



Perancangan Animasi 2D “Mentilin Si Tarsius Mungil” sebagai Upaya Pelestarian dan Edukasi Masyarakat di Pulau Bangka

Widya Puspita Sari*

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul Jakarta, Indonesia

Email : widya.chandralila@student.esaunggul.ac.id*

Alamat : Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat. 11510

*Penulis Korespondensi

Abstract: *Animated films are not only a medium of entertainment but also an effective tool for delivering moral, social, and educational values through innovative storytelling and engaging visual styles. In Indonesia, although many animated films are broadcast on national television, only a limited number originate from domestic creators. This condition highlights the need to strengthen local creative content that reflects Indonesia’s cultural and environmental identity. The present design project aims to develop an alternative television program in the form of a 2D animated film that emphasizes the preservation of Mentilin, an endemic animal of Bangka Island, while simultaneously serving as an educational medium for the local community. The research and design process employed a qualitative approach, focusing on data collection through observation, interviews, and literature review to identify effective strategies for socialization and education. The animation production of Mentilin, The Tiny Tarsier was carried out in three main stages: pre-production, including concept development and storyboarding; production, involving character design, background creation, and animation; and post-production, which covered editing, sound design, and final rendering. The preliminary evaluation indicated that the animation successfully captured local cultural elements and delivered messages about environmental awareness in an engaging manner. This design is expected not only to provide a creative educational platform for the community but also to contribute to the broader efforts of environmental preservation and the development of Indonesia’s animation industry. Furthermore, the program has the potential to be expanded as a replicable model for other regions in promoting endemic species conservation through creative media.*

Keyword: *2d Animation Film; Bangka Island; Endemic Animal; Environmental Conservation; Mentilin.*

Abstrak: Film animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam menyampaikan nilai moral, sosial, dan edukatif melalui alur cerita yang inovatif dan gaya visual yang menarik. Di Indonesia, meskipun banyak film animasi ditayangkan di televisi nasional, hanya sedikit yang berasal dari karya kreator dalam negeri. Kondisi ini menunjukkan perlunya penguatan konten kreatif lokal yang mencerminkan identitas budaya serta lingkungan Indonesia. Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan program televisi alternatif berupa film animasi 2D yang menekankan pada pelestarian hewan endemik Mentilin di Pulau Bangka, sekaligus menjadi media edukasi bagi masyarakat setempat. Proses penelitian dan perancangan menggunakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur untuk menemukan strategi sosialisasi dan edukasi yang efektif. Produksi animasi Mentilin, The Tiny Tarsier dilakukan melalui tiga tahapan utama: pra-produksi, meliputi pengembangan konsep dan storyboard; produksi, mencakup desain karakter, pembuatan latar, dan animasi; serta pasca-produksi, meliputi penyuntingan, tata suara, dan rendering akhir. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa animasi ini berhasil menghadirkan unsur budaya lokal serta menyampaikan pesan tentang kepedulian lingkungan dengan cara yang menarik. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi kreatif bagi masyarakat sekaligus berkontribusi pada upaya pelestarian lingkungan dan pengembangan industri animasi Indonesia. Lebih jauh, program ini berpotensi untuk dikembangkan sebagai model replikasi di daerah lain dalam mempromosikan konservasi spesies endemik melalui media kreatif.

Kata Kunci : Film Animasi 2d; Hewan Endemik; Konservasi Lingkungan; Mentilin; Pulau Bangka.

1. LATAR BELAKANG

Kepulauan Bangka Belitung adalah pulau Indonesia yang memiliki kekayaan alam terbesar dalam bentuk timah. Pulau Bangka dan Belitung terpisah yang dikelilingi laut, memiliki keanekaragaman budaya, serta flora dan faunanya. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan objek Fauna Pulau Bangka terutama hewan endemik yaitu *Tarsius Cephalopachus bancanus bancanus* atau disebut Mentilin yang menjadi hewan identitas Pulau Bangka.

