

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D “TYTO ALBA SAHABAT
PETANI” SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DAMPAK PERBURUAN
BURUNG HANTU TYTO ALBA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program
Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Nama : Shidrotul Silfa Rizki

Nim : 20120022

PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Shidrotul Silfa Rizki

NIM : 20120022

adalah mahasiswa Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul :

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D “TYTO ALBA SAHABAT PETANI” SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DAMPAK PERBURUAN BURUNG HANTU TYTO ALBA

merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinal dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 23 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Shidrotul Silfa Rizki

20122022

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Politeknik Harapan Bersama Tegal, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Shidrotul Silfa Rizki
NIM : 20120022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*None Exclusive Royalty Free Right*) atas tugas akhir saya yang berjudul :

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D “TYT OALBA SAHABAT PETANI” SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DAMPAK PERBURUAN BURUNG HANTU TYTO ALBA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 23. Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Shidrotul Silfa Rizki

20120022

HALAMAN PERSETUJUAN

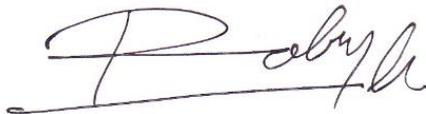
Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Shidrotul Silfa Rizki
NIM : 20120022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D “TYTO ALBA SAHABAT PETANI” SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DAMPAK PERBURUAN BURUNG HANTU TYTO ALBA**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2022/2023

Tegal, 23 Juli 2023

Pembimbing I



Robby Hardian, S.IP., M.Ds
NIPY. 07.019.416

Pembimbing II



Adi Kuntoro M.Pd.
NIPY. 05.021.516

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Shidrotul Silfa Rizki
NIM : 20120022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D “TYTO ALBA SAHABAT PETANI” SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DAMPAK PERBURUAN BURUNG HANTU TYTO ALBA**

telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan di hadapan penguji dan diterima sebagai persyaratan mendapat gelar Amd.Ds.

Tegal, 23 Juni 2023

Dewan Penguji :	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.	1. 
2. Penguji I	: Adityo Baharmoko, S.Sn.	2. 
3. Penguji II	: Adi Kuntoro, M.Pd.	3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual


Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
NIPY. 05.015. 272

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Menyesali nasib tidak akan mengubah keadaan. Terus berkarya dan berkejarlah yang membuat kita berharga." - Abduraahman Wahid

“Ikhlas lah dalam mengerjakan apapun. Dengan ikhlas kamu akan menerima hasil apapun karyamu” – Shidrotul Silfa Rizki

Dengan segala bentuk rasa syukur ke hadirat Allah SWT ku persembahkan Tugas Akhir ini untuk:

1. Ibu dan Bapak saya yang selalu mendoakan, memotivasi, dan membantu saya membiayai pendidikan diploma III.
2. Seluruh keluarga dan teman-teman yang telah mendoakan, mendukung, dan membantu saya.
3. Dosen Politeknik Harapan Bersama terutama dosen pembimbing saya Pak Adi Kuntoro, M.Pd. dan Pak Robby Hardian, S.IP., M.Ds

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D “TYTO ALBA SAHABAT PETANI” SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DAMPAK PERBURUAN BURUNG HANTU TYTO ALBA

ABSTRAK

Penelitian ini merancang animasi 2D berjudul "Tyto Alba Sahabat Petani" untuk mengatasi penurunan hasil panen petani di Desa Wonogiri, Pemalang, akibat hama tikus. Burung hantu Tyto alba, predator alami hama tikus, menjadi langka karena terus diburu tanpa adanya pemahaman akan dampak perburuan tersebut pada ekosistem pertanian. Metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian bertujuan untuk memahami proses pembuatan animasi 2D dan untuk mengetahui sikap masyarakat terhadap perburuan burung hantu. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan pihak terkait, dan studi pustaka tentang burung Tyto alba serta teknik animasi 2D. Analisis data menggunakan google form untuk disebarkan kepada masyarakat. Hasilnya adalah animasi 2D yang menggambarkan dampak negatif perburuan terhadap burung Tyto Alba bagi petani. Proses perancangan melibatkan tahapan mulai dari pengumpulan data, riset animasi, pembuatan, hingga tahap editing. Tujuannya adalah untuk mengedukasi dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem dengan melindungi burung predator alami ini. Melalui pendekatan kreatif animasi, pesan tentang perlindungan burung Tyto alba sebagai mitra petani dapat disimpulkan kurang efektif bagi petani di desa Wonogiri pemalang. Sebagai media kampanye dan media edukasi, video animasi ini masih perlu pengembangan lebih lanjut dalam upaya mengajak masyarakat dalam menjaga ekosistem pertanian dan melindungi spesies yang kritis terhadap keseimbangan alam.

Kata Kunci: Animasi 2D, Tyto Alba, Perlindungan Lingkungan, Kampanye Edukasi

DESIGNING 2D ANIMATION VIDEO “TYTO ALBA SAHABAT PETANI” AS A MEDIA CAMPAIGN FOR OWL HUNTING

ABSTRACT

This study designed a 2D animation named "Tyto Alba, Farmers' Friend" to help combat the fall in harvests caused by rat infestations in Wonogiri Village, Pemalang. The Tyto alba owl, a natural predator of rodent pests, is becoming endangered because it is being targeted with regard for the impact on agricultural areas. The qualitative technique applied in the study aims to explain the process of creating 2D animation as well as discover people's sentiments concerning owl hunting. Data was obtained through observation, dialogue with relevant parties, a literature review on the Tyto alba bird, and 2D animation techniques. Data analysis is provided for the public through Google forms. By preserving these natural predator birds, the objective of the current study is to educate and raise awareness about the significance of maintaining ecological harmony. The message of protecting the Tyto alba bird as a farmer partner is failing in Wonogiri village, Pemalang, due to a distinctive method. This animated film requires further development as a campaign media and education tool in order motivate the public to preserve agricultural ecosystems and protect species that are vital to the balance of nature

Keywords: 2D Animation, Tyto Alba, Environmental Protection, Education campaign

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul: **PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D “TYTOALBA SAHABAT PETANI” SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DAMPAK PERBURUAN BURUNG HANTU TYTOALBA**

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Diploma pada Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal
2. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal
3. Bapak Robby Hardian, S.IP, M.Ds. selaku dosen pembimbing I
4. Bapak Adi Kuntoro, S.Pd., M.pd. selaku Dosen pembimbing II dan penguji II
5. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds. selaku Ketua penguji
6. Bapak Adityo Baharmoko, S.Sn. selaku dosen penguji I
7. Seluruh dosen Prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal yang telah memberikan ilmu selama di bangku kuliah.
8. Bapak dan Ibu saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya dari rumah.
9. Seluruh teman-teman DIII Desain Komunikasi Visual Angkatan tahun 2020.
10. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan

penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 14 Juli 2023



Shidrotul Silfa Rizki

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian sejenis	9
2.2 Landasan Teori	11
BAB III	26
METODE PENELITIAN.....	26
3. 1 Waktu dan Tempat Penelitian	26
3. 2 Bahan Penelitian.....	28
3. 3 Alat Penelitian	29
3. 4 Prosedur Penelitian.....	30
3. 5 Kerangka Berfikir.....	34
BAB IV	36
PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL.....	36
4.1 Objek Penelitian	36
4.2 Konsep Dasar Perancangan	38
4.3 Proses perancangan	40
4.4 Hasil Perancangan	59
BAB V.....	65
PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Kegiatan.....	26
Tabel 4. 1 Script tytoalba sahabat petani	41

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Kerangka Berfikir	35
------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Gerbang Desa Wonogiri Pemalang	27
Gambar 3. 2 Balai Desa Wonogiri Pemalang	27
Gambar 3. 3 Experiment Tytoalba Dari Youtube BBC Earth	31
Gambar 3. 4 Rubuha Di Desa Wonogiri Pemalang	31
Gambar 3. 5 Observasi Di Desa Wonogiri Pemalang.....	31
Gambar 3. 6 Wawancara Dengan Perangkat desa Di Desa Wonogiri Pemalang .	32
Gambar 4. 1 Referensi film.....	38
Gambar 4. 2 Color palette malam hari	39
Gambar 4. 3 color palette sore hari	39
Gambar 4. 4 Font arial pada penulisan video animasi	39
Gambar 4. 5 Story Board Video Animasi Tytoalba Sahabat Petani	42
Gambar 4. 6 Storyboard Video Animasi Tytoalba	43
Gambar 4. 7 Design Karakter Dan Property Video Animasi Tytoalba.....	44
Gambar 4. 8 Tahap Pencarian Background Video Animasi Tytoalba.....	45
Gambar 4. 9 Tahap Pencarian Background Video Animasi Tytoalba.....	46
Gambar 4. 10 Tahap Pembukaan Software Toon Boom Harmony	46
Gambar 4. 11 Tahap Membuat File Project Di Software Toon Boom Harmony .	47
Gambar 4. 12 Tahap Mengimport Referensi Gambar.....	48
Gambar 4. 13 Tahap Membuat Layer di Software Toon Boom Harmony	48
Gambar 4. 14 Tahap Mengaktifkan Fitur Light Table Di Software Toonboom Harmony.....	49
Gambar 4. 15 Tahap Membuat colour pallet Di software Toon Boom Harmony	49
Gambar 4. 16 Tahap mewarnai di Software Toon Boom Harmony	50
Gambar 4. 17 Hasil Background Yang Dibuat Oleh Kelompok Tytoalba Sahabat Petani.....	51
Gambar 4. 18 Hasil Backgorund Yang dibuat Oleh Kelompok Tytoalba Sahabat Petani.....	52
Gambar 4. 19 Tahap Mengimport referensi Gerakan	53
Gambar 4. 20 Tahap Mensetting ukuran pencil	54

Gambar 4. 21 Tahap Menggambar Frame by Frame	54
Gambar 4. 22 Tahap Clean up dan Coloring.....	55
Gambar 4. 23 Tahap Compositing kedalaman jarak.....	56
Gambar 4. 24 Tahap Mensetting Composisi Kedalaman Jarak	57
Gambar 4. 25 After Compositing.....	57
Gambar 4. 26 Before Compositing	57
Gambar 4. 27 Tahap Export animasi yang telah dibuat.....	58
Gambar 4. 28 Tahap editing di software adobe premiere pro.....	59
Gambar 4. 29 Teknik puppet dan frame by frame	60
Gambar 4. 30 Barcode dan channel youtube Si.Tyto.....	61
Gambar 4. 31 Produk Pendukung Buku Pitch Bible.....	61
Gambar 4. 32 Produk Pendukung Gimmick	62
Gambar 4. 33 Produk pendukung Cd Ost dan Soundtrack	62
Gambar 4. 34 Produk Pendukung Buku Artwork	62
Gambar 4. 35 KOnsep Display Pameran	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi	68
Lampiran 2 Pedoman Wawancara	71
Lampiran 3 Hasil Kuisisioner Terhadap Penonton.....	77
Lampiran 4 Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	85
Lampiran 5 Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2	86
Lampiran 6 Lembar Bimbingan Tugas Akhir 1	87
Lampiran 7 Lembar Bimbingan Tugas Akhir 2.....	89
Lampiran 8 Dokumentasi Booth Pameran	91
Lampiran 9 Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir.....	0

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pertanian menjadi salah satu sektor yang masih diandalkan oleh negara Indonesia karena mampu menjamin pemulihan untuk mengatasi krisis yang terjadi di Indonesia.. Situasi ini menunjukkan bahwa sektor pertanian merupakan industri yang mempunyai potensi besar untuk menjadi penggerak pemulihan perekonomian nasional, salah satunya ketahanan pangan nasional. Bagi Indonesia persoalan ketahanan pangan sangatlah penting. Pangan merupakan kebutuhan pokok manusia dan tidak ada yang dapat menggantikannya [1].

Keberadaan dan ketersediaan lahan persawahan mempunyai peranan yang strategis di Indonesia yang mayoritas makanan pokok penduduknya adalah nasi.. Selain sebagai sumber produksi pangan untuk mencapai kemandirian, dan kedaulatan pangan nasional secara berkelanjutan, sawah juga banyak berperan positif dalam mendukung pembangunan berkelanjutan [2]

Seperti di desa wonogiri pemalang yang rata-rata bekerja dengan bercocok tanam seperti petani. Desa Wonogiri, pemalang termasuk desa yang masih memiliki lahan sawah sangat luas. luas wilayah Desa Wonogiri adalah : 2,78 km dan sumber daya alam tanah sawahnya : 129,01 Ha komoditas produksinya seperti : padi, kacang panjang, bawang merah dan jagung [12].

Dengan luasnya lahan sawah di desa Wonogiri, Pemalang bercocok tanam seperti menanam padi termasuk pekerjaan yang tepat bagi warga desa Wonogiri, namun permasalahan yang petani di desa Wonogiri, Pemalang saat ini yaitu hama tikus yang mengakibatkan penurunan hasil panen disana.

Para petani di desa Wonogiri mencoba mengendalikan hama tikus tersebut menggunakan teknik gropyokan (Gotong royong pemberantasan hama tikus), jebakan tikus, racun tikus dan pemagaran lahan sawah menggunakan plastik mulsa. Teknik gropyokan (Gotong royong pemberantasan hama tikus) ini mengakibatkan rusaknya lahan dan tanaman padi akibat terinjak-injak oleh petani saat berburu tikus. Teknik menjebak tikus ini sering digunakan di rumah namun juga bisa diterapkan di lapangan. Teknik kurang efektif karena dilakukan di medan terbuka dan membutuhkan alat yang lebih banyak. Para petani juga mencoba menggunakan teknik pembunuhan tikus dengan racun tikus. Penggunaan herbisida sendiri dapat mencemari produk pertanian, membunuh musuh alami dan mempengaruhi kesehatan manusia jika tidak digunakan dengan hati-hati. Teknik terakhir adalah memagari lahan dengan mulsa plastik untuk mencegah tikus masuk ke lahan.. Pemasangan pagar tersebut dilakukan sejak dini sebelum padi tumbuh, tetapi memerlukan biaya yang menaikkan biaya produksi. Salah satu cara yang dapat memberantas hama tikus dengan menggunakan musuh alaminya yaitu burung hantu *tyto alba*.

Petani desa wonogiri pemalang mencoba memberantas hama tikus menggunakan predator alaminya yaitu burung hantu (*tyto alba*) sesuai

arahan Organisasi Paguyuban Petani desa Wonogiri, para petani bergotong royong membangun Rubuha(rumah burung hantu) dan karantina untuk burung hantu tyto alba. Tujuan dibangunnya rubuha dan tempat karantina ini untuk mengembangbiakkan burung hantu tyto alba dan burung hantu liar juga dapat tinggal di area pesawahan yang diharapkan bisa memberantas hama tikus di area pesawahan

Serak Jawa (*Tyto alba*) merupakan predator terbang atau raptor, keberadaan predator terbang dalam suatu sistem sangat penting mengingat posisinya sebagai pemburu teratas dalam piramida atau tatanan. *Tyto alba* merupakan pemburu potensial untuk mengendalikan serangga pengerat karena *Tyto alba* mampu memburu 2-5 hewan pengerat setiap harinya (Rajagukguk, 2014). Selain itu, penggunaan *Tyto alba* dinilai lebih aman karena dapat mengurangi penggunaan bahan kimia dalam pengendalian gangguan hewan pengerat. *Tyto Alba* memiliki kendali atas perburuan hewan pengerat secara normal dan mengurangi penggunaan rodentisida. Misalnya, pada tahun 2020, penggunaan rodentisida di Bumitama Agri Ltd untuk mengendalikan gangguan hewan pengerat berkurang sebesar 45% dibandingkan dengan penggunaan pada tahun 2019. [3].

Namun sekarang populasi tyto alba semakin langka, burung yang bisa membantu petani ini sekarang menurun. Faktor utama yang menyebabkan berkurangnya populasi burung hantu tyto alba adalah banyaknya perburuan burung hantu tyto alba. Masyarakat tidak mengetahui apa dampak memburu tyto alba, hal tersebut dikarenakan kurangnya

informasi kepada masyarakat apa dampak yang akan datang ketika tyto alba diburu terus menerus.

Maka dari itu animasi 2d adalah media yang tepat untuk menginformasikan dampak perburuan liar burung hantu tyto alba di masyarakat wonogiri. Animasi berasal dari bahasa latin Anima yang berarti jiwa, kehidupan, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar *anime* dalam kamus bahasa inggris indonesia yang artinya kehidupan.. Secara umum animasi adalah kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati.. Benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi bernyawa atau sekadar tampak hidup.. Animasi dapat diartikan sebagai suatu gambar yang memuat objek-objek yang tampak hidup, yang disebabkan oleh sekumpulan gambar yang sering berubah dan ditampilkan secara bergantian.. Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan, juga dikenal sebagai *frame by frame*. Objek dalam gambar dapat berupa foto, gambar, teks, warna atau efek khusus.[6] Film animasi 2d ini berfungsi media kampanye untuk mengkampanyekan dampak perburuan burung tyto alba bagi petani di desa wonogiri pemalang.

