

**DESAIN KARAKTER DAN ANIMASI *HYBRID*  
SEBAGAI ASET KAMPANYE PEDULI BEKANTAN**

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA**  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program studi Desain Komunikasi Visual  
Jurusan Seni Rupa & Desain



**OLEH**  
**MUHAMMAD SHAFRIZAL FAJAR MAULANA**  
**17151154**

**FAKULTAS SENI RUPA & DESAIN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**  
**SURAKARTA**

**2024**

## ABSTRAK

Perancangan Desain Karakter Dan Animasi Kampanye Peduli Bekantan dilatar belakangi oleh status Bekantan yang masih terancam karena habitatnya yang semakin berkurang. BKSDA Kalsel sebagai mitra memerlukan media yang menarik untuk menyampaikan pesan kampanye kepada masyarakat. Dalam hal ini desain karakter Banban dikembangkan ke media animasi dengan membawa 3 pesan untuk memperkenalkan Bekantan, menjelaskan ancaman, dan upaya pelestarian Bekantan. Perancangan ini memakai metode perancangan animasi 2 dimensinya Bambang Gunawan Santoso dengan tahapan pra produksi, produksi, dan paska produksi. Sedangkan untuk desain karakternya menggunakan metode Scott McCloud meliputi *inner life*, *visual*, *distinction*. Perancangan dimulai dari identifikasi data, *brief*, konsep, desain karakter Banban dan lainnya hingga pesan kampanye yang disampaikan melalui film animasi yang digunakan untuk sosialisasi oleh mitra. Perancangan yang telah selesai kemudian diberi tanggapan oleh mitra, *audience*, dan pekerja kreatif untuk menilai desain karakter, pesan kampanye, dan prinsip animasinya.

*Keyword:* desain karakter, kampanye, animasi

## DAFTAR ISI

<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Ide/Gagasan Penciptaan.....	4
C. Tujuan Penciptaan .....	5
D. Manfaat Penciptaan .....	5
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis .....	6
E. Tinjauan Sumber Penciptaan .....	6
F. Landasan Penciptaan .....	12
1. Kampanye Pelestarian Hewan.....	12
2. Desain Karakter Hewan Sebagai Aset Kampanye .....	14
3. Film Animasi 2 Dimensi .....	16
4. Teknik Animasi <i>Hybrid</i> .....	17
5. Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	19
6. Psikologi Perkembangan Kognitif Anak.....	24
7. Komunikasi Efektif Dalam Media .....	25
8. Poster Film .....	26
G. Metode Penciptaan.....	28
1. Pengumpulan Data Kualitatif.....	28
2. Metode Perancangan Animasi 2 Dimensi .....	31

H. Skematika Perancangan .....	39
I. Sistematika Penulisan .....	41
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA .....</b>	<b>42</b>
A. Identifikasi Bekantan .....	42
1. Kondisi Geografis Kalimantan .....	42
2. Bekantan ( <i>Narsalis Larvatus</i> ) .....	44
3. Habitat Bekantan .....	47
4. Makanan Bekantan .....	50
B. Persoalan Pelestarian .....	51
1. Penyebab Penurunan Populasi Bekantan .....	51
2. Upaya Pelestarian Bekantan .....	53
C. Mitra Desain Karakter dan Animasi <i>Hybrid</i> Kampanye Peduli Bekantan ..	55
1. Balai Konservasi Sumber Daya Alam Kalimantan Selatan .....	55
2. Taman Wisata Alam Pulau Bakut .....	58
D. Kesimpulan Data .....	59
<b>BAB III PERANCANGAN ANIMASI KAMPANYE .....</b>	<b>61</b>
A. Konsep Perancangan Animasi .....	61
1. <i>Brief</i> Kreatif .....	61
2. Konsep Animasi .....	63
B. Cerita dan Skenario .....	68
1. Sinopsis .....	68
2. Skenario .....	69
C. Desain Karakter .....	70
1. Tokoh Utama Protagonis .....	71
2. Tokoh Antagonis .....	77
3. Tokoh Pendukung .....	82
D. <i>Storyboard</i> .....	88
E. <i>Background</i> .....	90
F. <i>Layout</i> .....	94
G. <i>Keyframe</i> .....	95
H. <i>Animate</i> .....	95
1. <i>Squash and Strecth</i> .....	96