Berdasarkan penjelasan dari (*THE IUCN RED LIST OF THREATENED SPECIES*, 2020) Mentilin adalah hewan khas Kepulauan Bangka Belitung yang sudah dalam keadaan krisis yaitu pada tingkat *Vulnerable* atau *VU*. Mentilin adalah primata terkecil didunia dan termasuk hewan purba yang dilindungi. Ciri fisik yang dimiliki Mentilin yaitu kepalanya bulat dapat berputar kurang lebih 180 derajat, telinganya panjang, memiliki mata bulat dan besar, hidung dan mulut berukuran kecil. Tubuhnya unik dan kecil, struktur tulang tangan dan kaki berbentuk jari-jari, kaki dan ekornya lebih panjang dari tubuhnya, serta bagian ujung ekor terdapat bulu halus. Mentilin memiliki bulu halus di tubuh berwarna abu-abu kecokelatan. Habitat Mentilin yaitu di hutan sekunder dengan pohon yang kecil dan tinggi seperti pohon pelawan yang tingginya dapat mencapai lima meter, serta hutan yang berdekatan dengan perkebunan milik masyarakat. Mentilin punah di suatu wilayah, akan punah di bumi, sehingga harus dilakukan upaya penyelamatan sebagai hewan yang dilindungi. Mentilin lebih baik hidup di habitatnya yang asli yaitu di alam.

Hewan ini hanya dapat ditemukan di Pulau Bangka dan sekitarnya, menjadikannya salah satu spesies langka yang membutuhkan perhatian khusus untuk dilestarikan. Sayangnya, pengetahuan masyarakat tentang Mentilin masih sangat minim, bahkan di kalangan penduduk lokal Pulau Bangka. Hal yang menjadi fenomena pendukung mengenai punahnya hewan Mentilin dikarenakan kurangnya kesadaran dan informasi yang memadai sehingga dapat menyebabkan ancaman terhadap keberlangsungan populasi Mentilin akibat aktivitas manusia seperti perburuan, perusakan habitat, dan alih fungsi lahan. Permasalahan tersebut menjadi landasan untuk penulis dalam melakukan penelitian untuk membuat animasi Mentilin secara 2D. Film animasi 2D merupakan medium edukasi yang efektif dan menarik, khususnya untuk menyampaikan pesan kepada berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan generasi muda. Penggunaan animasi memungkinkan penggambaran cerita yang kuat dan mudah dipahami, sekaligus mampu menanamkan nilai-nilai pelestarian dengan cara yang menyenangkan dan emosional. Film animasi memiliki daya jangkauan yang luas dan dapat dimanfaatkan sebagai alat kampanye pelestarian di tingkat lokal, nasional, maupun internasional.

Penelitian ini menjadi penting karena upaya pelestarian Mentilin tidak hanya memerlukan tindakan konservasi langsung, tetapi juga pendekatan edukasi yang menyentuh kesadaran masyarakat. Dengan merancang film animasi 2D tentang Mentilin, penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan hewan endemik tersebut secara mendalam, meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian lingkungan, serta mempromosikan identitas lokal Pulau Bangka sebagai salah satu wilayah dengan kekayaan fauna unik. Melalui pendekatan ini, diharapkan masyarakat Pulau Bangka dan generasi muda

pada khususnya dapat lebih menghargai keanekaragaman hayati di sekitar mereka dan termotivasi untuk turut berkontribusi dalam pelestarian Mentilin, baik melalui tindakan langsung maupun perubahan sikap terhadap lingkungan.

2. KAJIAN TEORITIS

Film Animasi 2D

Film adalah jenis seni yang menggunakan gambar bergerak, suara, dan narasi untuk menyampaikan ide, gagasan atau perasaan. Film termasuk media audio visual yang dapat digunakan sebagai alat hiburan, pendidikan, atau penyebaran sosial. Biasanya ditayangkan di bioskop, televisi, atau platform digital, dan memiliki genre, seperti drama, komedi, horor, aksi, dan dokumenter. Animasi adalah kumpulan gambar yang terlihat bergerak dengan menampilkan banyak gambar atau frame secara berurutan dalam waktu tertentu. Setiap gambar atau frame berbeda dari sebelumnya, sehingga terlihat bergerak ketika ditampilkan dalam urutan yang cepat. Meskipun mata manusia tidak dapat secara akurat menangkap gerakan yang sangat cepat, jika gerakan tersebut dibuat dan diputar dengan kumpulan gambar atau frame yang hampir sama, mata manusia akan merasakan bahwa gambar tersebut seolah-olah bergerak.