Pada pembuatan film animasi 2D ini bertemakan flora dan fauna bertujuan untuk sosialisasi dan mengedukasi masyarakat dan petani, “Tyto Alba sahabat Petani” dipilih sebagai judul film, Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memutuskan untuk membuat proyek Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Video Animasi 2d “Tytoalba Sahabat Petani”**

Sebagai Media Kampanye Dampak Perburuan Burung Hantu Tytoalba”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka dapat disimpulkan identifikasi masalahnya, yaitu :

- 1.2.1 Perlunya pengetahuan dan pemahaman masyarakat desa wonogiri dampak memburu burung hantu tyto alba bagi petani
- 1.2.2 Media yang tepat untuk mengkampanyekan dampak perburuan burung hantu tyto alba bagi petani di desa wonogiri pemaalang

1.3 Batasan Maslah

Batasan masalah dalam perancangan tugas akhir ini adalah :

- 1.3.1 Mengkampanyekan dampak perburuan liar burung hantu Tyto Alba di masyarakat desa wonogiri pemaalang
- 1.3.2 Animasi 2D sebagai media kampanye untuk mengurangi perburuan burung hantu tyto alba

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalahnya adalah:

- 1.4.1 Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalahnya adalah:Bagaimana cara mengkampanyekan dampak

pemburuan liar burung hantu Tyto alba pada masyarakat desa Wonogiri Pemalang

- 1.4.2 Bagaimana cara merancang video animasi 2d yang menarik, komunikatif dan dapat diterima oleh masyarakat sebagai media kampanye dampak perburuan burung hantu tyto alba pada petani di desa Wonogiri Pemalang

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan dalam Tugas akhir ini:

- 1.5.1 Video animasi 2d ini mengkampanyekan dampak berburu tyto alba bagi petani di desa Wonogiri Pemalang
- 1.5.2 Mengetahui Proses Perancangan animasi 2D menggunakan teknik "*frame by frame* dan *cut out*" tentang dampak perburuan burung hantu tytoalba bagi petani di desa Wongiri Pemalang

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat Penelitian dalam tugas akhir ini adalah:

1.6.1 Manfaat bagi penulis

Hasil *project* ini menambah wawasan dan pengetahuan tentang Burung Hantu Tyto Alba Dan Animasi 2D, menambah pengalaman dan *skill* penulis dalam pengerjaan *project* film animasi 2d tugas akhir ini

1.6.2 Manfaat bagi masyarakat

Project tugas akhir ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan kegunaan pencegahan pemburuan burung hantu tytoalba untuk petani desa wonogiri pemalang

1.6.3 Manfaat Produk

Hasil *project* tugas akhir ini dapat menjadi wawasan dan menambah pengetahuan mengenai dampak pemburuan burung hantu tyto alba bagi petani desa Wonogiri Pemalang

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah :

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul **Perancangan Video Animasi 2d “Tytoalba Sahabat Petani” Sebagai Media Kampanye Dampak Perburuan Burung Hantu Tyto alba** adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, dengan isi Latar Belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi penelitian sejenis, landasan teori, dan kerangka berfikir

BAB III Metode penelitian dengan isi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, prosedur penelitian.

BAB IV Perancangan dan Desain Visual, berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan.

BAB V Penutup dengan isi simpulan dan saran.

Bagian akhir terdapat daftar Pustaka dan lampiran lampiran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian sejenis

Dalam penelitian perlu adanya referensi atau tinjauan penelitian dalam *project* sejenis yang berfungsi untuk bahan perbandingan dengan penelitian yang serupa. Berikut adalah tinjauan pustaka sebagai bahan perbandingan dan referensi penulis:

2.1.1 Efektivitas Pengendalian Hama Tikus Pada Tanaman Pertanian Dengan pemanfaatan Burung Hantu Di Desa Wringinrejo Kecamatan Gambiran Kabupaten Banyuwangi Provinsi Jawa Timur

Penelitian Sejenis dengan judul “Efektivitas Pengendalian Hama Tikus Pada Tanaman Pertanian Dengan Pemanfaatan Burung Hantu Di Desa Wringinrejo Kecamatan Gambiran Kabupaten Banyuwangi, Provinsi Jawa Timur” Penelitian ini ditulis oleh Made Dwi Pusparini dan Ketut Suratha Mahasiswa Fakultas Geografi Universitas Pendidikan Ganesha, Buleleng, Bali pada tahun 2018. Penelitian tersebut berfokus pada pemanfaatan burung hantu (*tyto alba*) sebagai pengendalian hama tikus. Penelitian tersebut bertujuan untuk Mendeskripsikan mekanisme pemanfaatan burung hantu sebagai usaha pengendalian tikus pada tanaman pertanian.

2.1.2 Penggunaan Serak Jawa (*Tyto alba*) sebagai Pengendali Hama Tikus pada Persawahan Daerah Istimewa Yogyakarta

Penelitian sejenis dengan judul “Pemanfaatan Serak Jawa (Tyto alba) Sebagai Pengendalian Hama Tikus di Persawahan Daerah Istimewa Yogyakarta”. Penelitian ini ditulis oleh Daniel Harjanto, Ignatius Pramana Yuda, dan Alphonsus Wibowo Nugroho Jati. Mahasiswa Fakultas Teknologi Universitas Atma Jaya Yogyakarta angkatan 2016. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan burung hantu (tyto alba) sebagai pengendalian hama hewan pengerat. Penelitian ini dilakukan dengan 3 sasaran yaitu mengetahui dinamika habitat, populasi dan mangsa Serak Jawa (Tyto alba) dalam pemanfaatannya sebagai pengendalian hama pengerat di persawahan Kabupaten Unik Yogyakarta.

2.1.3 Penciptaan film animasi 2d “Sarapanku” dengan teknik frame by frame

Penelitian sejenis dengan judul "Penciptaan Film Animasi 2D "Sarapanku" dengan Teknik *frame by frame*" Eksplorasi ini disusun oleh Dinda Firstiana Lukman. Kuliah di Staf Media Rekaman Ekspresi, Yayasan Ekspresi Indonesia Indonesia Yogyakarta tahun 2021. Eksplorasi ini berpusat pada pemanfaatan casing dengan menguraikan tata cara pembuatan film animasi. Ujian ini diselesaikan dengan tekad untuk membuat film animasi 2D dengan menggunakan prosedur *edge by outline* yang menceritakan hal-hal tertentu saat Anda bangun di pagi hari.

2.2 Landasan Teori

Dalam pembuatan Animasi sendiri banyak hal yang perlu diperhatikan dan dipahami. Adapun beberapa teori sebagai pengertian dan landasan pada tahapan produksi animasi yaitu sebagai berikut:

2.2.1 Animasi

Menurut Munir (2013:340) [4] “animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”. Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”. Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

2.2.2 Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau yang sering disebut dengan animasi dua dimensi dikenal dengan istilah animasi datar. Perkembangan animasi dua dimensi telah membawa suatu revolusi khususnya dalam pembuatan film kartun yang menarik. Kata “cartoon” berasal dari bahasa Inggris yaitu “cartoon” yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun umumnya

mengusung unsur hiburan dan humor. Beberapa contoh yang terkenal antara lain Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, dan lain sebagainya.

2.2.3 Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dalam animasi 3D, karakter yang ditampilkan terlihat hidup dan nyata, menyerupai manusia sungguhan. Salah satu contohnya adalah film Toy Story yang diproduksi oleh Disney.

Sedangkan Motion Graphics adalah jenis grafik yang memanfaatkan teknologi perekaman video atau animasi untuk menciptakan ilusi gerakan, sering kali disertai elemen audio, dan digunakan dalam proyek multimedia (Betancourt, 2012).

2.2.4 12 Prinsip Animasi

Menurut eb-book yang dirancang Lilik Dwi S.Kom Aksono [11], XI. Teknik Animasi 2D & 3D (2020/2021) halaman 5-10. prinsip animasi ada 12 yaitu:

1) Squash & Stretch

Prinsip ini didasarkan pada sifat benda padat yang tidak berubah bentuk ketika bergerak. Sedangkan benda yang tidak kaku akan berubah bentuk sesuai momentum dan elastisitasnya, namun volumenya tetap.

2) Anticipation

Suatu Suatu pergerakan dalam animasi tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui tiga tahap utama:

a. Persiapan sebelum Bergerak: Tahap ini terjadi ketika objek atau karakter bersiap untuk melakukan pergerakan. Ini mencakup gerakan kecil atau perubahan posisi yang menunjukkan bahwa pergerakan akan terjadi.

b. Pergerakan: Ini adalah tahap di mana objek atau karakter melakukan pergerakan utama. Pergerakan ini dapat berupa gerakan fisik atau perubahan posisi yang signifikan.

c. Kelanjutan dari Pergerakan (Anticipation): Setelah pergerakan utama, terdapat fase kelanjutan yang disebut anticipation. Pada tahap ini, objek atau karakter cenderung bergerak ke arah yang berlawanan dengan pergerakan sebelumnya, memberikan kesan aliran gerakan yang lebih alami. Anticipation mempersiapkan penonton untuk perubahan berikutnya dalam animasi.

3) Staging

Staging adalah suatu tindakan, aksi, ekspresi, atau perasaan yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat dilihat dengan jelas dan diterima oleh penonton.. Tujuan staging adalah memfokuskan penonton ke aksi yang akan berlangsung agar aksi terlihat jelas.

4) Straight Ahead Action and Pose to Pose

Dalam animasi, ada dua metode: Aksi Lurus ke Depan dan Pose-to-Pose. Dalam metode Straight Ahead, gerakan dianimasikan secara berurutan dari frame pertama hingga frame terakhir. Sebaliknya, metode Pose-to-Pose melibatkan pembuatan pose-pose utama terlebih dahulu, kemudian menggambar bingkai di antara pose-pose tersebut untuk mengisi gerakan animasi secara detail. Metode ini memungkinkan animator untuk fokus pada pose-pose penting dan menyempurnakan gerakan secara lebih detail.

5) Follow Through and Overlapping Action

Follow Through adalah kelanjutan dari suatu aksi. Biasanya, aksi tidak berakhir secara tiba-tiba setelah dilakukan, tetapi masih ada gerakan lanjutan setelahnya. Ini memberikan kesan realistis dan alami pada animasi. Sedangkan Overlapping Action terjadi ketika objek atau karakter memiliki sedikit perbedaan dalam waktu gerakannya. Hal ini membuat gerakan terlihat lebih alami dan menarik, karena tidak semua bagian bergerak secara seragam. Overlapping Action menambahkan nuansa realisme pada animasi dengan menciptakan perbedaan subtil dalam gerakan objek-objek di dalamnya.

6) Slow In and Slow Out

Gerakan tubuh manusia dan sebagian besar objek lainnya membutuhkan waktu untuk mempercepat dan memperlambat gerakannya. Konsep Slow In dan Slow Out mengacu pada prinsip ini dalam animasi. Pada awal suatu gerakan, objek atau karakter dimulai dengan kecepatan yang lambat (Slow In), kemudian mempercepat gerakannya menuju puncak aksi. Sebaliknya, pada akhir gerakan, objek atau karakter melambat (Slow Out) sebelum berhenti.

Penerapan Slow In dan Slow Out memberikan kesan realisme pada animasi dengan menekankan pose-pose ekstrim pada awal dan akhir gerakan. Hal ini membuat animasi terlihat lebih alami, mengikuti pola gerakan manusia dan benda-benda lainnya dalam kehidupan nyata.

7) Arcs (Lengkungan)

Banyak gerakan alami, termasuk gerakan manusia dan objek-objek lainnya, cenderung mengikuti pola lengkungan. Dalam animasi, prinsip ini dikenal sebagai "Arcs". Penerapan konsep ini memastikan bahwa gerakan dalam animasi mengikuti lintasan lengkung yang lebih alami, mirip dengan gerakan di dunia nyata.

Dengan mengikuti lengkungan, animasi terlihat lebih realistis karena gerakan tersebut sesuai dengan pola

gerakan alami manusia dan objek-objek lain. Oleh karena itu, dalam proses animasi, penting untuk memperhatikan dan mengikuti pola lengkung ini untuk menciptakan tampilan yang lebih alami dan meyakinkan.

8) Secondary Action (Aksi Sekunder)

Menambahkan aksi sekunder dalam aksi utama dan adegan animasi membuatnya terasa lebih hidup dan mendukung fokus utama. Tujuan dari aksi sekunder ini adalah memberikan penekanan pada aksi utama tanpa mengalihkan perhatian penonton dari fokus utama. Dengan memasukkan elemen-elemen tambahan ini, animasi menjadi lebih kompleks dan mendalam, menciptakan dunia yang lebih kaya dan dinamis. Aksi sekunder dapat mencakup gerakan karakter latar belakang, reaksi karakter tambahan, atau elemen-elemen lain yang memberikan dimensi tambahan pada cerita tanpa mengganggu fokus utama animasi.

9) Timing (Waktu)

Timing merujuk pada jumlah gambar atau frame dalam sebuah aksi animasi, yang menunjukkan seberapa cepat atau lambatnya gerakan tersebut terjadi. Sedikit gambar menghasilkan gerakan yang lebih cepat, sementara banyak gambar menciptakan gerakan yang lebih lambat

dalam animasi. Konsep timing sangat penting dalam menentukan ritme dan nuansa suatu adegan animasi, mempengaruhi bagaimana penonton mengalami dan merespons gerakan yang ditampilkan dalam film atau animasi.

10) Exaggeration (Pengelebihan)

Exaggeration adalah efek yang sangat berharga dalam animasi karena membuatnya lebih menarik. Animasi yang terlalu mendekati kehidupan nyata dapat terasa kaku dan kurang dinamis. Oleh karena itu, penggunaan exaggeration memungkinkan animator untuk mengubah proporsi, ekspresi, dan gerakan karakter melebihi batas-batas realitas. Tingkat exaggeration yang diterapkan bervariasi tergantung pada gaya animasi yang diinginkan. Dengan menggunakan exaggeration dengan bijak, animator dapat menciptakan karakter dan aksi yang lebih ekspresif, memperkaya animasi dengan emosi dan kehidupan yang lebih intens.

11) Solid Drawing (Penggambaran Bidang 3D)

Dalam dunia animasi, memiliki pemahaman mendalam tentang penggambaran dalam ruang tiga dimensi adalah kunci. Konsep ini melibatkan kemampuan memberikan volume dan berat pada objek-objek yang

muncul dalam adegan animasi. Animator yang mahir dalam solid drawing mampu menciptakan karakter, objek, dan lingkungan yang terasa nyata dan memiliki dimensi. Mereka dapat menggambarkan objek-objek tersebut dari berbagai sudut pandang, menciptakan ilusi ruang dan kedalaman. Kemahiran solid drawing sangat penting untuk memberikan kesan kehidupan dan keterasaan nyata pada animasi, menghadirkan karakter dan dunia animasi ke dalam dimensi tiga yang memukau.

12) Appeal (Daya Tarik)

Appeal merujuk pada desain objek atau karakter dalam animasi yang menarik dan memiliki daya tarik visual. Hal ini mencakup penggambaran yang kuat dan memancarkan kepribadian yang khas. Karakter atau objek yang memiliki appeal cenderung memikat penonton dan membuat mereka tertarik untuk mengikuti cerita atau aksi yang ditampilkan. Daya tarik ini dapat muncul melalui desain yang unik, ekspresi yang menarik, atau gaya visual yang membedakan. Memiliki appeal yang baik sangat penting dalam menjaga minat penonton terhadap animasi dan membuat mereka terhubung dengan karakter atau objek yang ditampilkan.

2.2.5 Burung hantu Tytoalba

Tyto alba menurut Bachynski dan Harris, (2002) [8] adalah sebagai berikut :

Kingdom : Animalia

Phylum : Chordata

Subphylum : Vertebrata

Class : Aves

Ordo : Stringiformes

Famili : Tytonidae

Genus : Tyto

Spesies : Tyto alba

Tyto alba memiliki ciri-ciri fisik yang mencakup bulu lembut dengan warna tersamar. Bagian atas tubuhnya berwarna kelabu terang dengan garis gelap dan bercak pucat yang tersebar di bulu. Sayap dan punggungnya memiliki tanda mengkilat. Bagian bawahnya berwarna putih dengan bercak hitam yang jarang atau mungkin tidak ada. Bulu di kakinya jarang dan panjangnya mencapai 29 jarang. Kepalanya besar, kekar, dan bulat dengan wajah berbentuk jantung yang berwarna putih dengan tepi coklat. Matanya menghadap ke depan, menciptakan ciri khas yang mudah dikenali, dengan iris berwarna hitam. Paruhnya tajam dan menghadap ke bawah, berwarna keputihan, sementara kakinya memiliki warna putih kekuningan hingga

coklat. Perbedaan antara jantan dan betina tidak terlalu mencolok, meskipun betina seringkali sedikit lebih besar sekitar 25%. Betina dan burung muda biasanya memiliki bercak yang lebih rapat. (Baskoro, 2005)

Imanadi (2012), menambahkan bahwa *Tyto alba* memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya, termasuk kepala besar, paruh yang mirip kait, cakar kokoh, mata lebar dengan muka berbentuk love, sayap berbentuk bundar, dan ekor pendek. Bulunya lembut dan memiliki warna putih atau kekuningan di bagian bawah tubuh. Sisi atas ekornya berwarna kekuningan dengan garis-garis hitam, dan bagian atas matanya berwarna coklat. *Tyto alba* memiliki 35 subspecies yang berbeda. Burung ini dapat ditemukan di Eropa, banyak di Amerika Utara, sebagian Amerika Selatan, serta tersebar di sebagian Afrika, India, Asia Tenggara, Australia, dan Kepulauan Pasifik. Di Asia Tenggara dan Selatan, penyebarannya sampai di India, Burma, Thailand, Kamboja, Laos, Malaysia, Sumatera, dan Jawa.