2. <i>Anticipation</i> .....	97
3. <i>Slow In &amp; Slow Out</i> .....	98
4. <i>Staging</i> .....	99
5. <i>Follow Through</i> .....	100
6. <i>Secondary Action</i> .....	100
7. <i>Exaggeration</i> .....	101
8. <i>Arcs</i> .....	102
9. <i>Appeal</i> .....	103
I. <i>Coloring</i> .....	104
J. <i>Compose</i> .....	106
K. <i>Editing dan Mixing Audio</i> .....	108
L. <i>Rendering</i> .....	110
M. <i>Finishing</i> .....	111
N. Media Pendukung .....	111
1. Poster Film .....	111
2. <i>Merchandise</i> .....	114
3. Distribusi Media Pendukung .....	118
<b>BAB IV HASIL PENCIPTAAN KARYA ANIMASI</b> .....	<b>121</b>
A. <i>Title Logo</i> .....	121
1. Pemilihan Nama Judul .....	121
2. Visual Logo Banban .....	122
B. Desain Karakter .....	123
1. Banban .....	123
2. Amang Barau .....	125
3. Pemimpin Bekantan .....	128
4. Nelayan .....	129
5. Petugas Konservasi .....	130
6. Kelompok Bekantan .....	132
C. Desain <i>Background</i> .....	134
D. Animasi .....	146
1. Penerapan Prinsip Animasi .....	146

2. Pesan Kampanye Dalam Animasi .....	155
E. Media Pendukung .....	163
1. Poster Film .....	163
2. <i>Merchandise</i> .....	164
F. Evaluasi Karya Desain Karakter dan Film Animasi.....	169
1. Pendapat Mitra BKSDA Kalsel.....	169
2. Evaluasi Karya Oleh Anak-Anak SD.....	170
3. Evaluasi Karya Oleh Masyarakat Umum.....	174
4. Evaluasi Karya Oleh Praktisi .....	180
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>188</b>
A. Kesimpulan.....	188
B. Saran .....	194
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>195</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>199</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Alikodra, H. S. (1997). Populasi dan Perilaku Bekantan (*Nasalis larvatus*) di Samboja Koala, Kalimantan Timur (Population and Behavior of Proboscis Monkey (*Nasalis larvatus*) in Samboja Koala, East Kalimantan). *Media Konservasi*, 5, 67–72. <https://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/8990?show=full>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basics Design 02: Layout*. Ava Publishing.
- Baksin, A., & Warsidi, E. (2003). *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Katarsis.
- Bismark, M. (1994). Ekologi Makan Dan Perilaku Bekantan (*Nasalis larvatus Wurbm*) di Hutan Bakau TN Kutai Kalimantan Timur. 190. <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/2521>
- Bismark, M. (2009). *Biologi Konservasi Bekantan* (Issue 5). Pusat penelitian dan pengembangan Hutan dan Konservasi Alam. <http://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/8502>
- Desmita, D. (2009). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Remaja Rosdakarya.
- Desnindriani, P. (2020). Penelusuran Terancam Punahnya Satwa Bekantan di Kalimantan Selatan dalam Penyutradaraan Film Dokumenter Investigasi “*Nasalis Larvatus*” (pp. 1–20). Institut Seni Indonesia Yogyakarta. <https://cites.org/eng/node/23224>
- Fernandez, I. (2001). *Macromedia Flash Animation & Cartooning*. McGraw-Hill Professional. <https://archive.org/details/macromediaflasha0000fern/page/6/mode/2up>
- Firdiansyah, M. S. (2015). Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga Di Wisata Water Blaster Semarang Tahun 2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/active.v4i2.4632>
- Frank, T. & Jhonston, O. (1986). *The Illusion of Life : Disney Animation by Frank Thomas*. Disney Editions New York.
- Guizar, V. T., & Panindias, A. N. (2019). Media Promosi Edukasi Sejarah Melalui Perancangan Karakter Visual Singo Ulung Bondowoso. In *Texture: Art and Culture Journal* (Vol. 2, Issue 1, pp. 74–83). Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. <https://doi.org/10.33153/texture.v2i1.2657>
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *JURASIK (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–30. <https://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32>
- Hungan, S. P. (2022). Penciptaan Film Animasi 2D Berjudul " Pipilaka" Menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Frame By Frame*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. [http://digilib.isi.ac.id/13503/%0Ahttp://digilib.isi.ac.id/13503/3/Simon Petrus Hungan\\_2022\\_Naskah Publikasi.pdf](http://digilib.isi.ac.id/13503/%0Ahttp://digilib.isi.ac.id/13503/3/Simon%20Petrus%20Hungan_2022_Naskah%20Publikasi.pdf)
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32.