Menurut uraian didalam buku yang berjudul Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi menguraikan tentang jenis film animasi terdiri dari : (1) Animasi 2D yaitu jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik hand draw atau animasi sel, penggambaran langsung pada film, atau secara digital. (2) Animasi 3D yaitu jenis animasi pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat dan terlihat lebih nyata daripada 2D(Putra & s, 2022).

Prinsip Dasar Film Animasi

Uraian 12 prinsip animasi dalam buku yang berjudul Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi oleh Putra & s (2022), dibawah ini adalah penjelasan lebih rinci 12 prinsip animasi sebagai berikut: (1) **Squash and Stretch**, prinsip yang menambahkan dan memberikan efek lentur dan berat pada suatu objek atau karakter. Objek atau karakter harus mengalami perubahan bentuk sesuai dengan kekuatan yang diterima, sehingga prinsip ini membantu menghidupkan objek atau karakter. Contohnya, bola yang dijatuhkan akan membesar atau meregang (*stretch*) saat melambung ke atas dan memadat atau menyusut (*squash*) saat menyentuh tanah. (2) **Anticipation**, prinsip dengan gerak antisipasi yaitu gerak melawan arah gerak utamanya. Selain itu, prinsip ini adalah gerakan yang menunjukkan petunjuk kepada penonton bahwa gerakan apa yang dilakukan yang akan datang. Contohnya, seseorang melompat dengan kemungkinan mereka akan membungkuk sebelum jatuh di tanah. Tanpa prinsip ini, gerakan yang dilakukan karakter akan menjadi terlalu kurang realistis dan terkesan mendadak. (3) **Staging**, adalah suatu adegan dimana satu objek atau lebih ditempatkan dalam satu *frame* sehingga terbentuk komposisi yang tertata. (4) **Straight Ahead and Pose to Pose**, prinsip

sumber daya dan pengerjaan. Ada dua cara untuk mengerjakannya. Pertama, menggambar satu per satu, disebut teknik *frame by frame* oleh satu animator. Kedua, animator utama menggambar hanya pada *keyframe* tertentu, dan animator lainnya menggambar di antara *keyframe*. (5) **Follow Through and Overlapping Action**, prinsip yang diterapkan pada gambar bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun tubuh tersebut telah berhenti bergerak. Contohnya, bagian rambut tetap bergerak sedikit saat tubuh berhenti berlari. (6) **Slow In and Slow Out**, setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda. Slow in diawali secara lambat menuju gerak cepat. Sedangkan, slow out diawali secara cepat menuju gerakan lambat. (7) **Arcs**, prinsip ini adalah prinsip gerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya yang bergerak mengikuti pola. Hal tersebut membuat karakter bergerak halus dan lebih nyata, dikarenakan pergerakannya mengikuti pola melengkung. (8) **Secondary Action**, prinsip ini adalah prinsip gerakan yang hanya sebagai tambahan untuk mendukung gerakan utama agar animasi lebih nyata. Contohnya, seorang berlari dengan gerakan utamanya pada kaki, untuk mendukung gerakan utama dapat ditambahkan gerakan lain seperti mengayunkan tangan atau geleng kepala, tanpa mengalihkan perhatian dari gerakan lari tersebut. (9) **Timing dan Spacing**, prinsip *timing* adalah prinsip untuk menetapkan waktu dan gerakan yang harus dilakukan. Contohnya, menetapkan detik atau menit ke berapa bola berhenti. Sedangkan prinsip *spacing* adalah prinsip untuk menentukan kepadatan pada suatu gambar gerakan, yang berpengaruh pada kecepatan gerak. (10) **Exaggeration**, prinsip ini adalah prinsip untuk menunjukkan kesan dramatik pada sebuah gerakan yang bersifat melebih-lebihkan suatu gerakan. (11) **Solid Drawing**, prinsip ini adalah prinsip dasar menggambar yang digunakan untuk memiliki pemahaman anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan dan sebagainya. Maka, jika karakter dihadapkan dengan segala sudut, akan tetap solid, tidak berubah menjadi karakter lain. (12) **Appeal**, prinsip ini adalah prinsip yang berkaitan dengan gaya visual, bagaimana gambar memiliki gaya tertentu. Contohnya gaya gambar dan animasi Jepang dan Amerika memiliki keunikannya masing-masing.