Burung hantu merupakan pemangsa tikus yang sangat efektif, membuatnya potensial sebagai pembasmi hama tikus. Dari analisis kotorannya, diketahui bahwa sekitar 99% dari makanannya terdiri dari tikus, sementara sisanya adalah serangga. Setiap hari, burung hantu dewasa mampu mengonsumsi sekitar 2-3 ekor tikus hidup, tergantung pada ukuran tikus tersebut. Jika

tikusnya kecil, burung hantu akan langsung menelannya utuh. Namun, jika tikus yang ditangkap cukup besar, burung hantu akan memotongnya menjadi beberapa bagian sebelum menelannya. (Setiawan, 2004)

Tyto alba memiliki kebiasaan menelan langsung mangsa yang kecil seperti kelelawar dan tikus. Namun, jika mangsa tersebut cukup besar, Tyto alba akan mencabik atau memotong-motongnya menjadi bagian yang lebih kecil menggunakan paruhnya terlebih dahulu. Proses ini dilakukan agar mangsa menjadi lebih mudah untuk ditelan. Biasanya, burung ini akan memotong leher tikus dengan paruhnya. Bagian utama yang menjadi target adalah kepala tikus yang akan ditelan bersama-sama dengan kulit dan bulunya. Bagian tubuh mangsa yang tidak dapat dicerna, seperti tulang dan rambut, akan dipadatkan menjadi pelet dan kemudian dimuntahkan (regurgitasi) sekitar 6 jam setelah dicerna. (del Hoyo, 1999)

Pembiakan secara buatan telah berhasil dilakukan di beberapa kabupaten di Jawa, termasuk pembentukan koloni pembiakan burung hantu pada perkebunan kakao di Batang, Jawa Tengah. Koloni ini telah dipertahankan selama lima tahun dan berhasil menghasilkan 60 generasi, awalnya berasal dari satu kotak sarang burung hantu. Dari hasil pengamatan, terungkap

bahwa burung hantu mampu menjelajah sejauh 8 km dari lokasi kotak sarangnya. (Mangoendihardjo dan Wagiman, 2003)

2.2.6 Perburuan burung hantu

Dampak perburuan burung hantu menurut Hadi (35 tahun) [9], Buku Harry Potter yang pertama kali diterbitkan pada Juni 1997 dan filmnya yang dirilis pada tahun 2001 telah memicu peningkatan perburuan dan pemeliharaan burung hantu di berbagai negara, termasuk Indonesia, yang mempengaruhi para aktivis pelestarian satwa liar. Penelitian oleh Shepherd (2012) mengonfirmasi bahwa buku dan film Harry Potter telah mendorong peningkatan perburuan, perdagangan, dan pemeliharaan burung hantu.

Menurut Dani (30 tahun), seorang aktivis perlindungan dan pelestarian satwa liar di Yogyakarta, perdagangan burung hantu sebenarnya telah berlangsung sejak lama sebelum tahun 1990-an, tetapi mulai meningkat pesat sejak fenomena "Harry Potter". Drh. Slamet (50 tahun), seorang dokter hewan spesialis hewan eksotis seperti ular, burung hantu, trenggiling, dan lainnya, menyatakan bahwa burung hantu semakin sering diperjualbelikan di pasar burung pada awal tahun 2000-an, terutama jenis-jenis yang memiliki wajah berbentuk hati dan berwarna putih kecokelatan serta keemasan.

Dalam pengamatan perdagangan burung hantu di pasar burung konvensional dan daring di enam wilayah di Pulau Jawa, ditemukan bahwa ada enam jenis burung hantu yang umumnya diperdagangkan di Indonesia.

1. *Otus lempijii* (sunda scops owl/celepek reban)
2. *Tyto alba javanica* (java barn owl/serak jawa)
3. *Phodillus badius* (oriental bay owl/serak bukit)
4. Ketupa ketupu (buffy fish owl/beluk ketupa)
5. *Bubo sumatranus* (barred eagle owl/beluk jampuk)
6. *Strix seloputo* (spotted wood owl/kukuk seloputo)

Burung hantu lebih sering diperdagangkan melalui platform daring (online), sementara di empat pasar fisik (Pasar Pramuka dan Jatinegara di Jakarta, Pasar Pasty di Yogyakarta, dan Pasar Burung di Surabaya), hanya dua jenis burung hantu yang umum dijual, yaitu celepek reban dan serak jawa. Pasar-pasar ini telah ada sejak lama, kecuali Pasar Pasty Yogyakarta yang merupakan pasar yang baru dipindahkan.

Dalam pengamatan dan wawancara yang dilakukan di empat pasar tersebut, setiap pasar memiliki minimal dua kios pedagang yang menjual burung hantu, dengan setidaknya dua ekor burung hantu di setiap kios. Dari dua kios yang menjual burung hantu, minimal satu kios menawarkan jenis serak jawa.

Berdasarkan pemantauan perdagangan burung hantu melalui platform daring pada tahun 2018-2019, teridentifikasi tiga kelompok pecinta burung hantu di Pulau Jawa yang aktif memperjualbelikan burung hantu. Temuan menunjukkan bahwa setiap hari ada satu jenis burung hantu yang terjual melalui Facebook, dengan jenis terbanyak adalah serak jawa. Lima aplikasi toko daring yang banyak digunakan di Pulau Jawa, seperti Tokopedia, Shopee, Blibli, Bukalapak, dan Lazada, menunjukkan bahwa Tokopedia dan Shopee adalah dua platform yang diketahui menjual burung hantu, sementara aplikasi lainnya lebih fokus pada penjualan perlengkapan burung hantu seperti tenggeran, tali, jaring, kandang, doq (anak ayam), dan mencit (anak tikus/tikus kecil).

Harga burung hantu di pasar burung, Facebook, dan toko daring relatif serupa. Perbedaan harga tergantung pada usia dan kualitas burung hantu. Burung hantu remaja memiliki harga yang lebih tinggi dibandingkan dengan burung hantu bayi/anak-anak dan burung hantu dewasa/tua. Faktor kesehatan, kesempurnaan fisik, dan kemampuan burung hantu (jinak dan dapat dilatih) juga mempengaruhi harga penjualan.

2.2.7 Media Kampanye

Menurut Rogers dalam Venus (2018) [11], Peran media massa dalam kampanye tetap sangat penting, terutama karena

sasaran kampanye adalah orang banyak, publik, dan masyarakat umum. Untuk menyampaikan pesan kepada audiens tersebut, kampanye sangat mengandalkan media massa sebagai saluran utama. Ketergantungan pada media massa ini terutama berlaku pada tahap pengenalan ide dan peningkatan kesadaran masyarakat terhadap suatu isu, gagasan, atau produk tertentu.

Media digital, yang memiliki biaya lebih terjangkau dan mampu mencapai audiens secara luas dan personal, kini lebih unggul daripada iklan komersial yang mahal. Menurut Rice dan Atkin dalam Venus (2018), kampanye saat ini cenderung beralih dari media massa ke media sosial yang lebih interaktif. Media sosial memungkinkan terjalinnya interaksi dan rasa kebersamaan di antara penggunanya. Popularitas media sosial sebagai saluran kampanye terjadi karena karakteristiknya yang interaktif, mudah diakses, mampu masuk ke ranah privasi individu, bersifat personal, dan mendorong partisipasi dalam demokrasi.

Dalam konteks ini, hubungan antara media digital dan kampanye sangat relevan. Penggunaan media digital yang tepat sebagai saluran kampanye memiliki potensi untuk menyampaikan pesan kampanye dengan efektif kepada audiens yang dituju.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu penelitian

Waktu penelitian untuk tugas akhir ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023 yaitu antara bulan april sampai bulan Juni 2023. Adapun rancangan waktu yang ditentukan agar penelitian ini berjalan dengan lancar yaitu sebagai berikut:

NO.	KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN
1.	Penyusunan Proposal	Februari 2023
2.	Penelitian Dan Pengumpulan Data.	April – Mei 2023
3.	Pengerjaan Produk Tugas Akhir.	Juni – Juli 2023
4.	Penyusunan Laporan Tugas Akhir.	Juni – Agustus 2023

Tabel 3. 1 Waktu Kegiatan

3.1.2 Tempat Penelitian

Desa Wonogiri dan Kantor Kepala Desa Wonogiri yang berlokasi di Jalan Sawunggaling No. 1 Desa Wonogiri, Kec. Ampelgading, Kab. Pemalang, Jawa Tengah. Lokasi tersebut dipilih karena memiliki informasi pendukung yang sehingga memudahkan peneliti menunjang keberhasilan penelitian.



Gambar 3. 1 Gerbang Desa Wonogiri Pemalang



Gambar 3. 2 Balai Desa Wonogiri Pemalang

Penelitian ini dilakukan dengan mengamati aktivitas burung hantu tyto alba di Kawasan persawahan desa wonogiri kec. Ampelgading kab. Pemalang dan wawancara terhadap perangkat desa Wonogiri untuk menggali informasi tentang aktifitas burung hantu tyto alba dan penyebab semakin berkurangnya populasi burung hantu tyto alba.

3. 2 Bahan Penelitian

3.2.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini dilakukan di desa Wonogiri kec.Ampelgading, kab. Pemasang, Jawa Tengah 52364. Yang berfokus pada burung hantu tyto alba. Disini peneliti mengamati tentang aktifitas burung hantu tyto alba yang menguntungkan bagi petani sebagai pengendali hama tikus di Kawasan pertanian akan tetapi akhir-akhir ini populasi burung hantu tyto alba semakin menurun di sebabkan banyaknya pemburuan liar burung hantu tyto alba mengakibatkan overpopulasi pada hama tikus dan merugikan bagi petani.

3.2.2 Data Penelitian

Data yang mendukung penelitian ini adalah data primer dan data skunder, diantaranya :

1. Data primer adalah data yang di peroleh secara langsung dalam penelitian melalui pengamatan aktifitas burung hantu tyto alba di Kawasan pertanian desa Wonogiri dan wawancara terhadap perangkat desa wonogiri tentang pengendalian hama tikus di pertaniana menggunakan burung tyto alba.
2. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dengan mencari dan mempelajari referensi yang

bersangkutan dengan penelitian, dalam hal ini bersangkutan dengan Burung hantu tyto alba dan perancangan pembuatan film animasi 2d.

3.3 Alat Penelitian

Alat penelitian yang di gunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu:

3.3.1 Desktop, untuk merancang film animasi dengan membuat gerak animasi, dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi dan penulisan laporan penelitian dengan spesifikasi berikut:

Device name DESKTOP-492G340

Processor Intel(R) Core(TM) i5-3470 CPU @ 3.20GHz 3.20 GHz

Installed RAM 8,00 GB

Device ID 2135AE7F-1544-4B9D-9AA1-57117485D9DF

Product ID 00330-80000-00000-AA113

System type 64-bit operating system, x64-based processor

Pen and touch Pen support

3.3.2 Kamera Fujimil x-a5, untuk perekaman wawancara dan dokumentasi penelitian

3.3.3 Smartphone Redmi Note 9, untuk perekaman suara dan dokumentasi penelitian.

3.3.4 Perangkat Lunak Toonboom Harmony versi 21 untuk Pembuatan animaaai

3.3.5 Adobe Premiere Pro Versi 2020 untuk editing *finishing*

3.3.6 Perangkat Lunak moho Versi 20 digunakan untuk pembuatan animasi Teknik *cut out*

3.3.7 Pentablet Huion RTS-300 untuk membuat animasi dan background

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur atau Langkah-langkah dalam penelitian Meliputi:

3.4.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang berkaitan dengan pembuatan film pendek animasi 2D sebagai media informasi untuk edukasi mengurangi pemburuan tyto alba. Data dan informasi tersebut didapat melalui:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan gerak, pose dan ekspresi melalui referensi yang diambil dari animasi, ilustrasi atau film. Mengobservasi ciri-ciri gerak kartun dari beberapa film animasi yang sudah ada, serta mencari data-

data yang relevan tentang burung Tyto Alba dalam kehidupan para petani sehari-hari melalui video YouTube.



Gambar 3. 5 Observasi Di Desa Wonogiri Pemalang



Gambar 3. 4 Rubuha Di Desa Wonogiri Pemalang



Gambar 3. 3 Experiment Tytoalba Dari Youtube BBC Earth



Gambar 3. 6 Referensi Efek Gerakan Di Film Narnia: the lion



Gambar 3. 7 Referensi gerakan Di film guardian Of The Legends

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mencari informasi terkait pemburuan burung *Tyto Alba* dan bagaimana sikap dalam menanggapi hal tersebut. Wawancara dilakukan kepada salah satu perangkat desa, penggiat lingkungan, serta petani guna mendapatkan informasi terkait sudut pandang sebagai seorang petani dan warga desa yang pernah mengalami kerusakan hasil tani yang diakibatkan oleh pemburuan tersebut.



Gambar 3. 6 Wawancara Dengan Perangkat desa Di Desa Wonogiri Pemalang

3. Studi Pustaka

Anda benar, studi pustaka adalah suatu teknik pengumpulan data yang melibatkan penelaahan dan analisis terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, serta laporan-laporan yang relevan dengan masalah yang akan dipecahkan atau diteliti. Dalam konteks penelitian tentang burung Tyto alba dan animasi 2D dengan gaya kartun, studi pustaka dilakukan dengan mencari literatur-literatur yang mencakup informasi seputar burung Tyto alba, termasuk keunikan dan pola hidupnya. Selain itu, studi pustaka juga mencakup literatur tentang gerak animasi 2D dan penggunaan gaya kartun, termasuk E-book, artikel jurnal penelitian, dan tesis yang relevan.

Melalui studi pustaka ini, peneliti dapat memahami landasan teoritis terkait burung Tyto alba serta teknik dan gaya animasi 2D dalam dunia kartun. Informasi yang diperoleh dari studi pustaka ini dapat digunakan sebagai dasar untuk merumuskan pertanyaan penelitian, merancang metodologi penelitian, dan mengembangkan kerangka teoritis penelitian. Studi pustaka yang cermat dan teliti dapat memberikan landasan yang kokoh bagi penelitian yang akan dilakukan.

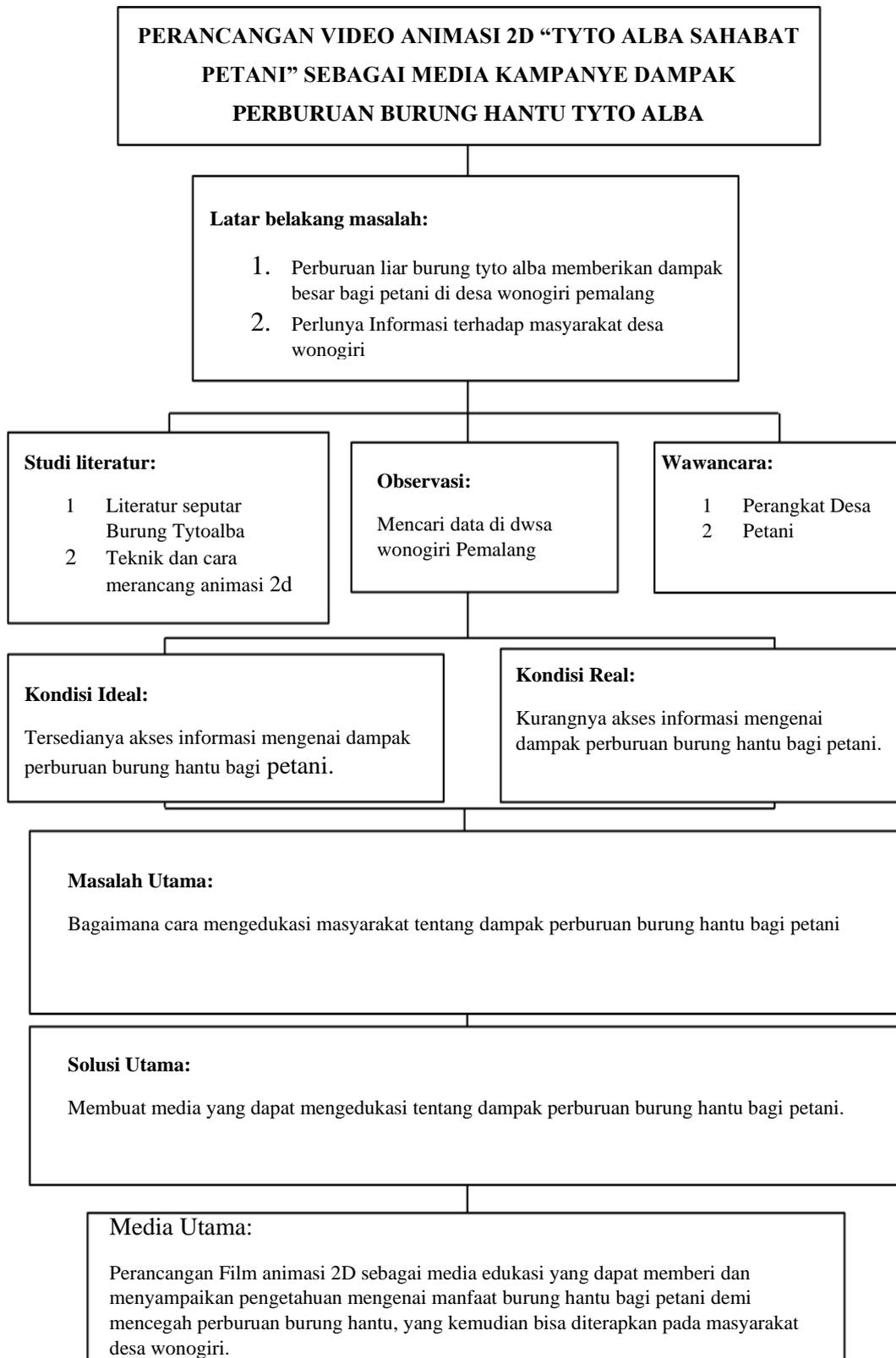
3.4.2 Analisis Data

Dalam penelitian ini, metode kualitatif dipilih dalam analisis data. penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek ilmiah, dimana menjadikan peneliti sebagai instrumen kunci. Tujuan dari metode kualitatif adalah untuk memahami secara luas dan mendalami suatu masalah secara detail permasalahan yang sedang dikaji.

