu anjing bergerak maju keluar dari frame dengan efek suara gonggongan anjing.

<p>2.</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:03 - 00:00:04 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound “Dark Ambience Cinematic Music” 4. Efek Suara : <ul style="list-style-type: none"> • Lampu sorot 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan efek transition “Fade” berwarna hitam. • Background berubah menjadi hitam. • Bersamaan dengan efek suara “Sorot Lampu” dari arah atas turun sorotan lampu. Sorotan tersebut bergerak ke beberapa penjuru frame.
<p>3.</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:04 - 00:00:07 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound “Dark Ambience Cinematic Music” 4. Efek Suara : <ul style="list-style-type: none"> • Kerangkeng besi • Gembok yang dikunci 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan efek transition “Fade” untuk memunculkan gambar Kukang Jawa. • Memunculkan kerangkeng dari samping kiri frame bersamaan dengan efek suara kerangkeng besi. • Kerangkeng berhenti, disusul dengan suara gembok yang dikunci.
<p>4.</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:07 - 00:00:09 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound “Dark Ambience Cinematic Music” 4. Efek Suara : - 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan efek transition “Push” dari atas dan bawah untuk memunculkan teks.

<p>5.</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:09 - 00:00:12 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Dark Ambience Cinematic Music" 4. Efek Suara : <ul style="list-style-type: none"> • Broken TV sound effect • TV static sound effect 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan efek transition "Fade" untuk memunculkan gambar sinyal tv yang hilang.
<p>6.</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:12 - 00:00:14 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Happy Background Music" 4. Efek Suara : <ul style="list-style-type: none"> • Pop Up Sound Effect 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Background berubah warna menjadi cream. • Menggunakan efek transition "Fade" untuk memunculkan teks. • Teks bergerak ke atas dan background berubah menjadi cream polos kembali.
<p>7.</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:14 - 00:00:15 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Happy Background Music" 4. Efek Suara : - 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Memunculkan gambar perempuan yang sedang memegang handphone dan troli belanja. Gambar bergerak dari samping kiri ke arah tengah.
<p>8.</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:15 - 00:00:16 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Happy Background Music" 4. Efek Suara : <ul style="list-style-type: none"> • Glitter dan Fairy Dust sound effect 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan efek transition "Fade" untuk memunculkan gambar produk-produk. Kemunculan gambar

		<p>disesuaikan dengan efek suara yang digunakan.</p>
9.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:16 - 00:00:18 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Happy Background Music" 4. Efek Suara : <ul style="list-style-type: none"> • Pop Up Sound Effect 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Gambar-gambar produk menghilang. • Menggunakan efek transition "Fade" untuk memunculkan gambar coin-coin. <p>Kemunculan gambar disesuaikan dengan efek suara yang digunakan.</p>
10.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:18 - 00:00:19 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Happy Background Music" 4. Efek Suara : - 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Gambar wanita dan troli belanja perlahan bergerak turun hingga menghilang dari frame. • Coin-coin bergerak di sekitar frame dan bergerak kearah atas frame. • Menggunakan efek transition "Fade" untuk memunculkan teks.
11.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:19 - 00:00:20 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Happy Background Music" 4. Efek Suara : - 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Ukuran teks pada frame semakin lama semakin membesar. • Coin-coin bergerak di sekitar frame dan bergerak kearah atas frame.
12.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:20 - 00:00:22 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Happy Background Music" 4. Efek Suara : - 5. Appearance:

		<ul style="list-style-type: none"> • Background bergerak kebawah sehingga memunculkan background baru di belakangnya. • Coin-coin bergerak di sekitar frame dan bergerak kearah atas frame.
13.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:22 - 00:00:25 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Happy Background Music" 4. Efek Suara : - 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Background telah berganti menjadi berlatar hutan dan menampilkan Kukang Jawa. • Kepala Kukang Bergoyang-goyang pelan. • Daun-daun bergoyang pelan. • Coin-coin bergerak di sekitar frame dan bergerak kearah atas frame.
14.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:25 - 00:00:27 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Happy Background Music" 4. Efek Suara : - 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan efek transition "Push" untuk memunculkan teks dan background. • Background berganti warna menjadi warna cream kembali.
15.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:27 - 00:00:29 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Happy Background Music" 4. Efek Suara : - 5. Appearance: <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan efek transition "Zoom" untuk memunculkan logo dan background. • Background berganti warna menjadi warna putih.
16.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi : 00:00:29 - 00:00:30 2. Teks : - 3. Music : <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan backsound "Happy Background Music" 4. Efek Suara : - 5. Appearance:

		<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan efek transition “Fade” untuk mengganti background menjadi hitam.
--	--	--

Tabel 2 Storyboard Digital

Sumber : Dokumentasi Pribadi Nafilah Arif Ghassani, 2019

7. Kesimpulan

Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap keberadaan dan kondisi dari Kukang Jawa menjadi salah satu faktor mengapa perburuan dan perdagangan illegal pada Kukang Jawa masih terus terjadi. Kepedulian masyarakat terhadap Kukang Jawa akan sangat membantu proses pemulihan populasi Kukang Jawa di Indonesia. Mengenalkan Kukang Jawa menggunakan media *motion graphic* pada masyarakat merupakan langkah awal dalam proses perlindungan dan pelestarian Kukang Jawa sehingga populasi Kukang Jawa akan meningkat untuk seterusnya.

Daftar Pustaka

- Adha, Dendi Rahmad. (2016). Perancangan Video *Motion graphic* Untuk Program Sosialisasi Bahaya Rokok Elektrik [Skripsi]. Bandung (ID) : Universitas Telkom
- Hasiana, Vidie, and Siti Desintha. "Kampanye Aktivitas Pola Tidur Sehat Pada Remaja." *eProceedings of Art & Design 2.1* (2015).
- Khoirudin, Muhammad Alfian. (2018). Perancangan *Motion graphic* Dalam Pencegahan Penderita Depresi Pada Remaja di Kota Bandung [Skripsi]. Bandung (ID) : Universitas Telkom
- Klimchuk, Mariannne Rosner and Sandra A. Krasovec. (2007). “DESAIN KEMASAN”. Jakarta: Erlangga
- Kusrianto, Adi. (2009). “Pengantar Desain Komunikasi Visual”. Yogyakarta: CV.ANDI OFFSET
- Muhammad, Shani Nur, Riky Azharyandi Siswanto, and Arry Mustikawan. "Perancangan Buku Edukasi Pendidikan Seksualitas Sebagai Upaya Pencegahan Kejahatan Seksual Terhadap Anak." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).
- Morissan. (2010). “Periklanan : Komunikasi Pemasaran Terpadu”. Jakarta : Kencana

Prihambodo, Muhammad Alif, and Novian Denny Nugraha. "Perancangan *Motion graphic* Penyuluhan Konservasi Tanah Dan Air Guna Mengurangi Bencana Banjir Dan Longsor." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).

Pujiriyanto. (2005). "Desain Grafis Komputer". Yogyakarta: CV.ANDI OFFSET

Rustan, Surinto. (2009). "Layout Dasar & Penerapannya". Jakarta : PT Gramedia Pustaka

Safanayong, Yongky. (2006). "Desain Komunikasi Visual Terpadu". Jakarta: ARTE INTERMEDIA

Scalvado, Giuseppe. (2018). Perancangan *Motion graphic* Mengenai Toleransi Penganut Adat Karuhun Urang Di Cigugur [Skripsi]. Bandung (ID) : Universitas Telkom

Shim, Terence A. (2003). "Periklanan Promosi". Jakarta: Erlangga

Sihombing, Danton. (2015). "Tipografi Dalam Desain Grafis". Jakarta: PT Gramedia Pustaka

Sinta, Lona Yuppita Prambayu. (2018). Perancangan *Motion graphic* Pentingnya Ayah ASI dalam Proses Pemberian ASI Eksklusif [Skripsi]. Bandung (ID) : Universitas Telkom

Trijanto. (2002). "COPYWRITING Seni Mengasah Kreativitas dan Memahami Bahasa Iklan". Bandung: PT Remaja ROSDAKARYA

White, Tony. (2009). "How To Make Animation Films". Burlington: Elsevier, Inc