Proses Produksi Film Animasi

Proses produksi film animasi dibagi menjadi tiga tahapan, dimulai dari tahapan pra produksi, tahapan produksi, dan tahapan pasca produksi. Tahapan pra produksi atau tahapan persiapan biasanya membutuhkan banyak waktu dan sumber daya, karena melibatkan pembuatan animasi itu sendiri. Selanjutnya tahapan produksi meliputi penentuan layout dan mulai membuat animasi, kemudian tahapan pasca produksi meliputi pengeditan, penambahan suara dan music dan efek visual.

Pada uraian di atas sejalan dengan penjelasan proses produksi film animasi di dalam buku yang berjudul Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi, bahwa dalam alur perencanaan produksi film animasi, terbagi menjadi tiga tahapan yaitu proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi (Putra & s, 2022, pp. 44–46). Tahapan pertama, *Preproduction* atau pra produksi merupakan tahapan perencanaan. Secara umum merupakan tahapan persiapan sebelum memulai proses produksi. Pada dasarnya, tujuan pra produksi adalah menyiapkan semua hal agar proses produksi dapat berjalan sesuai dengan konsep dan menciptakan suatu karya sesuai dengan yang diharapkan. Tahap ini

meliputi outline, skenario, storyboard, dan rencana anggaran biaya. Tahapan kedua yaitu *production* atau produksi adalah tahap memulai pengumpulan aset desain dan gambar *background* untuk menentukan *layout*, pergerakan kamera dan animasi, serta merekam suara, hal tersebut akan menghasilkan footage. Tahapan ketiga, *post production* atau pasca produksi adalah tahap pengeditan dan penyusunan footage dari proses produksi. Footage tersebut ditambahkan suara dan musik, efek visual, dan tulisan.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memastikan efektivitas sosialisasi dan demo karya film animasi 2D tentang hewan endemik Mentilin. Data primer diperoleh melalui observasi langsung di habitat Mentilin, wawancara mendalam dengan ahli biologi, tenaga pengajar, pemerhati lingkungan, serta tokoh masyarakat di Pulau Bangka. Selain itu, dilakukan Focus Group Discussion (FGD) yang melibatkan anak sekolah dan masyarakat untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan persepsi mereka terhadap pelestarian Mentilin serta media edukasi berbasis animasi untuk menganalisa 5W+1H dan metode analisa SWOT. Data sekunder berasal dari literatur, jurnal ilmiah, dan dokumen resmi terkait hewan endemik dan pelestarian lingkungan.

Analisis kualitatif dilakukan dengan teknik analisis tema untuk mengidentifikasi persepsi masyarakat terhadap hewan Mentilin dan pelestarian lingkungan, serta analisis naratif untuk memastikan cerita dalam animasi relevan dan autentik. Sosialisasi dan demo karya dilakukan melalui presentasi edukasi di sekolah dan komunitas masyarakat Pulau Bangka, diikuti dengan pemutaran film animasi serta diskusi terbuka untuk mengumpulkan umpan balik. Hasil umpan balik dianalisis dan divalidasi menggunakan triangulasi data serta review oleh ahli untuk memastikan akurasi dan efektivitas penyampaian pesan pelestarian. Berdasarkan hasil analisis ini, perbaikan dan penyempurnaan animasi dilakukan agar film dapat berfungsi optimal sebagai media edukasi yang menarik dan mendukung upaya pelestarian Mentilin. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga keberadaan hewan endemik Mentilin.

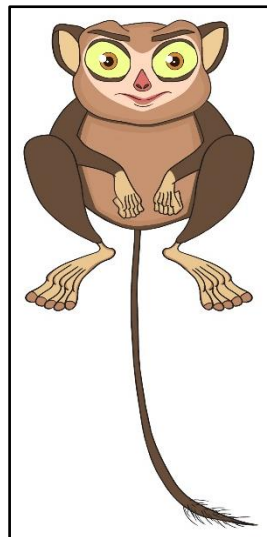
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan

Hasil utama dari penelitian ini adalah sebuah konsep perancangan animasi 2D hewan endemik Mentilin sebagai pelestarian dan edukasi masyarakat di Pulau Bangka yang berjudul "Mentilin Si Tarsius Mungil". Gaya visual yang dipilih adalah bentuk keunikan desain dalam video animasi Mentilin ada pada penerapan gaya desain yang diterapkan. Keunikan tersebut diperoleh dari perkembangan dan kombinasi gaya desain *art nouveau* dan *cartoon*. bentuk karakter dibuat sederhana dan menampilkan ilustrasi pendukung yang sesuai berdasarkan habitat Mentilin beserta keadaan lingkungan pulau bangka.