Untuk mencapai tujuan penelitian maka dipilih metode penelitian kualitatif. Hal ini dikarenakan penelitian ini membutuhkan pemahaman yang lebih detail dan mendalam oleh informan dan bagaimana sikap untuk menanggapi hal tersebut. Dalam riset mengenai gerak animasi 2d diperlukan pemahaman yang mendalam terkait proses pembuatan gerak baik gerak kartun dan ciri-cirinya. Oleh karenanya penelitian kualitatif akan sangat membantu penelitian ini untuk menggali informasi sedalam-dalamnya terkait topik yang dibutuhkan

3.5 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah jalur pemikiran yang dirancang berdasarkan kegiatan yang hendak dilakukan peneliti. Berikut kerangka berpikir dalam mengerjakan Video Animasi 2D “Tyto Alba Sahabat Petani”.



Bagan 3. 1 Kerangka Berfikir

BAB IV

PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL

4.1 Objek Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian, hal terpenting dari sebuah penelitian yaitu objek penelitian yang akan diteliti. Dimana objek penelitian tersebut ada permasalahan yang akan dijadikan bahan penelitian untuk dicari pemecahan masalahnya.

Objek penelitian berfokus kepada permasalahan yang di hadapi oleh para petani di desa wonogiri Pemalang, Salah satu Permasalahan yang dihadapi oleh petani padi saat ini adalah adanya serangan hama yang dapat menurunkan hasil padi. Hama yang menyerang tanaman padi di Desa wonogiri Salah satu masalah yang kerap dipusingkan petani adalah adanya serangan hama tikus. Hampir setiap tahun ada lahan petani gagal panen karena serangan hama tikus tersebut. Hal ini disebabkan oleh adanya ketidakseimbangan rantai makanan yang terjadi di areal persawahan yang mengakibatkan terjadinya overpopulasi hama tikus.

Untuk mengetahui permasalahan yang lebih dalam, maka dilakukan wawancara pada petani di desa wonogiri. Hasil wawancara kepada petani diketahui bahwa dari desa membuat beberapa Rubuha (rumah burung hantu) untuk mengantisipasi hama tikus. Namun factor utama dari penyebab penurunan populasi burung hantu *Tyto alba* adalah perburuan liar.

Hasil wawancara dari ibu susi sebagai perangkat desa juga sama, yaitu Burung hantu *Tyto alba* dari desa 2 pasang dan di kembangbiakan untuk

memeburu hama tikus di sawah. Dari desa juga membuat tempat perkembangbiakan burung hantu tyto alba, dan membuat tempat karantina tyto alba berukuran 4x6. Burung hantu tytoalba dari desa mempunyai ciri-ciri cincin ring di kakinya. Tetapi menurut narasumber burung hantu tyto alba kini jarang pulang ke rubuha dan lebih banyak ke rumah-rumah orang yang agak tinggi. Faktor utama semakin berkurangnya populasi burung hantu tyto alba adalah perburuan dengan di tembak atau dijebak dengan pulut untuk dijual dan di jadikan pajangan.

Untuk mengatasi masalah diatas, maka diperlukan sebuah media untuk menginformasikan masyarakat wonogiri pemalang dampak perburuan burung tytoalaba bagi petani di desa wonogiri pemalang. Media yang nantinya dibuat berupa film animasi 2D berjudul “Tytoalba Sahabat Petani” Animasi ini dibuat dalam bentuk animasi 2D dengan tehnik frame by frame tanpa menggunakan narasi dan dialog. Sebagai penunjangnya dibuatlah musik sedemikian rupa untuk memperkuat suasana dalam setiap alurnya.

4.1.1 Target Audiens

Target audiens film animasi ini adalah:

1. Usia : 10 tahun keatas
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar Pendidikan
4. Lokasi : Desa Wonogiri, Kecamatan Ampelgading,
Kabupaten Pemalang

4.2 Konsep Dasar Perancangan

Konsep dasar perancangan dalam pembuatan tugas akhir ini meliputi:

4.2.1 Referensi Animasi.

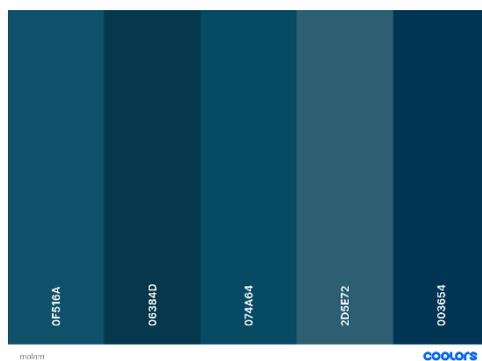


Gambar 4. 1 Referensi film

1. Referensi video animasi ini di adaptasi dari referensi film legend of the guardians dikarenakan cerita yang kami angkat sama sama berkarakter burung hantu. Dan ada beberapa efek gerakan pada scene animasi di adaptasi dari film the chronicles of narnia the lion the witch and the wardrobe battle.
2. Teknik dasar dalam pembuatan animasi Tytoalba sahabat petani adalah teknik Frame by frame, teknik animasi yang digunakan untuk membentuk animasi dengan cara menggambar dari frame ke frame selanjutnya dengan fps rata-rata 12- 24 fps.

4.2.2 Skema Warna

Warna yang digunakan dalam pembuatan animasi Tyto alba menggunakan warna – warna tumbuhan seperti hijau, kuning untuk menyesuaikan warna flora & fauna. Dan di colour grading dengan nuansa orange dan biru agar terlihat seperti sore dan malam hari



Gambar 4. 2 Color palette malam hari



Gambar 4. 3 color palette sore hari

4.2.3 Pemilihan huruf (font)

Pemilihan huruf (*font*) untuk credit scene yang ada di Animasi 2d Tyto alba menggunakan font Arial karena huruf ini memiliki karakteristik yang tegas dan mudah di baca.



Gambar 4. 4 Font arial pada penulisan video animasi

4.2.4 Ukuran Resolusi.

Resolusi animasi dibuat dengan resolusi Full HD yaitu pada angka 1920 x 1080 pixel. Resolusi ini dapat membuat gambar animasi lebih jernih dan tajam.

4.3 Proses perancangan

Proses perancangan animasi ada 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi

4.3.1 Pra produksi

Praproduksi adalah tahap awal sebelum pembuatan, seperti Script, desain karakter, dan aset

A. Script

1. Didalam kandang/sarang Nampak 3 anakan tyto alba dan induknya yang merengek kelaparan
2. Pada Senja di sawah, Induk Tyto Alba keluar dari sarangnya dan terbang.
3. Petani dg wajah senang sedang berjalan di pematang sawah dan di atasnya tyto alba terbang berlalu lalang.
4. Induk tyto alba terbang mengintai tikus disawah.
5. Tampak segerombolan tikus sedang asyik memakan padi
6. Tyto alba menyergap salah satu tikus yang sedang memakan padi
7. Induk tyto alba tersebut terbang membawa tikus itu ke sarang dan diloloh kepada anaknya.

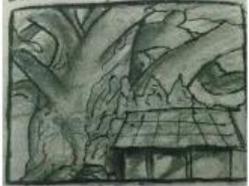
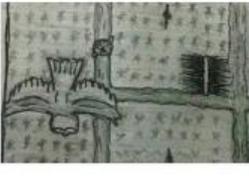
Scene 7 ini diulangi sampai beberapa kali (Timelaps tyto alba pulang pergi sore - malam)
8. Induk Tyto Alba keluar dari sarangnya dan terbang
9. Terlihat segerombolan tyto alba terbang berlalu lalang dan Nampak pemburu dg sepucuk senjata yang sudah membidik Tyto alba dan menembaknya.
DUARR!!!!!!...
10. Tyto alba pun tertembak dan jatuh..
11. Tampak dikandang, anak tyto alba menunggu sang induk pulang.
12. anak tyto alba menunggu induknya pulang
(Timelaps menunggu induknya)
13. Akhirnya anak tyto alba pun mati
14. Nampak segerombolan tikus bergembira menikmati padi
15. Terlihat sawah dengan padi yang porak poranda
16. petani berjalan sedih melihat hasil sawahnya gagal panen karena tikus

Tabel 4. 1 Script tytoalba sahabat petani

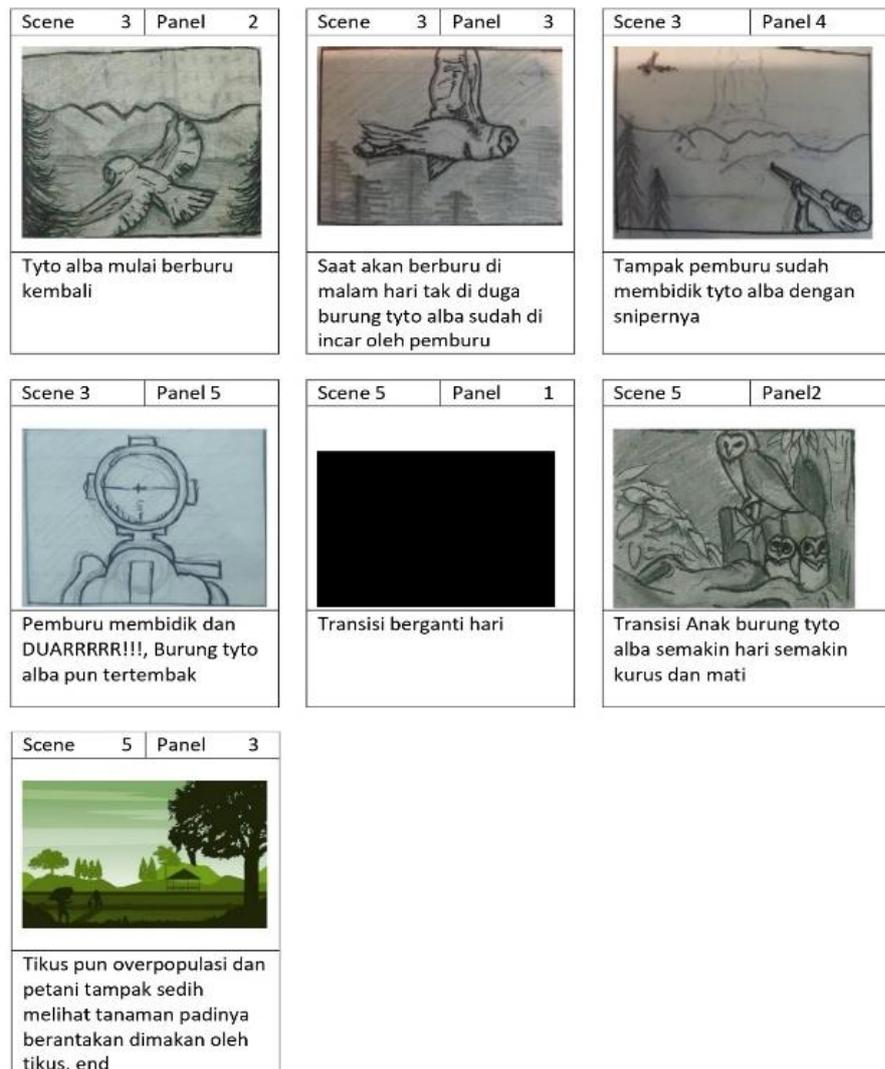
B. Storyboard

Storyboard memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan sudut-sudut dan pengambilan gambar pada kamera. Ini mempermudah proses pembuatan video animasi "Tytoalba Sahabat Petai". Berikut ini adalah storyboard yang digunakan sebagai panduan dalam produksi film animasi "Tyto Alba Sahabat Petani".

Storyboard "Tyto Alba Sahabat Petani"

Scene 1 Panel 1	Scene 1 Panel 2	Scene 2 Panel 1
		
sore hari di desa wonogiri memperlihatkan pagi hari di desa wonogiri	Memperlihatkan salah satu pohon di desa yang menjadi tempat sarang burung tyto alba	Nampak 3 anak dan 1 induk burung tyto alba di dalam sarang pohon dengan keadaan kelaparan
Scene 2 Panel 2	Scene 2 Panel 3	Scene 2 Panel 3
		
Senja menuju malam induk tyto alba keluar dari sarangnya untuk berburu tikus	induk tyto alba sedang terbang di atas sambil mengintai tikus sawah yang memakan padi	Tampak beberapa tikus yang sedang memakan padi dan kedatangan tyto alba yang akan memangsa tikus tersebut
Scene 2 Panel 4	Scene 2 Panel 5	Scene 3 Panel 1
		
Tyto alba menyergap salah satu tikus yang sedang memakan padi	Tyto alba kembali kesarang dengan hasil buruan tikus di sawah	Waktu telah berganti ke malam hari

Gambar 4. 5 Story Board Video Animasi Tytoalba Sahabat Petani

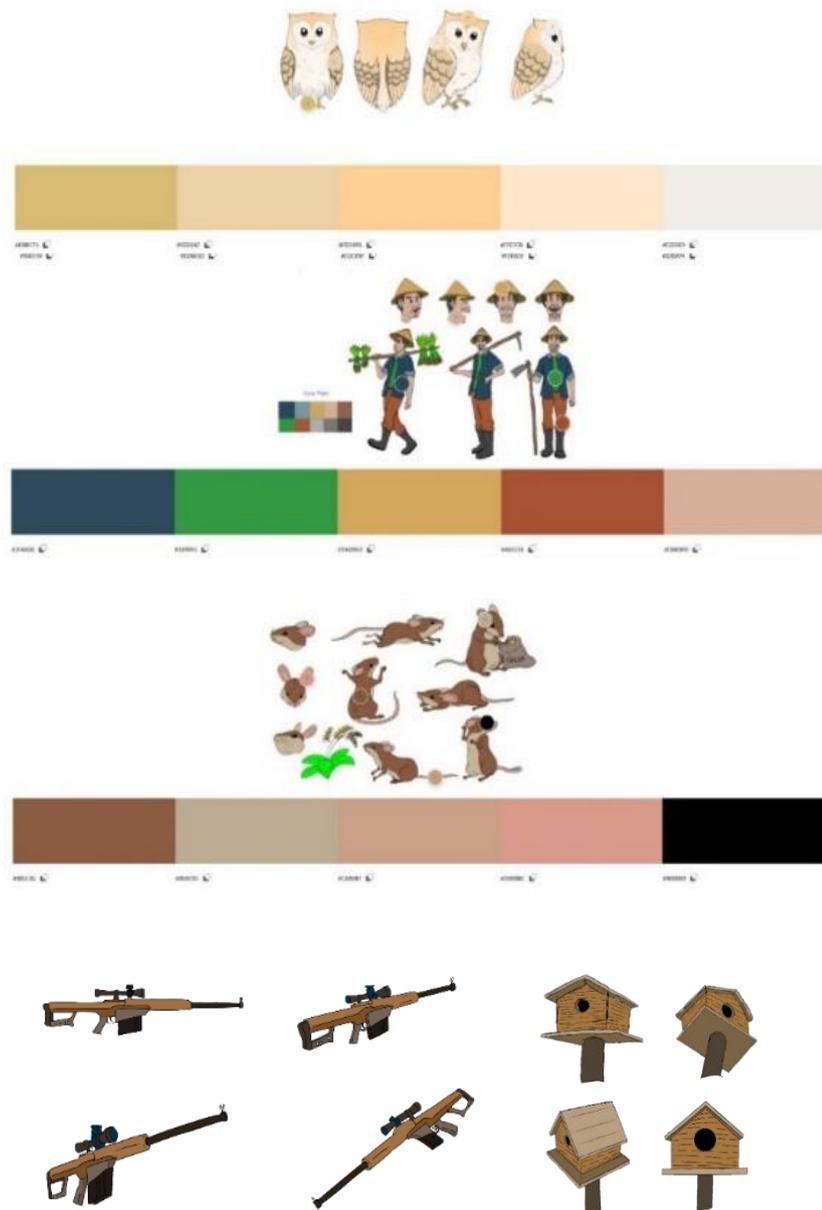


Gambar 4. 6 Storyboard Video Animasi Tytoalba

C. Desain Karakter dan properti

Desain Karakter dan Property memiliki peran penting dalam proses kreatif untuk memastikan bahwa karakter dalam cerita memiliki penampilan yang sesuai dengan tema cerita, dalam taha ini elemen seperti nama karakter, bentuk karakter gaya gambar, pose ekspresi wajah, dan atribut khusus karakter

ditentukan. Hal ini bertujuan agar ada korelasi yang kuat antara cerita yang di ceritakan dan visual karakter animasi “tyto alba sahabat petani”



Gambar 4. 7 Design Karakter Dan Property Video Animasi Tytoalba

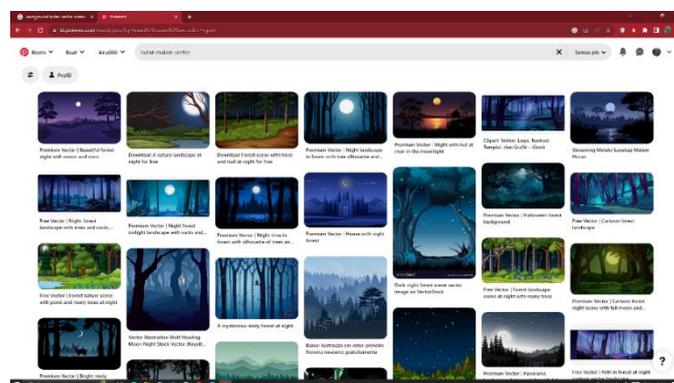
4.3.2 Produksi

Produksi Proses produksi dalam pembuatan animasi 2D "Tytoalba Sahabat Petani" adalah tahap penting setelah selesai melalui tahap praproduksi. Berikut adalah rangkaian proses produksi film animasi 2D "Tytoalba Sahabat Petani":

1) Background

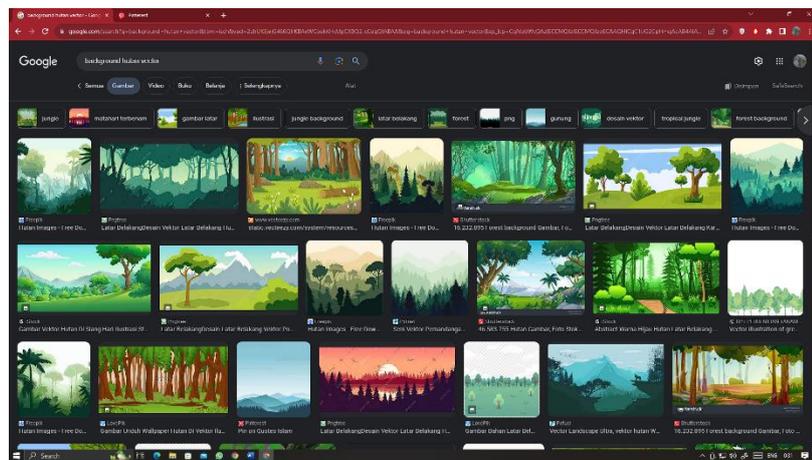
Latar belakang animasi menggunakan warna kuat untuk memberikan kesan tegas. Beberapa adegan mungkin menggunakan warna cerah atau gelap untuk menyoroti informasi penting. Tujuannya adalah agar latar belakang kontras dengan karakter-karakternya. Warna-warna cerah menciptakan suasana ceria, sementara warna gelap menimbulkan ketegangan. Pendekatan ini membantu membedakan suasana, waktu, dan lokasi dalam cerita secara visual.