- <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Lisnaini, L., Fithria, A., & Rudy, G. S. (2020). Karakteristik Pohon Tempat Tidur (*Night Sleeping Trees*) Bekantan (*Nasalis larvatus*) Di Taman Wisata Alam Pulau Bakut Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan. *Jurnal Sylva Scientiae*, 3(4), 657–666. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/jss.v3i4.2349>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*.
- Mulki, P. M., & Ramdhan, Z. (2018). Perancangan Animasi *Motion Graphics* Prosesi Mapag Karuhun Dalam Kesenian Kuda Renggong Sebagai Upacara Inisiasi Khitan Di Sumedang. *EProceedings of Art & Design*, 5(1). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/6034>
- Munir, M. (2017). Tahapan Operasional Konkret Jean Piaget Dalam Internalisasi Moral Religius Anak Usia Sekolah Dasar 7–12 Tahun. *Journal TA'LIMUNA*, 6(1), 46–57. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32478/talimuna.v7i1.214>
- Napier, J. R., & Napier, P. H. (1967). *A handbook of living primates: morphology, ecology and behaviour of nonhuman primates*.
- Prakosa, G. (2010). Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta.
- Priyatna, F. (2022). Kampanye Media Digital Kesejahteraan Hewan Domestik Petshop Aua Surakarta. ISI Surakarta. [http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/5904%0Ahttp://repository.isi-ska.ac.id/5904/1/FadhliRahmanNurAdliEkaPutraPriyatna\\_UP.pdf](http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/5904%0Ahttp://repository.isi-ska.ac.id/5904/1/FadhliRahmanNurAdliEkaPutraPriyatna_UP.pdf)
- Purwanza dkk., S. W. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. *News.Ge, March*, vi, 242. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/id/eprint/10953>
- Putri, B. A. S., Kuntjara, A. P., & Sutanto, R. P. (2018). Perancangan Kampanye “Sizter’s Project” Sebagai Upaya Pencegahan Body Shaming. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7275>
- Rahman, A. (2010). Studi Penciptaan Multimedia Keris dengan Konsep Animasi Edukasi. *Acintya*, 2(1). <http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/acintya/article/view/119%0Ahttp://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/acintya/article/viewFile/119/117>
- Rakhmat, J. (2011). Psikologi Komunikasi. *Remaja Rosdakarya*.
- Ranang, A. S., Basnendar, H., & Asmoro, N. P. (2010). Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital. *Jakarta: Indeks*.
- Rezeki, A., & Zainudin. (2016). Jarak Jelajah Harian dan Aktivitas Pergerakan Bekantan (*Nasalis larvatus* Wurmb) di Pulau Bakut, Kabupaten Barito Kuala. *Prosiding Seminar Nasional Lahan Basah*, 32–36. <https://repositori.dosen.ulm.ac.id/handle/123456789/11005>



- Salter, R. E., MacKenzie, N. A., Nightingale, N., Aken, K. M., & Chai, P. (1985). *Habitat Use, Ranging Behaviour, and Food Habits of The Proboscis Monkey, Nasalis larvatus (van Wurmb), in Sarawak. Primates*, 26(4), 436–451. <https://doi.org/10.1007/BF02382458>
- Santoso, B. G. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be. Jakarta: Elex Media Komputindo.*
- Sastrosoediro, M. (1998). *Poster Layanan Masyarakat dan Generasi Muda. Yogyakarta: Indonesia Cerdas.*
- Singer, D. G. (2003). Television and Its Potential for Imagination. *Televizion*, 16(1), 1–7.
- Soendjoto, M. A., Alikodra, H. S., Bismark, M., & Setijanto, H. (2003). Persebaran dan Status Habitat Bekantan (*Nasalis larvatus*) di Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan. *Media Konservasi*, 8(2). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.29243/medkon.8.2.%p>
- Suprpto, H. A. (2018). Pengaruh Komunikasi Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Khazanah Pendidikan*, 11(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30595/jkp.v11i1.2308>
- Supriatna., J. edi hendras wahyuno. (2000). Panduan Lapangan Primata Indoneisa. Yayasan Obor Indonesia. In *Universitas Indonesia Library*. Yayasan Obor Indonesia. <https://lib.ui.ac.id>
- Susanti, K., & Raharja, D. M. (2017). Strategi Komunikasi Pada Poster Film Cin (T) A Sebagai Daya Tarik. *Jurnal Desain*, 4(02), 85–91. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i02.1151>
- Umar, H. (2011). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. PT Raja Grafindo Persada*, 1–350.
- Venus, A., & Karyanti, R. (2007). Manajemen Kampanye: Panduan Teoretis Dan Praktis Dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi. *Bandung: Simbiosis Rekatama Media*, 20, 1–268.