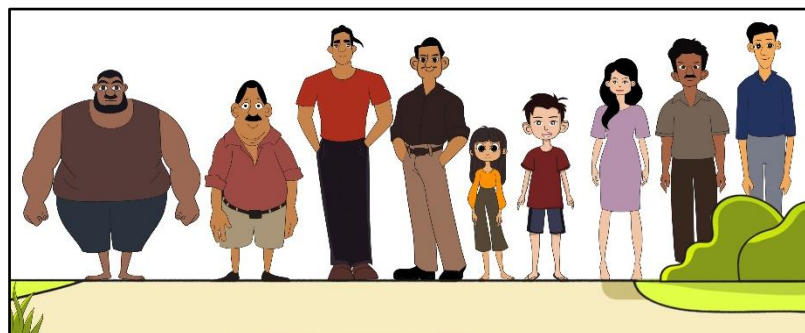
gaya *art nouveau* yang melambangkan ilustrasi penuh keindahan alam dan gaya *cartoon* yang mewakili ilustrasi ceria bagi anak-anak.

Perancangan ini menciptakan sepuluh karakter dalam animasi 2D yang terdiri dari: Mentilin, Asen, Lila, Ibu Lian (Ibu dari Asen), Pak Tano (Ayah dari Asen), Pak Sidik, Paman Moha, Kak Loba, Pak Ali (Ayah dari Lila), dan Pak Bastian. Masing-masing karakter memiliki ciri khasnya dalam mendukung visual animasi 2D Mentilin. Perancangan ini melalui tiga tahap produksi animasi 2D yaitu tahap pra produksi untuk perancangan ini meliputi ide cerita, penulisan cerita, penulisan naskah atau skenario, desain karakter, desain *background environment*, *storyboard*, pewarnaan dan pemodelan karakter, serta jadwal produksi dan perencanaan biaya, serta perancangan untuk publikasi pendukung. Tahap produksi meliputi penentuan *layout*, animatik (*keyframes* dan *inbetween drawing*), pengaturan timing, animasi dan pengisian warna. Tahap pasca produksi meliputi *compositing*, *editing*, memasukan dubbing, suara efek dan *backsound*, dan *rendering*. Setelah *rendering*, film animasi dipublikasikan melalui publikasi utama dan publikasi pendukung.



Gambar 1. Karakter Mentilin

Sumber: Widya Puspita Sari (2025)



Gambar 2. Karakter lainnya

(Paman Moha, Pak Sidik, Pak Bastian, Pak Ali, Lila, Asen, Ibu Lian, Pak Tano, dan Kak Loba)

Sumber: Widya Puspita Sari (2025)



Gambar 3. Film animasi 2D Mentilin pada tayangan TULA TV

Sumber: Widya Puspita Sari (2025)

Pembahasan Analisa Data

Analisa data-data yang terkumpul merupakan data tentang suatu peristiwa di lingkungan yang terkait dengan topik perancangan, sehingga menganalisa data secara umum bersifat naratif dengan memakai metode 5W+1H. Metode tersebut meliputi beberapa pertanyaan yang terkait tentang suatu peristiwa seperti di lingkungan seperti *What, Where, Why, When, Who* dan *How*. Pertanyaan dan jawaban berdasarkan dengan topik permasalahan yang diangkat dalam “Perancangan Film Animasi 2D Hewan Endemik Mentilin Sebagai Upaya Pelestarian dan Edukasi Masyarakat Pulau Bangka”, dapat diuraikan sebagai berikut:

What (Apa)

Pertanyaan : Apa yang menjadi topik permasalahan yang akan digunakan sebagai konteks dalam penciptaan karya dalam bentuk film animasi 2D?

Jawaban : Mayoritas masyarakat setempat yaitu di Pulau Bangka masih belum mengetahui adanya hewan endemik Mentilin di lingkungan sekitar dan minim pengetahuan secara detail dalam bentuk fisik dan habitat hewan tersebut.