Pada tahap pertama penulis mencari referensi background di pinterest atau google

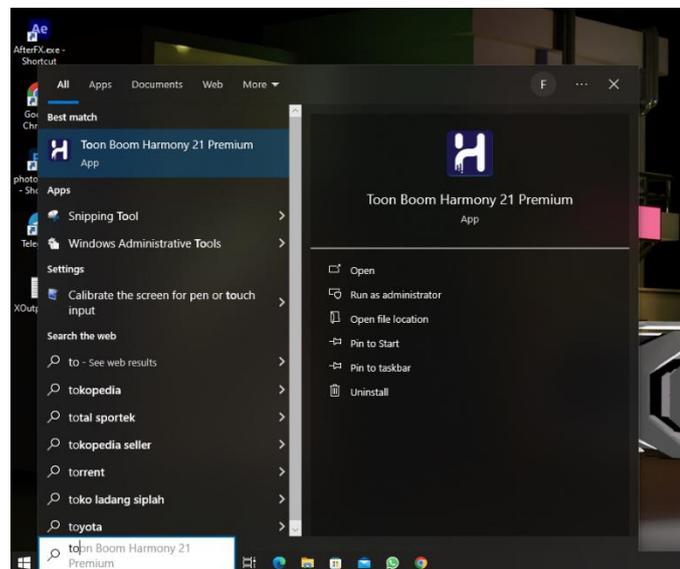


Gambar 4. 8 Tahap Pencarian Background Video Animasi Tytoalba

Setelah mendapatkan referensi penulis mulai mengerjakan background di software Toonboom harmony. Berikut tahap penulis mengerjakan background:



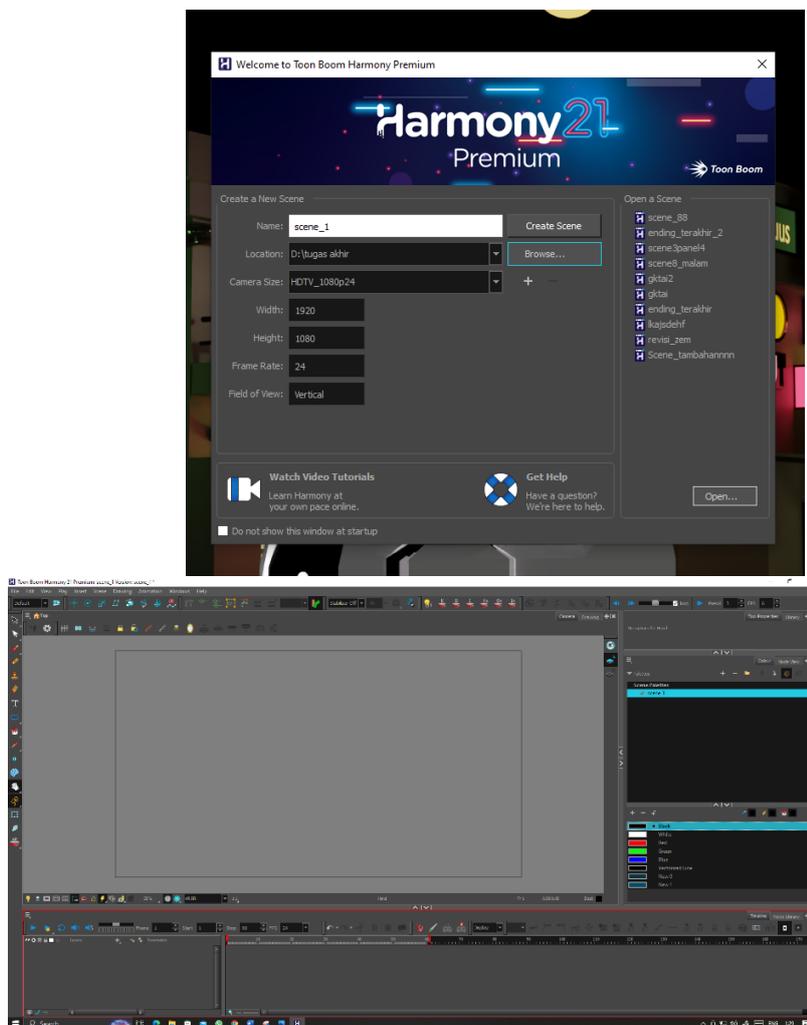
Gambar 4. 9 Tahap Pencarian Background Video Animasi Tytoalba



Gambar 4. 10 Tahap Pembukaan Software Toon Boom Harmony

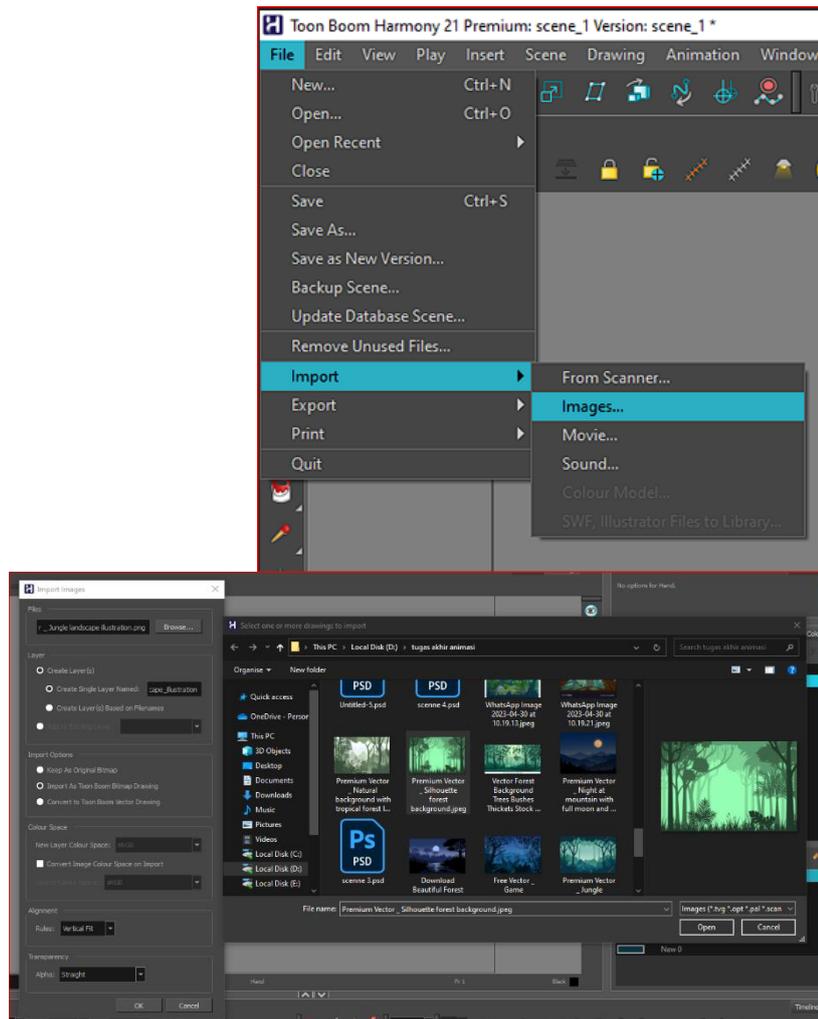
Tahap pertama penulis membuka software toonboom harmony

Tahap kedua penulis membuat project dengan nama sesuai project background scene ke 1 2 3 dan selanjutnya

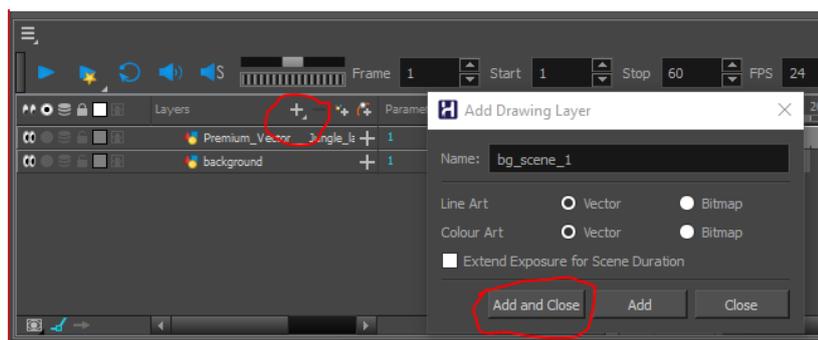


Gambar 4. 11 Tahap Membuat File Project Di Software Toon Boom Harmony

Setelah Membuat file Project penulis meng import file referensi dan colour pallet yang telah di download di pinterest atau google.



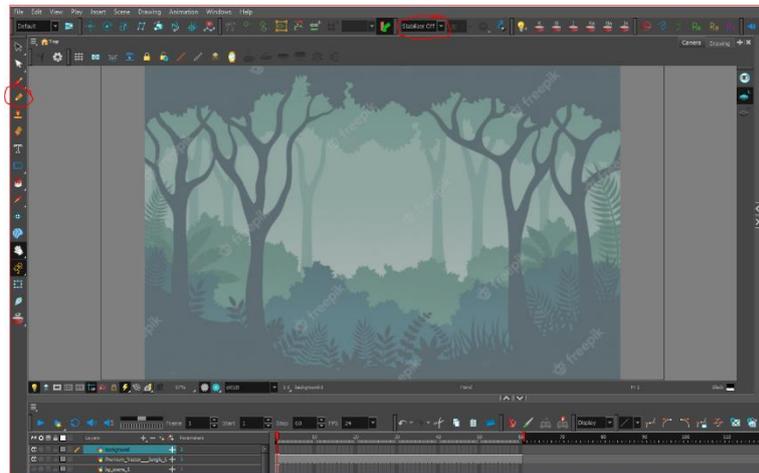
Gambar 4. 12 Tahap Mengimport Referensi Gambar



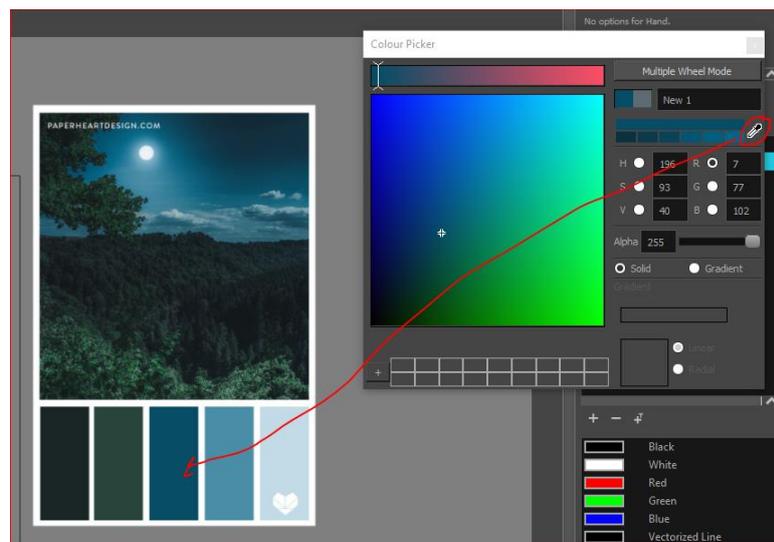
Gambar 4. 13 Tahap Membuat Layer di Software Toon Boom Harmony

Selanjutnya buat layer dengan nama background scene 1 pilih line dan colour vector agar gambar tidak pecah

Aktifkan fitur light table dan stabilizer pen tablet dilanjutkan dengan memilih tools pencil untuk memulai menggambar



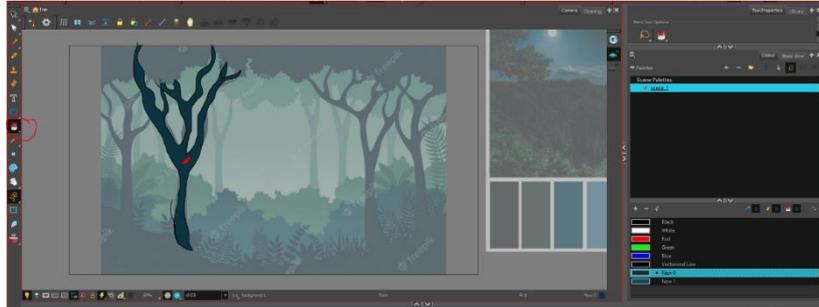
Gambar 4. 14 Tahap Mengaktifkan Fitur Light Table Di Software Toonboom Harmony



Gambar 4. 15 Tahap Membuat colour pallet Di software Toon Boom Harmony

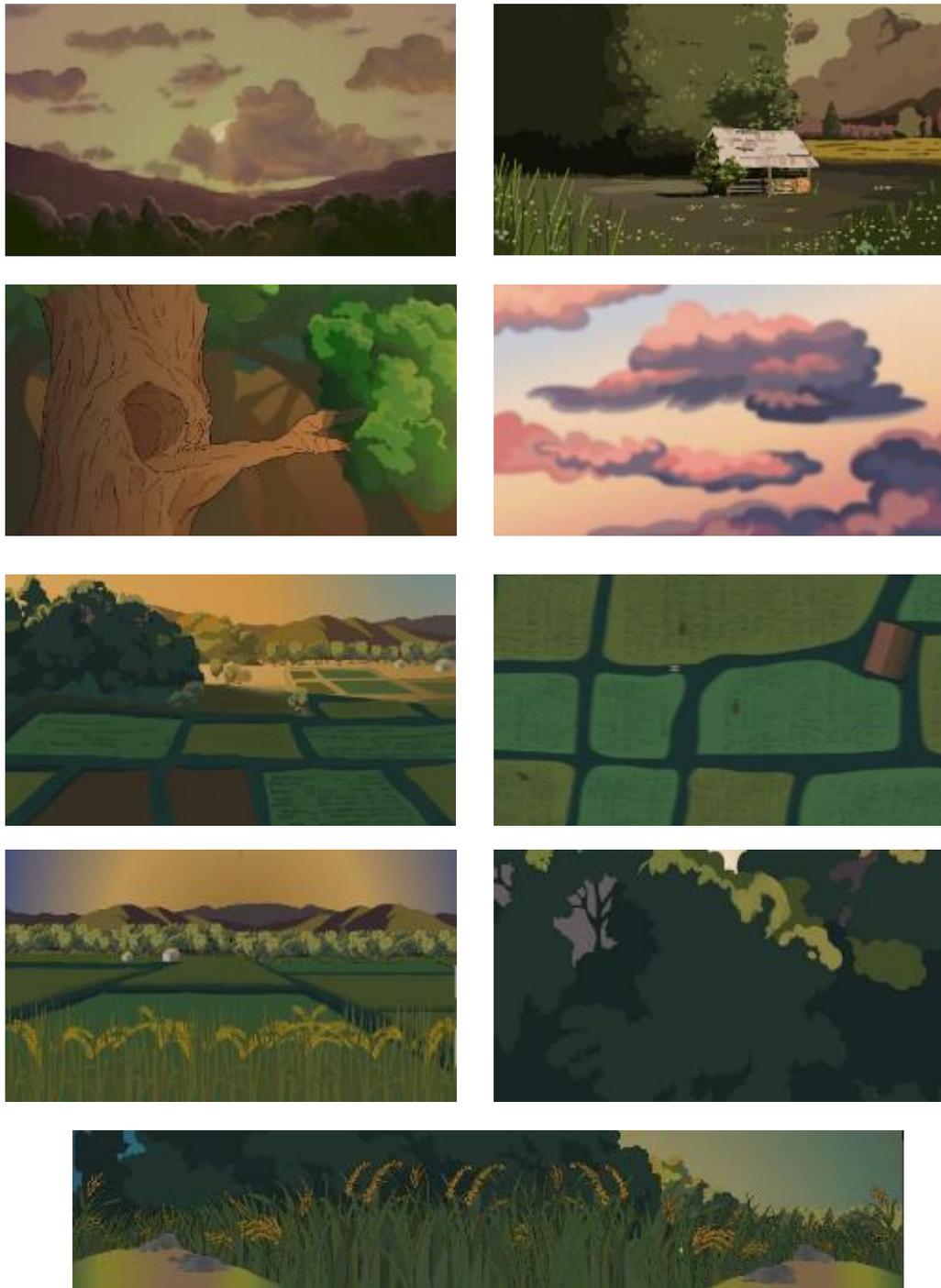
Jika gambar sudah selesai lanjut di tahap mewarnai, penulis membuat color pallet terlebih dahulu dari referensi yang sudah di download di pinterest atau google

Setelah membuat colour pallet penulis mulai mewarnai bagian yang telah di gambar line art menggunakan tolls paint.