Internet:

<https://m.liputan6.com/citizen6/read/3619361/gampang-diingat-gemasnya-3-maskot-asian-games-2018> diakses pada 31 Mei 2022.

<https://bobo.grid.id/read/08925417/bekantan-primata-berhidung-panjang-yang-jadi-lambang-taman-bermain?page=all> diakses pada 12 Oktober 2022.

<https://kalsel.antaraneews.com/berita/38688/bksda-akui-populasi-bekantan-turun-drastis> diakses 28 Desember 2022.

<https://www.kompas.id/baca/utama/2019/07/31/sejak-januari-kebakaran-hanguskan-240-hektar-lahan-di-kalsel> diakses 12 Januari 2023

[https://youtu.be/PuCnyAQf00U?si=fNQzgwjWWho\\_sd6UF](https://youtu.be/PuCnyAQf00U?si=fNQzgwjWWho_sd6UF) diakses pada 17 Juni 2023.

<https://www.iucnredlist.org/> diakses pada 23 Juni 2023.

[https://youtu.be/y6ZmMjMdrqs?si=eJQ5\\_tZTjkuGji\\_s](https://youtu.be/y6ZmMjMdrqs?si=eJQ5_tZTjkuGji_s) diakses pada 10 September 2023.

<https://kalimantan.bisnis.com/read/20180909/407/836646/di-kalimantan-air-gambut-disulap-jadi-layak-minum-> diakses 20 Juni 2023.

[www.primate.wisc.edu/primate-info-net/pin-factsheets/pin-factsheet-proboscis-monkey/html](http://www.primate.wisc.edu/primate-info-net/pin-factsheets/pin-factsheet-proboscis-monkey/html) diakses pada 13 Agustus 2023.

<https://twitter.com/asniantra/124nmsdnf984> diakses 28 Agustus 2023.

<https://tenerbuenasalud.com/2023/04/28/kuliner-kalimantan-tengah-yang-wajib-dicoba/> diakses pada 29 November 2023.

<https://biodiversitywarriors.kehati.or.id/foto/mangrove-ikutan-calotropis-gigantea-widuri/> diakses pada 2 Desember 2023.

<https://www.bekantan.org/2017/01/> diakses pada 2 Desember 2023.

<https://www.kupastuntas.co/2021/08/13/pemburu-rusa-ditangkap-di-taman-nasional-way-kambas-lampung> diakses 2 Desember 2023.

<https://animalium.id/hidung-mancung-bekantan-bisa-pikat-lawan-jenis/> diakses 5 Desember 2023.

<https://id.pinterest.com/pin/636977941034664738/> diakses 5 Desember 2023.

[https://www.reddit.com/r/modelsheetarchive/comments/11ki3t1/samurai\\_jack\\_200104\\_part\\_2\\_model\\_sheets/?rdt=60672](https://www.reddit.com/r/modelsheetarchive/comments/11ki3t1/samurai_jack_200104_part_2_model_sheets/?rdt=60672) diakses pada 9 Desember 2023.

[https://riaubernas.com/news/detail/6588/-](https://riaubernas.com/news/detail/6588/) diakses 20 Desember 2023.

<https://www.artstation.com/artwork/g8q4Z> diakses pada 9 Desember 2023.

<https://riaubernas.com/news/detail/6588/air-masih-basahi-gambut-sungai-mandau--sungai-mandau-nihil-dari-titik-api> diakses pada 30 Desember 2023.