Who (Siapa)

Pertanyaan : Siapa yang menjadi target audiens dalam perancangan film animasi 2D ini?

Jawaban : Yang menjadi target dalam perancangan film animasi 2D ini adalah mayoritas anak-anak yang berusia 7-12 tahun, dikarenakan pada usia tersebut anak-anak sangat menyukai kegiatan yang menyenangkan dan unik, serta masa aktif dalam mempelajari pengetahuan. Namun film animasi 2d ini juga bisa untuk semua kalangan masyarakat, seperti dari kalangan remaja, kalangan eksekutif, dan kalangan orang tua.

Why (Mengapa)

Pertanyaan : Mengapa anak-anak minim pengetahuan tentang hewan endemik Mentilin dan mengapa perlu ikut serta dalam melestarikan hewan endemik Mentilin?

Jawaban : Penyebab anak-anak minim pengetahuan tentang hewan endemik Mentilin adalah kurangnya pendidikan khusus seperti pada kurikulum sekolah yang tidak selalu mengenalkan Mentilin,

biasanya materi pendidikan tentang satwa yang sering ditemukan dan terkenal, sehingga spesies lokal yang langka sangat jarang diketahui. Selain itu, nama dan bentuk fisik Mentilin tidak semua warga Pulau Bangka mengetahuinya, bahkan tidak mengenal hewan tersebut, dikarenakan Mentilin hanya hidup di wilayah tertentu, lokasi habitatnya yang terbatas. Anak-anak yang tinggal tidak di sekitar daerah habitat Mentilin akan sulit mengenal hewan tersebut. Pengetahuan tentang Mentilin juga tidak mudah diakses atau tidak tersebar secara merata karena ada sedikit sumber informasi, seperti buku, dokumentasi, atau program televisi yang membahas tentang pelestarian hewan endemik.

Anak-anak diajak untuk ikut serta menjaga keanekaragaman hayati dan keseimbangan ekosistem lokal sangat penting untuk melestarikan hewan endemik Mentilin. Mentilin memiliki peran penting dalam ekosistem dan kepunahannya dapat mengganggu rantai makanan dan merusak habitat spesies lain. Selain itu, Mentilin adalah bagian dari warisan alam yang harus dilindungi agar dapat mempertahankan keindahan alam dan pengetahuan tentang keanekaragaman hayati. Pengenalan Mentilin bermanfaat untuk anak-anak karena memberikan gambaran tentang evolusi dan adaptasi spesies. Menunjukkan kegiatan pelestarian terhadap anak-anak, juga menunjukkan rasa tanggung-jawab sosial dan lingkungan untuk melindungi hewan endemik yang terancam punah dari kerusakan habitat yang disebabkan eksploitasi lahan dan penurunan jumlah populasi hewan tersebut.

When (Kapan)

Pertanyaan : Kapan permasalahan tersebut terjadi ?

Jawaban : Permasalahan tersebut telah lama terjadi hingga saat ini. Penyebaran informasi yang terbatas dan tidak merata menjadi sulit untuk mengetahui identitas Mentilin dengan baik. Terutama anak-anak yang sering menonton televisi, tentunya lebih memilih menonton animasi dengan tema yang menyenangkan dan menarik perhatiannya. Jika ada pembelajaran dan tugas sekolah tentang Mentilin, anak-anak hanya sekedar mengetahui gambar dan informasi dasarnya, tidak dapat melihat langsung atau penjelasan detail cara ikut serta dalam upaya pelestarian hewan endemik Mentilin.

Where (Dimana)

Pertanyaan : Dimana permasalahan itu terjadi ?

Jawaban : Permasalahan terjadi dari berbagai pihak, mulai dari pihak program televisi yang sangat minim menayangkan film animasi lokal dengan tema pelestarian fauna dan flora, terbatasnya akses masyarakat dan anak-anak untuk mengetahui Mentilin, media penyebarannya yang kurang merata, serta terjadi perbedaan pandangan masyarakat terhadap Mentilin.

How (Bagaimana)

Pertanyaan : Bagaimana kalangan anak-anak dapat mengenal lebih dalam identitas Mentilin dan ikut serta dalam pelestarian hewan endemik Mentilin?