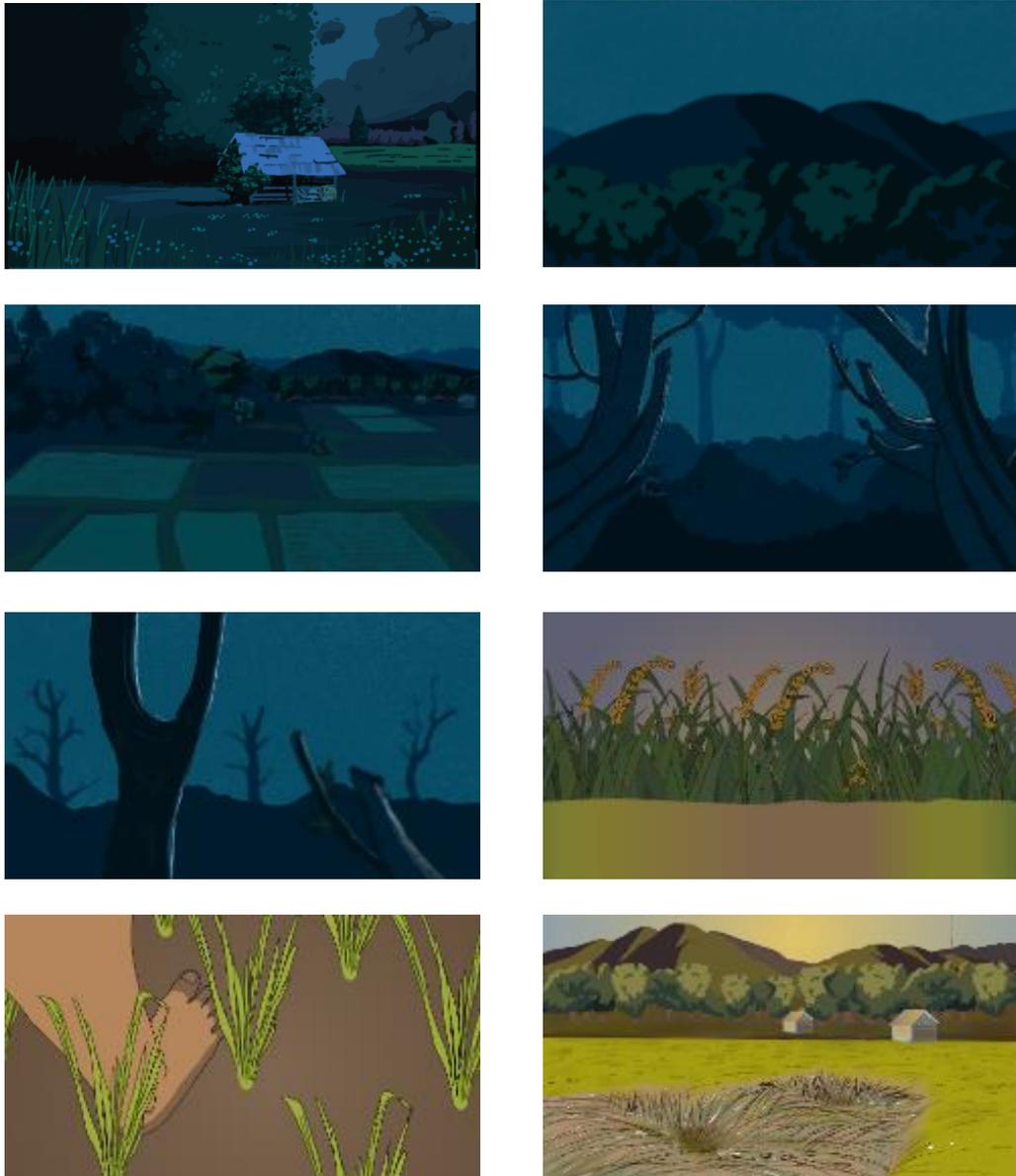


Gambar 4. 16 Tahap mewarnai di Software Toon Boom Harmony

Berikut hasil background yang di buat penulis berdasarkan beberapa scene yang di butuhkan dari script dan story board:



Gambar 4. 17 Hasil Background Yang Dibuat Oleh Kelompok Tytoalba Sahabat Petani

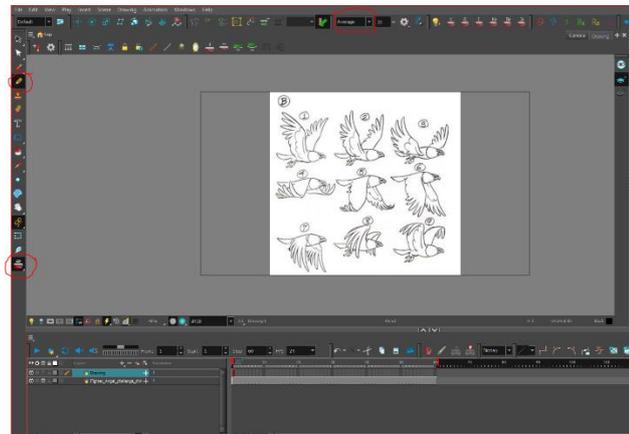


Gambar 4. 18 Hasil Backgorund Yang dibuat Oleh Kelompok Tytoalba Sahabat Petani

2) Animating

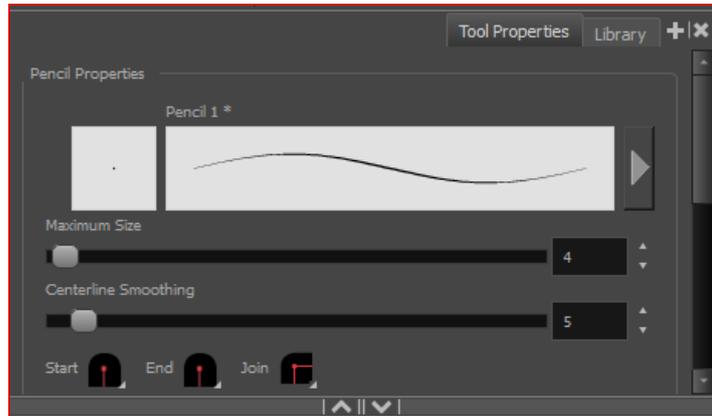
Dalam tahap animasi film "Tyto Alba Sahabat Petani," metode yang digunakan adalah teknik frame by frame animasi 2D digital. Penggunaan software Toon Boom Harmony 21 memungkinkan pembuatan animasi dengan metode ini. Proses keyframe dilakukan dengan melakukan tracing ulang pada gambar-gambar kunci (keyframes) dan kemudian membuat gambar in-between. Totalnya, terdapat 19 shot animasi dengan resolusi gambar full HD 1920 x 1080 pixel dan 300 dpi.

Tahap yang pertama sama seperti membuat background, penulis membuat file project lalu mengimport referensi yang telah di download. Dan saat sudah siap nyalakan tools stabilizer, onion dan light table



Gambar 4. 19 Tahap Mengimport referensi Gerakan

Setelah tahap mengimport referensi dan menyiapkan aplikasi penulis mulai menggambar frame by frame. Tahap pertama setting ukuran pencil ke 4



Gambar 4. 20 Tahap Mensetting ukuran pencil

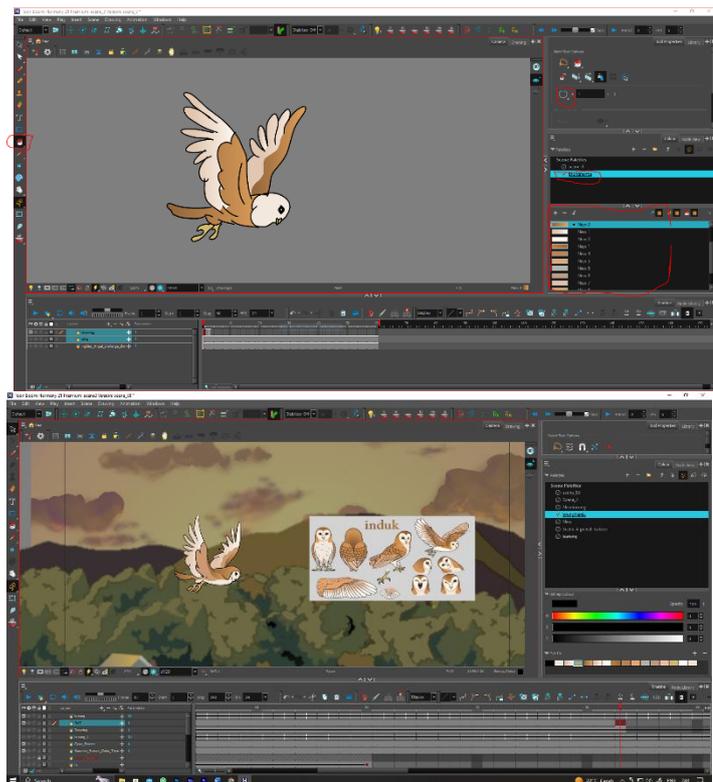
Selanjutnya penulis mulai menggambar frame demi frame dari referensi yang telah di download sesuai dengan kebutuhan scene dari storyboard dan script



Gambar 4. 21 Tahap Menggambar Frame by Frame

3) Clean Up dan coloring

Pada tahap ini semua file animating perlu melakukan clean up untuk menutup garis-garis yang terlewat atau tidak menyambung. Penulis memblock gambar yang telah di buat dan merapatkan dengan fitur tools snapping setelah itu Proses coloring menyesuaikan color pallet yang di buat artworker pada praproduksi. saat penulis akan mewarnai penullis mengaktifkan tools close medium gap. Agar gambar yang tidak tercleanup atau rapat tidak bocor

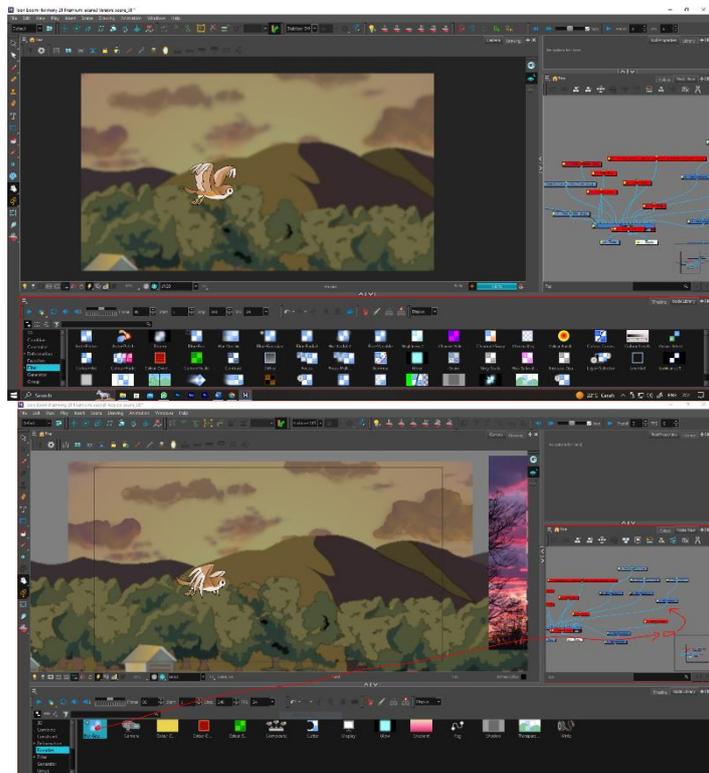


Gambar 4. 22 Tahap Clean up dan Coloring

4) *Compositing*

Background yang telah di buat di masukkan ke software Toonboom Harmony untuk mengcompositing dan memberikan efek blur untuk memberikan efek kedalaman jarak antara burung dan background.

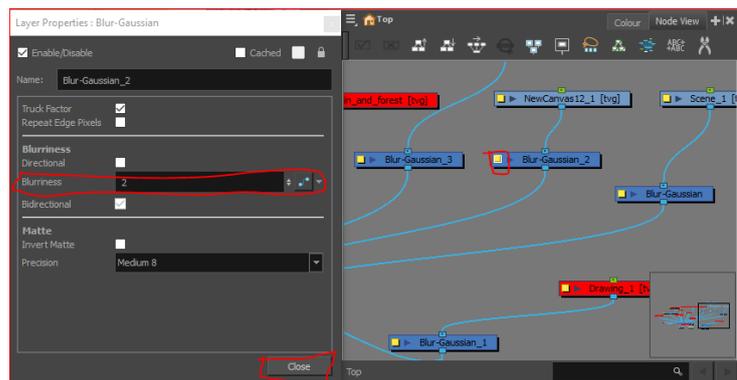
tahap pertama dalam compositing yaitu ubah time line ke node library dan ubah color ke node view



Gambar 4. 23 Tahap Compositing kedalaman jarak

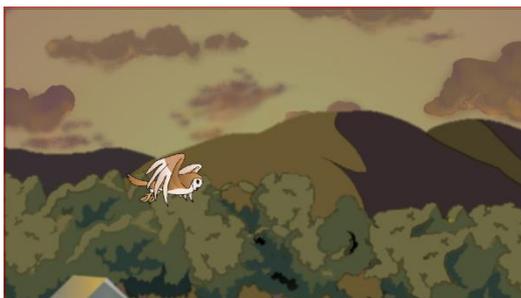
selanjutnya drag & drop efek blur yang akan dipakai dari nodew library ke node view. Untuk menyambungkan efek klik short cut Alt ke arah kabel layer background masing-masing

setelah efek sudah tersambung dengan layer klik kotak kuning di sebelah node efek untuk menseeing kedalaman blur background, 1 untuk layer background jarak terdekat 1,5 untuk jarak yang tidak terlalu jauh dan 3 untuk jarak yang jauh



Gambar 4. 24 Tahap Mensetting Composisi Kedalaman Jarak

berikut perbedaan hasil gambar yang belum di beri efek dan sudah di beri efek:

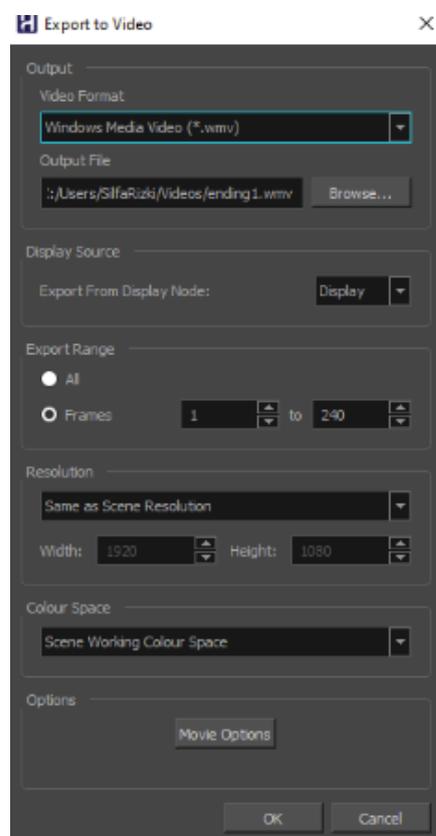


Gambar 4. 26 Before Compositing



Gambar 4. 25 After Compositing

setelah semua tahap animasi dan compositing selesai tahap terakhir adalah tahap Export Video .file akan di export settingan resolusi 1920 x 1080 dengan bentuk file WMF. Jika hasil render tidak ada revisi maka file tersebut bisa langsung ke tahap editing



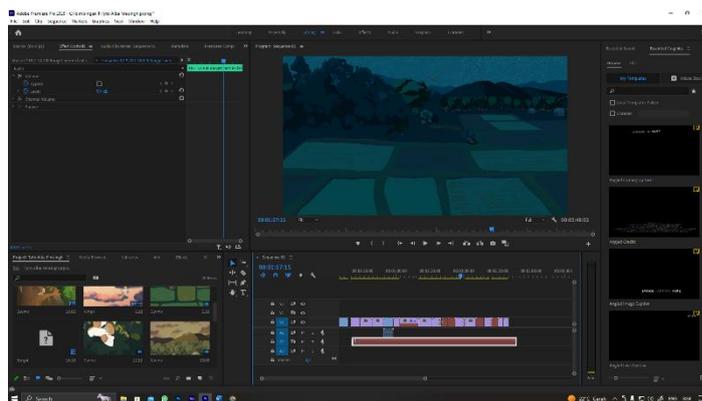
Gambar 4. 27 Tahap Export animasi yang telah dibuat

4.3.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai

1. Editing

Tahap terakhir shot yang telah di export dari toonboom harmony kemudian disatukan menjadi satu scene dan di tambahkan efek sound juga backsound menggunakan software adobe premiere pro



Gambar 4. 28 Tahap editing di software adobe premiere pro

2. Rendering

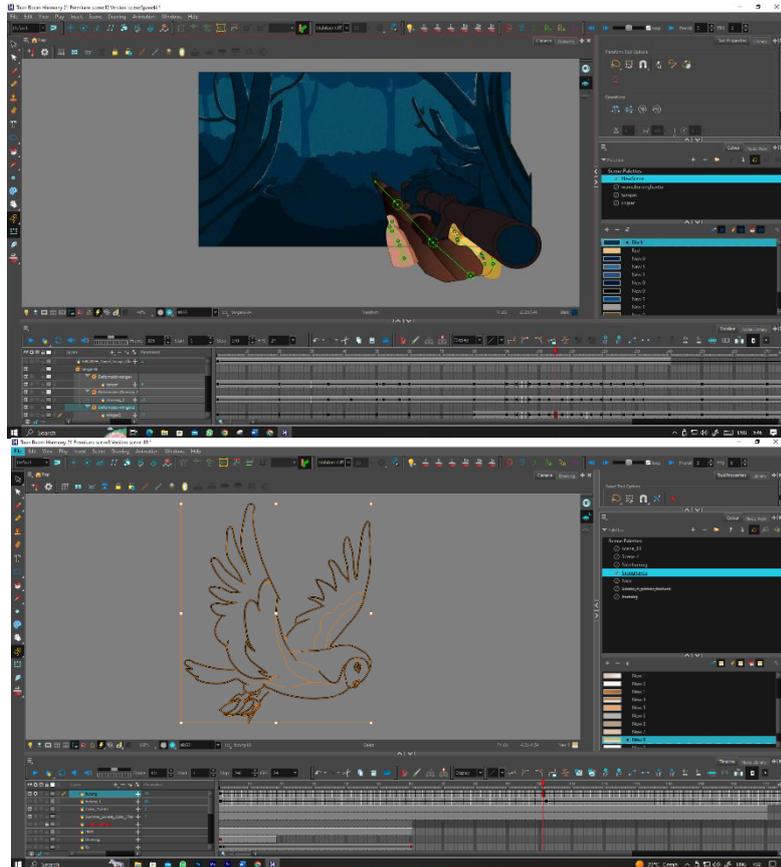
Tahap rendering adalah tahapan terakhir, Pada saat rendering format HDTV 1920x1080 dipakai dalam bentuk video H264. karya yang sudah selesai dibuat kemudian di upload di youtube

4.4 Hasil Perancangan

4.4.1 .Keterangan/Spesifikasi Teknik dari media yang dibuat

Video animasi” tytoalba Sahabat Petani” ini dirancang untuk mengkampanyekan dampak perburuan burung hantu tyto alba bagi petani. Video ini memiliki durasi 4 menit 20 detik, dengan format file mp4. Teknik pembuatan

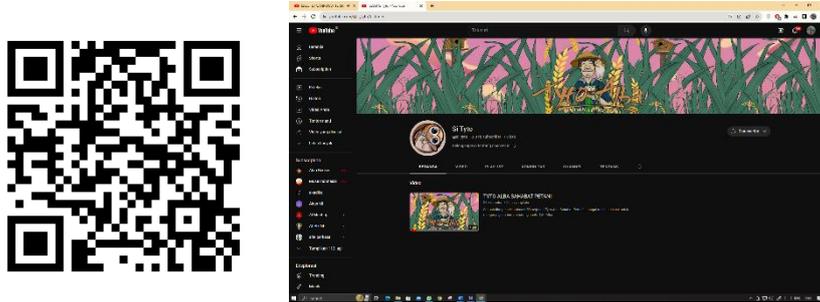
video animasi ini adalah frame by frame dan juga puppet dengan nuansa sawahan di pedesaan



Gambar 4. 29 Teknik puppet dan frame by frame

4.4.2 Hasil produk utama

Hasil perancangan pada produk Tugas Akhir kali ini, berupa Animasi 2D yang berjudul “Tyto alba sahabat petani” dengan durasi 4 menit. Berikut ini Barcode video di Youtube.



Gambar 4. 30 Barcode dan channel youtube Si.Tyto

4.4.3 Produk pendukung

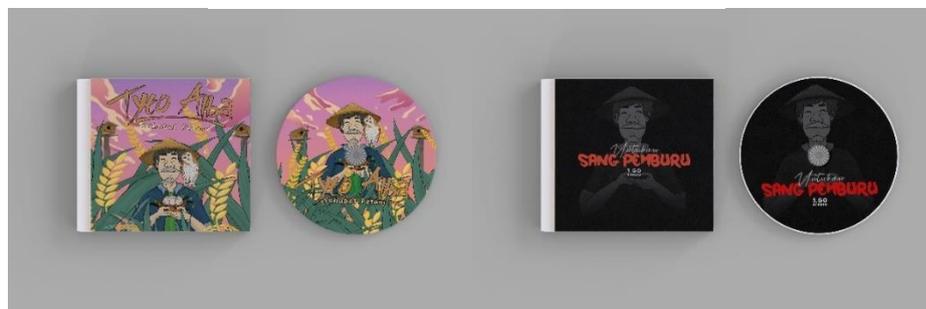
Produk pendukung dari video Tytoalba ada 4 jenis yaitu buku pitch bible tytoalba sahabat petani, buku artwok, cd ost tytoalba sahabat petani dan gimmick game berupa puzzle, melukis gambar burung tytoalba, efek instagram flippy tyto dan quis tyto dengan hadiah sticker, gantungan kunci, dan jam tangan,



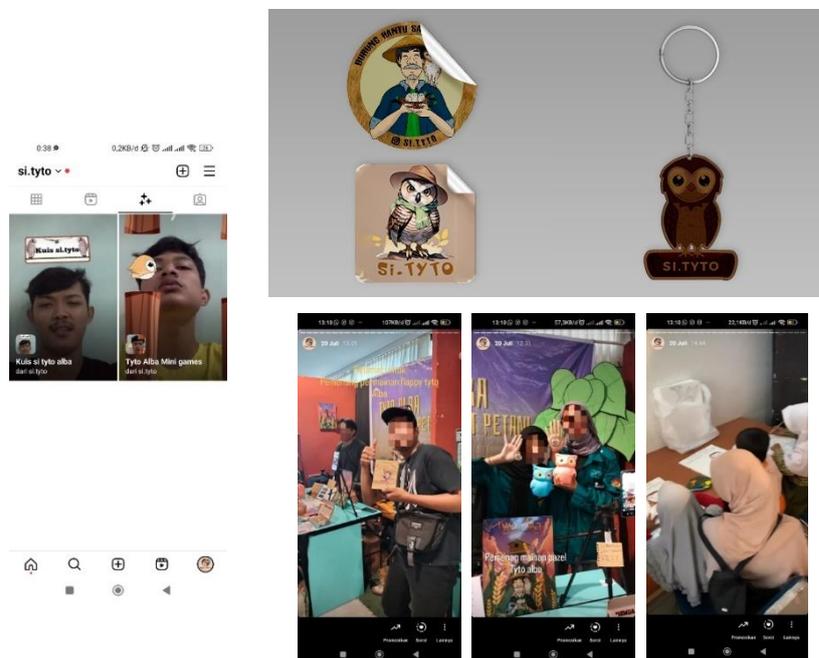
Gambar 4. 31 Produk Pendukung Buku Pitch Bible



Gambar 4. 34 Produk Pendukung Buku Artwork

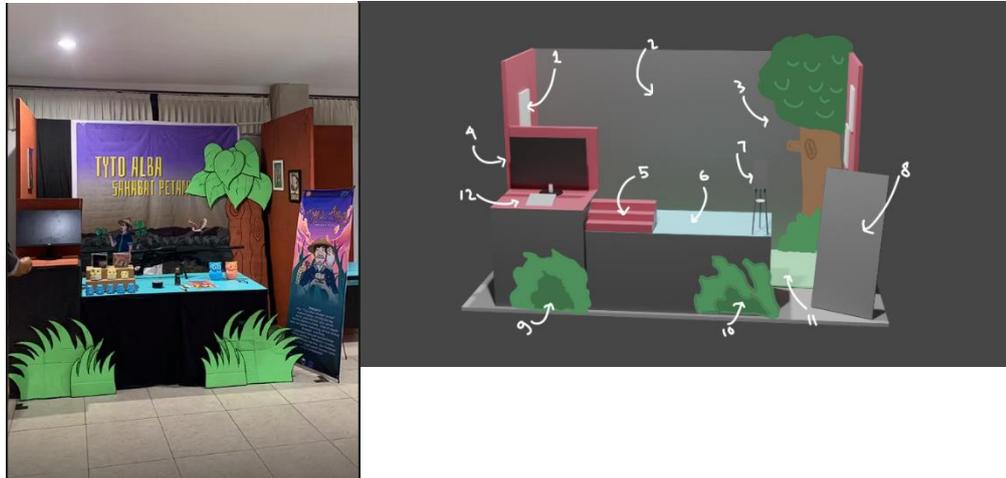


Gambar 4. 33 Produk pendukung Cd Ost dan Soundtrack



Gambar 4. 32 Produk Pendukung Gimmick

4.4.4 Konsep Display



Gambar 4. 35 KOnsep Display Pameran

1. **Poster Tytoalba:** Poster ini memberikan gambaran umum tentang proyek "Tytoalba.", kita membagikan info singkat tentang proyek
2. **Background Banner Tytoalba:** Background banner akan jadi latar belakang buat pameran kita dan akan menampilkan gambar proyek "Tytoalba."
3. **Pohon Carton:** Pohon dari karton ini bakal jadi elemen dekoratif yang menciptakan vibe alam dan mendukung tema proyek kita.
4. **Monitor Display Animasi Tytoalba:** Monitor ini bisa digunakan untuk menampilkan animasi atau video yang lebih detail tentang proyek "Tytoalba" kita. Ini cara agar orang-orang penasaran dan kita bisa menjelaskan tentang proyek kita dan menjadi lebih interaktif.
5. **Tempat Display Mainan dan produk pendukung Tyto Alba:** Ini adalah area di mana kita bisa menampilkan mainan dan produk pendukung yang berhubungan dengan proyek kita, "Tytoalba."

6. **Meja Display Produk Pendukung:** Meja ini bisa digunakan untuk menampilkan produk pendukung dengan lebih detail. Kita bisa pasang informasi tentang spesifikasinya dan harganya
7. **Tripot Dan Handphone Untuk Game Efek Instagram:** Ini adalah alat untuk menampilkan efek game Instagram yang seru. Pengunjung bisa mencoba game ini dan langsung share di media sosial. Jika mendapatkan skor 80 bisa mendapatkan jam tangan jika hanya dibawah 40 dapat gantungan kunci dan sticker
8. **X Banner Tytoalba:** X banner ini bisa dipakai untuk menampilkan sinopsis "Tytoalba". Dan menjadikan identitas booth Tyto alba
9. **Rumput Carton:** Sama seperti pohon dari karton, rumput ini jadi elemen dekoratif yang menciptakan vibe alam dan mendukung tema proyek kita.
10. **Rumput Sintetis Untuk Alas:** Rumput sintetis ini jadi alas buat produk dan elemen-elemen lain di pameran kita. Ini agar semuanya terlihat lebih lebih alami.
11. **Keterangan Video Animasi Tytoalba:** Keterangan video animasi ini akan menjelaskan dengan lebih detil bagaimana animasi ini dibuat "Tytoalba" dan bagaimana pengunjung bisa berinteraksi dengan animasi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan Animasi 2d yang berjudul “Tyto alba sahabat petani” telah dilakukan, beserta dengan produk pendukungnya yaitu mini game. Perancangan ini dimulai dari pengumpulan data melalui observasi, wawancara, riset animasi, pembuatan animasi, Data tersebut digunakan untuk mencapai tujuan penelitian diantaranya, yaitu :

Mengetahui proses perancangan animasi secara lengkap, dimulai dari pengumpulan data, riset animasi, pembuatan animasi, sampai tahapan editing video animasi secara lengkap dan terstruktur.

Melalui pendekatan kreatif animasi, pesan tentang perlindungan burung Tyto alba sebagai mitra petani dapat disimpulkan kurang efektif bagi petani di desa Wonogiri pematang. Sebagai media kampanye dan media edukasi, video animasi ini masih perlu pengembangan lebih lanjut dalam upaya mengajak masyarakat dalam menjaga ekosistem pertanian dan melindungi spesies yang kritis terhadap keseimbangan alam.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman dalam pembuatan proyek Tugas Akhir ini, adapun saran mengenai animasi ini, yaitu Pembuatan animasi di matangkan lagi seperti penyusunan script, konsep animasi, dan animating, Pembuatan background lebih konsisten, Menyinkronkan trailer dengan animasinya, Memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk mengerjakan project

DAFTAR PUSTAKA

JURNAL

- [1] Pusparini, M. D., & Suratha, I. K. (2018). Efektivitas pengendalian hama tikus pada tanaman pertanian dengan pemanfaatan burung hantu di Desa Wringinrejo Kecamatan Gambiran Kabupaten Banyuwangi, Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 6(2).
- [2] Sriartha, I. P., & Windia, W. (2015). Efektivitas implementasi kebijakan pemerintah daerah dalam mengendalikan alih fungsi lahan sawah subak: studi kasus di Kabupaten Badung, Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 5(2), 327-346.
- [3] Harjanto, D. (2016). Penggunaan Serak Jawa (*Tyto alba*) sebagai Pengendali Hama Tikus pada Persawahan Daerah Istimewa Yogyakarta. ., 1-16.
- [4] Elanda, A., Darmansyah, D., & Fauzi, A. (2021). Perancangan Video Animasi Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan Pencegahan COVID-19 Berbasis Motion Graphic. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(3), 122-131.
- [5] Fadilla, B., Lizmah, S. F., Afrillah, M., & Ritonga, N. C. (2022). Potensi Pemanfaatan Burung Hantu *Tyto alba* sebagai Predator Alami dalam Pengendalian Hama Tikus pada Tanaman Kelapa Sawit (*Elaeis guineensis* jaqc.) di Divisi II PT. SOCFINDO Seunagan. *Biofarm: Jurnal Ilmiah Pertanian*, 18(2), 80-86.
- [6] Lukman, D. F. (2021). *Penciptaan Film Animasi 2D "Sarapanku" Dengan Teknik Frame By Frame* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- [7] Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). FILM ANIMASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN SD N 57 OKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 5(1), 53-62.

- [8] Setiabudi, J. (2014). *Strategi pengembangan pengendalian populasi tikus sawah (Rattus argentiventer) menggunakan predator burung hantu (Tyto alba) pada lahan pertanian sawah Kecamatan Banyubiru Kabupaten Semarang* (Doctoral dissertation, Program Pascasarjana UNDIP).
- [9] Hadi, M. (2008). Pola Aktivitas Harian Pasangan Burung Serak Jawa (*Tyto alba*) di Sarang Kampus Psikologi Universitas Diponegoro Tembalang Semarang. *Jurnal Bioma*, 6(2), 23-29.
- [10] Maryam, S., Prasetyo, P., & Mahdalena, V. (2021). Literasi Media Digital Pada Kampanye Greenpeace Id Di Media Sosial Instagram Dalam Merubah Perilaku Masyarakat. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 5(1), 1-12.
- [11] Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil Dan Siput”. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(4), 10.

EBOOK

- [12] Lilik Dwi Aksono. (2020/2021). XI. Teknik Animasi 2D & 3D

ARTIKEL

- [13] Ragil, S. Di Pemalang ada Kampung Wonogiri, Kampung Pertanian Yang Asri. Nusantarapedia journalis. Diakses pada 26 November 2022. <https://nusantarapedia.net/di-pemalang-ada-kampung-wonogiri-kampung-pertanian-yang-asri/2/>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi

Pedoman Observasi

A. Dampak Perburuan Burung Tyto Alba terhadap Ekosistem Pertanian

I. Objek Pengamatan

Dampak perburuan burung Tyto Alba pada ekosistem pertanian yang dapat ditemukan melalui artikel, jurnal, wawancara dengan petani, atau dokumentasi visual lainnya.

II. Tujuan

Mengumpulkan informasi dan data mengenai dampak nyata dari perburuan Tyto Alba terhadap ekosistem pertanian guna menjadi dasar dalam perancangan animasi "TYTO ALBA SAHABAT PETANI".

III. Aspek yang Diamati

- a. Populasi Tyto Alba di daerah observasi dan dampak perburuannya.
- b. Manfaat Tyto Alba bagi ekosistem pertanian.
- c. Pemahaman masyarakat, khususnya petani, mengenai peran dan pentingnya Tyto Alba dalam pertanian.
- d. Motif di balik perburuan Tyto Alba dan dampak ekonomisnya bagi masyarakat.

B. Konsep Perancangan Animasi “TYTO ALBA SAHABAT PETANI”

1. Objek Pengamatan

Rancangan awal animasi "TYTO ALBA SAHABAT PETANI", termasuk storyboard, karakter, dan animasi. Pengamatan juga meliputi cara software Toon Boom Harmony digunakan dalam pembuatan animasi.

2. Tujuan

Mengumpulkan informasi mengenai bagaimana animasi dapat diharapkan untuk meningkatkan pemahaman pemirsa mengenai pentingnya pelestarian Tyto Alba dan menginspirasi tindakan positif.

3. Aspek yang Diamati

a) Penggunaan Teknik Animasi dalam Menyampaikan Pesan:

Elemen-elemen animasi yang efektif dalam menyampaikan pesan pelestarian lingkungan dan menciptakan koneksi emosional dengan pemirsa.

b) Penerapan Toon Boom Harmony dalam Pembuatan Animasi:

Cara software Toon Boom Harmony diaplikasikan dalam menciptakan animasi dengan tingkat kedalaman visual dan ekspresi karakter yang tinggi.

c) Rancangan Karakter dan Cerita:

Desain karakter dan pengembangan cerita animasi, termasuk bagaimana pesan inti tentang pelestarian Tyto Alba dapat disampaikan melalui dialog dan interaksi karakter.

d) Interaksi Antara Visual dan Animasi dalam Menyampaikan

Pesan Inti: Bagaimana animasi bekerja secara sinergis dengan elemen visual lainnya untuk menyampaikan pesan penting tentang pelestarian alam dan hubungan manusia dengan lingkungan.

Lampiran 2 Pedoman Wawancara**PEDOMAN WAWANCARA****I. Waktu dan Tempat Wawancara**

Hari, Tanggal : Senin, 20 Maret 2023

Pukul :13.00-14.00

Tempat : Rumah Ibu Susi Andriani Desa Wonogiri Kecamatan
Ampelgading Kabupaten Pemalang.