Jawaban : Solusinya adalah menciptakan sebuah tontonan menyenangkan dan edukasi dalam bentuk karya “Perancangan Film Animasi 2D Hewan Endemik Mentilin Sebagai Upaya Pelestarian dan Edukasi Masyarakat Pulau Bangka”, dimana penayangannya disiarkan melalui televisi dan media sosial seperti *Youtube*, *Tiktok*, *Instagram*, dan *Facebook*. Media pendukungnya dapat berupa poster yang

disebarkan di berbagai tempat wisata, sehingga dapat dilihat kapanpun dan dimanapun tanpa dipungut biaya. Upaya tersebut juga mengajak anak-anak maupun semua kalangan dapat mencintai lingkungan dan melestarikan satwa liar dan hewan endemik.

Kondisi media audio visual yang digunakan dalam perancangan animasi 2D tentang hewan endemik Mentilin yaitu televisi sebagai media utama. Media audio visual tersebut memiliki program televisi film animasi yang sangat efektif dalam menyampaikan pesan edukatif maupun hiburan kepada penonton, terutama anak-anak. Pada media tersebut memiliki media komunikasi pendukung sebagai bentuk promosi yang menampilkan beberapa keunggulan pada film animasi 2D tentang Mentilin. Berdasarkan bentuk promosi dapat melalui sosial media maupun media cetak yang berfungsi untuk menarik perhatian audiens, membandingkan dengan data kompetitor, serta memperluas wawasan edukatif tentang Mentilin.

Analisa SWOT untuk menganalisis tentang program film animasi yang akan dibuat berupa karya “Perancangan Film Animasi 2D Hewan Endemik Mentilin Sebagai Upaya Pelestarian dan Edukasi Masyarakat Pulau Bangka”. Berikut ini adalah uraiannya :

Strengths (Kekuatan)

Pertanyaan : Kekuatan apa yang menjadikan program televisi film animasi tentang Mentilin ini menjadi unggul?

Jawaban : Kekuatan atau keunggulan dari program televisi film animasi tentang Mentilin ini adalah dari isi konten yang mengedukasi dimulai dari pengenalan habitat asli, bentuk fisik, karakter, dan upaya pelestarian dengan didukung pendapat dari narasumber yang berkompeten, sehingga menghasilkan tayangan film animasi yang memiliki informasi untuk menambah wawasan bagi penonton. Selain itu, desain tokoh karakter yang digambar adalah imajinasi penulis untuk membangun kreativitas dan imajinasi anak-anak dalam melihat wujud Mentilin yang asli di habitatnya. Hal tersebut menjadi daya tarik bagi anak-anak agar tertarik dalam menonton film animasi 2D yang mengangkat tema edukasi pelestarian hewan endemik.

Weaknesses (Kelemahan)

Pertanyaan : Apa kelemahan dalam penciptaan program televisi film animasi tentang Mentilin?

Jawaban : Kelemahan dalam penciptaan program televisi film animasi yaitu dari segi biaya produksi. Jika biaya produksi mengalami kekurangan atau tidak memadai untuk diproses, maka sangat berpengaruh pada kualitas dari tayangan film animasi tersebut. Penciptaan aset desain dan susunan adegan yang menarik akan terhambat.

Opportunities (Peluang)

Pertanyaan : Apa peluang dalam penciptaan program televisi film animasi tentang Mentilin?

Jawaban : Peluang dari penciptaan program televisi film animasi sangat luas, dikarenakan dari isi konten cerita yang menarik dan konteks yang ditampilkan sangat jarang diproduksi dan sangat jarang ditayangkan ke masyarakat, sehingga di masa yang akan datang akan mendapat perhatian dan

ketertarikan dari penonton. Jika jumlah penonton semakin banyak dan menyebar luas, hal ini akan menimbulkan efek yang besar seperti banyaknya pemasangan iklan sehingga dapat menguntungkan pemilik program tersebut.

Threats (Ancaman)

Pertanyaan : Apa ancaman dalam penciptaan program televisi film animasi tentang Mentilin?

Jawaban : Ancaman dari penciptaan program televisi film animasi tentang Mentilin adalah munculnya persaingan yaitu perusahaan televisi lain yang meniru dan mengembangkan konteksnya menjadi lebih baik dan menarik.