II. Identitas Informan

Nama : Susi Andriani

Jabatan : Perangkat Desa Wonogiri Kecamatan Ampelgading
Kabupaten Pemalang

III. Daftar Pertanyaan dan Jawaban

No.	Daftar Pertanyaan	Daftar Jawaban
1.	Bolehkah Ibu memperkenalkan diri terlebih dahulu?	Saya Bu Susi Indriani, perangkat desa dari Desa Wonogiri.
2.	Apa profesi mayoritas masyarakat Desa Wonogiri, Bu?	Sebagian besar masyarakat desa berprofesi sebagai petani.

3.	Benarkah Desa Wonogiri memiliki populasi burung hantu tyto alba, Bu?	Ya, di sini memang telah ada burung hantu tersebut sejak lama, dan kini kami juga melakukan pengembangan atau perkembangbiakan dengan Desa sebelah, dengan total sekitar 2 pasangan burung hantu jantan dan betina. Tujuannya adalah untuk dikarantina dan diperbanyak, sehingga dapat membantu mengendalikan populasi tikus di malam hari.
4.	Saat ini, kira-kira berapa jumlah burung hantu yang ada di desa ini, Bu?	Jika dihitung, saat ini sudah banyak. Di sawah-sawah kita menyediakan rumah burung hantu kecil, sekitar 12 buah. Ada juga satu kandang besar berukuran 4x6 meter khusus untuk karantina burung hantu. Setiap burung hantu yang telah dikarantina memiliki cincin di kakinya sebagai tanda.

5.	Bagaimana perkembangan populasi burung hantu saat ini, Bu?	Burung hantu memang sudah mulai berkembang biak. Namun, karena banyak yang menangkap, mereka seringkali lebih memilih untuk tinggal di atap rumah warga yang tinggi.
6.	Apakah burung hantu tyto alba kini lebih memilih untuk tidak kembali ke kandang yang disediakan, Bu?	Sebagian dari mereka memang kembali ke kandang, namun ada juga yang tidak. Biasanya jika sudah terlalu malam, mereka akan tersesat dan baru kembali keesokan harinya.
7.	Apa penyebab utama berkurangnya jumlah burung hantu, Bu?	Penyebab utamanya adalah ulah manusia yang memburu, namun ada juga faktor alam seperti burung hantu yang tersesat atau memilih untuk pergi ke tempat lain.

8.	Apa alasan utama pemburuan burung hantu, Bu?	Beberapa alasan mungkin adalah untuk dijual, dikembangbiakan, atau dijadikan pajangan. Metodenya bermacam-macam, ada yang menembak atau menangkapnya dengan menggunakan perangkap.
9.	Apa manfaat burung hantu tyto alba bagi para petani?	Manfaat utamanya adalah untuk mengendalikan hama, terutama tikus yang merusak tanaman padi.
10.	Apakah ada perubahan hasil panen sejak adanya burung hantu tyto alba sebagai pengendali hama?	Ya, ada perubahan yang signifikan. Jika manusia yang memburu tikus, hasilnya tidak seefektif jika tikus tersebut diburu oleh burung hantu.
11.	Apakah Desa Wonogiri memiliki tempat karantina untuk burung hantu, Bu?	Masih ada, sekitar 1-2 pasang burung hantu yang sedang dikarantina.

12.	Apa langkah yang diambil oleh perangkat desa jika ada warga yang memburu burung hantu tyto alba?	Kami pertama-tama akan menegur dan berbicara dengan mereka. Jika peringatan tidak didengarkan, maka kami akan memanggil mereka ke kantor desa karena ada konsekuensi hukum saat memburu burung hantu yang dilindungi.
13.	Pernahkah ada warga atau oknum yang terbukti memburu burung hantu tyto alba?	Ya, pernah. Hewan ini termasuk spesies yang dilindungi dan ada undang-undang yang mengaturnya.
14.	Bolehkah saya mengetahui seberapa luas lahan sawah di Desa Wonogiri, Bu?	Di bagian utara, luasnya sekitar 65 hektar ditambah 35 hektar, sedangkan di Karangtalok kurang lebih 200 hektar.

IV. Kesimpulan Wawancara

Bu Susi Indriani, perangkat desa dari Desa Wonogiri, menjelaskan bahwa mayoritas masyarakat desa berprofesi sebagai petani. Desa ini memiliki populasi burung hantu tyto alba yang telah ada sejak lama, dan saat ini berupaya melakukan perkembangbiakan untuk mengendalikan populasi tikus yang merusak tanaman padi. Meski burung hantu memberikan manfaat signifikan bagi hasil panen, jumlah mereka mengalami penurunan akibat ulah

manusia yang memburu mereka dan beberapa faktor alam. Desa ini memiliki fasilitas khusus untuk karantina burung hantu, dan perangkat desa berkomitmen melindungi spesies ini dari pemburuan dengan memberikan konsekuensi hukum kepada para pelaku. Lahan pertanian di Desa Wonogiri mencakup sekitar 300 hektar sawah.

Lampiran 3 Hasil Kuisisioner Terhadap Penonton

Hasil Kuesioner Terhadap Penonton

A. Melalui Catatan Kertas

Berdasarkan tanggapan yang didapatkan dari penonton melalui catatan kertas selama pameran tugas akhir, berikut adalah hasil kuesionernya:

NO.	Penonton	Saran & Tanggapan
1.	Pengunjung Pameran	Keren, bagus semoga tidak hanya sampai disini
2.	Pengunjung Pameran	Tolong hadiahnya dan rulesnya yang adil kakak
3.	Pengunjung Pameran	Stand tyto alba keren banget! Banyak games dan unik!
4.	Pengunjung Pameran	Untuk animasi di trailer & animasi jadi berbeda timeline ada beberapa shading yang tidak konsisten. Waktu yang digunakan untuk trailer & animasi jadinya di sinkronkan diperbaiki beberapa shade yang masih tidak konsisten #Tetap semangat untuk berkarya

5.	Fyzhoh	Aplikasinya sangat menarik, Alhamdulillah dapet jam tangan seneng banget ya
6.	Pengunjung Pameran	Ada beberapa scene yang proporsinya kurang, kurangnya jumlah stiker Saran diperbaiki untuk animasi kedepannya
7.	Pengunjung Pameran	Animasinya sangat bagus saya sih yes!!!
8.	Pengunjung Pameran	Animasinya kurang cleen Background kurang maksimal (desain berbeda-beda)

SARAN & KRITIK

Keren

Bagus

Senang kda main

Sampai disini

KRITIK & SARAN

Tolong hadiahnya

dan rulesnya

yang adil kakak

SARAN & KRITIK

Stand tyto alba

keken banget!

Banyak games

Dan unik!!! 😊

kritik & saran

Kritik: untuk Animasi di trailer & animasi jadi berbeda time line Ada beberapa shade yang tidak konsisten.

Saran: waktu yang digunakan untuk trailer & animasi jadi lebih di sinkronkan

• diperbaiki di beberapa shade yg msh tk konsisten.

Tetap semangat untuk berkarya

Syukiah

• Aplikasinya Sangat Menantang, Alhamdulillah

Baget Jan tangan Sering Banget Ya

☺

kritik: Ada beberapa scene yang persentasenya kurang

kurangnya jumlah satker

Saran: diperbaiki / diimprove untuk animasi kedepannya

• Perbanyak jumlah satker

Ceices2

Animasinya Sangat Bagus, saya likes!!!

☺

wong sebelah

Feb. 2020

SARAN & KRITIK

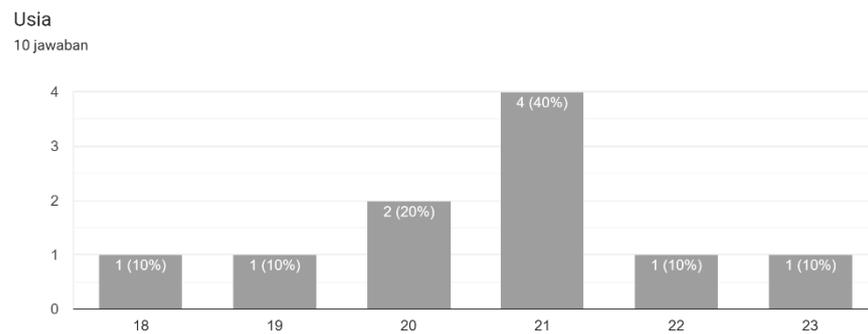
Animasi kurang clean

background kurang menarik (desain background)

B. Melalui Google Form

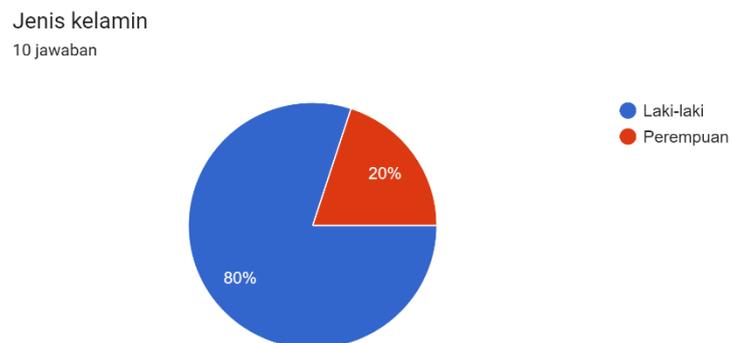
1. Identitas Responden

a. Usia



Dari 10 responden yang menjawab, klasifikasi usia 18-23 tahun.

b. Jenis Kelamin

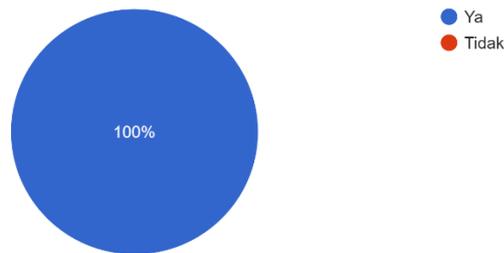


Dari 10 responden yang menjawab 80% Laki-laki dan 20% Perempuan.

2. Apakah anda menonton film animasi “Tyto Alba Sahabat Petani”

Sampai Akhir?

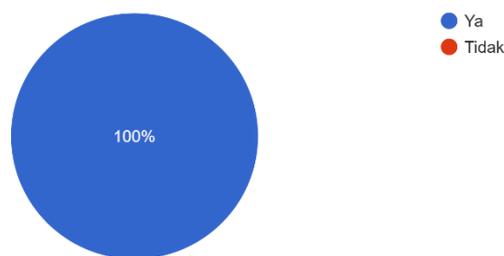
Apakah anda menonton film animasi "tytoalba Sahabat petani" sampai akhir
10 jawaban



Dari 10 responden yang menjawab, semua memilih jawaban YA untuk menonton film animasi “Tyto Alba Sahabat Petani” Sampai Akhir.

3. Menurut anda, apakah cerita dalam Video animasi 2d "Tyto alba Sahabat Petani" dapat di mengerti?

Menurut anda, apakah cerita dalam Video animasi 2d "Tyto alba Sahabat Petani" dapat di mengerti?
10 jawaban



Dari 10 responden yang menjawab, semua memilih jawaban YA untuk cerita dalam Video animasi 2d "Tyto alba Sahabat Petani" dapat di mengerti.

**4. Pesan apa yang dapat anda petik setelah menonton Video animasi
2d "Tyto Alba Sahabat Petani"?**

NO.	NAMA	TANGGAPAN
1.	Dimas Aji Wirawan	Pentingnya menjaga keseimbangan alam, satu spesies aja kalo ilang bisa ganggu spesies lainnya
2.	Ahmad Faisal Arif	Kekejaman perburuan liar yang tidak hanya merugikan satwa tetapi juga manusia, khususnya petani.
3.	Bayu Pratama	Setiap makhluk punya perannya masing-masing, jadi kalo ada yang mati bisa ngaruh banget ke yang lain.
4.	Rani Lestari	Tyto Alba tuh penjaga sawah yang ngendaliin tikus-tikus biar nggak rusak tanaman.
5.	Intan Permata	Animasi ini tuh bener-bener ngenalin kalo apa yang kita lakuin ke alam punya konsekuensi yang kadang kita nggak sadari.
6.	Adi setiadi	Semua makhluk punya tujuan hidupnya sendiri, harusnya kita hargai dan lindungi.

7.	Santoso	Pesan moral tentang empati dan tanggung jawab kita sebagai manusia untuk melindungi keberagaman hayati.
8.	Andi Saputra	Penyadaran akan pentingnya Tyto Alba dalam menjaga keseimbangan populasi tikus, yang jika berlebihan dapat merusak pertanian.
9.	Putri Pratiwi	Meskipun tanpa dialog, animasi ini berhasil menyampaikan urgensi dari masalah perburuan liar.
10.	Irfan Maulana	Kesadaran akan kerugian yang diakibatkan oleh perburuan liar, bukan hanya pada satwa tetapi juga pada ekosistem pertanian.

5. Kritik dan saran setelah menonton video animasi 2d'' Tyto alba Sahabat Petani''

NO.	NAMA	TANGGAPAN
1.	Dimas Aji Wirawan	Animasinya keren, tapi mungkin bagian gelap-gelapnya bisa diterangin dikit
2.	Ahmad Faisal Arif	Menurutku kalo ditambahin narasi atau teks singkat bisa lebih ngena.

3.	Bayu Pratama	Backsound-nya oke, tapi kalo ditambahin suara alam bisa jadi lebih hidup.
4.	Rani Lestari	Bagus banget kalo di akhir ada info tambahan tentang Tyto Alba.
5.	Intan Permata	Seharusnya animasinya diperpanjang lagi biar lebih jelas ceritanya.
6.	Adi setiadi	Kalo ada testimoni asli dari petani yang merasakan dampak positif dari Tyto Alba pasti lebih mantap.
7.	Santoso	Keren kalo ada adegan masyarakat yang ikut melindungi Tyto Alba.
8.	Andi Saputra	Bisa tambahin info soal organisasi atau lembaga yang ngurusin perlindungan satwa.
9.	Putri Pratiwi	Di kredit bisa tambahin info asal-usul cerita atau data tentang Tyto Alba.
10.	Irfan Maulana	Kalo ditambahin fakta-fakta menarik tentang Tyto Alba pasti jadi lebih informatif.

Lampiran 4 Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Pihak Pertama

Nama : Shidrotul Silfa Rizki
 NIM : 20120022
 Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual.

Pihak Kedua

Nama : Robby Hardian, S.IP, M.Ds.
 Status : Dosen / Praktisi
 NIDN : 0606098402
 Jabatan Fungsional :
 Pangkat/Golongan :

Pada hari ini ~~Jumat~~, tanggal ~~14 Juni 2023~~ telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing I/Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang-kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

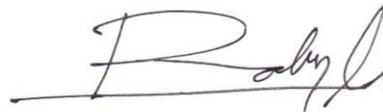
Pihak Pertama



Shidrotul Silfa Rizki

Tegal, ~~14 Juni~~ 2023

Pihak Kedua



Robby Hardian, S.IP, M.Ds.

Mengetahui

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
 NIPY. 05.015.272

Lampiran 5 Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Pihak Pertama

Nama : Shidrotul Silfa Rizki
 NIM : 20120022
 Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual.

Pihak Kedua

Nama : Adi Kuntoro, M.Pd.
 Status : Dosen / Praktisi
 NIDN : 0605079202
 Jabatan Fungsional :
 Pangkat/Golongan :

Pada hari ini, Jumat tanggal 19 Juli 2023 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing ~~II~~ Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang-kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

Pihak Pertama



Shidrotul Silfa Rizki

Tegal, 14 Maret 2023

Pihak Kedua



Adi Kuntoro, M.Pd.

Mengetahui
 Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
 NIPY. 05.015.272

Lampiran 6 Lembar Bimbingan Tugas Akhir 1



LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

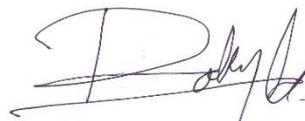
Nama : Shidrotul Sifa Rizki
 NIM : 20120022
 No. Ponsel : 0823 25 79 3063
 Judul TA :
 Dosen Pembimbing I/II : Roby Hardian S.P.,M.Ds

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf
		- penentuan ke cerita	- Revisi	
		- Gerak Animasi, Background	- Revisi	
		- Gerak Animasi	- Revisi	
		- Gerak Animasi	- Revisi	

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf
		Gerak Animasi	- Revisi	
		Compositing	- Revisi	
		Gerak Animasi kurang halus	- Revisi	
		ACC Gerak animasi, Compositing	ACC	

Tegal, 22 Juli 2023

Dosen Pembimbing I/II



Robby Hardian, S.IP, M.Ds.
NIPY. 07.019.416

Lampiran 7 Lembar Bimbingan Tugas Akhir 2



LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Shidrotul Silfa Rizki
 NIM : 2020022
 No. Ponsel : 0823 2579 3063
 Judul TA : Perancangan Video Animasi 2D "Tito Alba sahabat petani" sebagai media kampanye dampak perburuan Burung
 Dosen Pembimbing ^{II} : Adi Kuntoro, S.Pd, M.Pd

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf
1.		perbandingan Judul	revisi Judul	
2.		Bab 1	Revisi latar belakang	
3.		Bab 1	latar belakang revisi	
4.		Bab III	revisi Bab 3 - observasi	

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf
5.	Bab III	Bab IV Revisi tata letak back ground	Revisi tata letak Background	
6.		Bab IV	Revisi objek penelitian	
7.		Bab IV	Revisi produksi	
8.			ACC.	

Tegal, 23 Juli 2022

Dosen Pembimbing III



Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd.
NIPY. 05.021.516

Lampiran 8 Dokumentasi Booth Pameran