5. KESIMPULAN

Perancangan film animasi 2D Mentilin adalah media audiovisual yang berguna untuk menyampaikan pesan pelestarian satwa endemik kepada masyarakat umum, terutama generasi muda. Film ini mengangkat karakter Mentilin sebagai tokoh utama, selain berfungsi sebagai hiburan, film ini memberi penonton pemahaman tentang sifat, habitat, dan ancaman hewan tersebut. Proses produksi film animasi yang meliputi pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi adalah semua fase perancangan yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek artistik, teknis, dan pesan moral. Gaya visual 2D memberikan nuansa komunikatif yang mudah dipahami oleh audiens luas. Diharapkan film ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dan hewan langka. Perancangan film animasi 2D Mentilin dalam pengembangan karya selanjutnya memungkinkan untuk merancang lebih baik agar dapat menyesuaikan perkembangan dan minat audiens di masa mendatang. Film animasi 2D Mentilin dapat diperluas menjadi film series dengan tema hewan endemik lainnya di Indonesia untuk memperluas edukasi pelestarian hewan endemik.

DAFTAR REFERENSI

Aginta Hidayat, M. (n.d.). *Menimbang teori-teori sosial postmodern: Sejarah, pemikiran, kritik dan masa depan postmodernisme*.

Alprin. (2020). *Keanekaragaman suku dan budaya Indonesia*. <https://books.google.co.id/books?id=rLj8DwAAQBAJ>

Dalimunthe, N. P., & Priyansah, S. (2022). Perception of Bangka Belitung citizen about primate conservation effort. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus*, 8(1), 203–215. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v8i1.2451>

Damayantie, I., Pertiwi, R., & Nugroho, O. F. (2021). *Peningkatan pengetahuan masyarakat tentang pemilihan warna pada pendekatan STEAM ditinjau dari psikologi desain*.

Darma, S., Sahri, G., Hasibuan, A., Wirta, W., Silitonga, I. B., Sianipar, V. M. B., Rayhaniah, M. K. S. A., Purba, N. A., Supriadi, A., Jinan, A., Hasyim, M., & Alfathoni, A. M. (n.d.). *Pengantar teori semiotika*. Medsan. <http://www.medsan.co.id>

- Darmawanto, E. (n.d.). *Tipografi: Dasar-dasar karakter huruf*. UNISNU Press. <https://books.google.co.id/books?id=HSnGDwAAQBAJ>
- Imron, M. A., Pudyatmoko, S., Subrata, S. A., & Nurvianto, S. (2021). *Asas-asas pengelolaan satwa liar di Indonesia: Buah pemikiran Prof. Djuwantoko*. UGM Press.
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). *Dasar-dasar desain*. Griya Kreasi. <https://books.google.co.id/books?id=e3fqCQAAQBAJ>
- Mentilin (Tarsius bancanus) the smallest primate at the Taman Kehati Pelawan, Central Bangka*. (n.d.).
- Migotuwio, N. (2020). *Desain grafis: Kemarin, kini, dan nanti*. Alinea Media Dipantara. <https://books.google.co.id/books?id=RPTdDwAAQBAJ>
- NET. (2018). *NET: Cartoon*.
- Nurhadi, Z. F. (2017). *Teori komunikasi kontemporer*. Prenada Media Group. <https://books.google.co.id/books?id=3XxXDwAAQBAJ>
- Nurlela, L., Laksono, R. D., Judijanto, L., Batubara, R. P., Sakti, R. M., Nataly, F., Saktisyahputra, S., Rachmawati, R. D., & Setyadji, V. (2024). *Pengantar komunikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=z9EKEQAAQBAJ>
- Official GTV. (2024). *GTV: Tayangan*.
- Official RCTI. (2024). *RCTI: Programs*.
- PT Cakrawala Andalas Televisi. (2021). *ANTV: Jadwal program paling keren*.
- PT. Media Nusantara Citra Tbk. (2023). *MNCTV: Programs*.
- Putra, R. W. (2021a). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Andi Offset. <https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAAQBAJ>
- Putra, R. W. (2021b). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Andi Offset. <https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAAQBAJ>
- RTV. (2024). *RTV: Kids & animation*.
- Siallagan, W., & Lucius, C. R. (2021). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat menulis pada anak remaja. *JCA of Design & Creative*, 1.
- Supriatna, J., & Ramadhan, R. (2016). *Pariwisata primata Indonesia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=Kz-aDQAAQBAJ>
- Syafutra, R., & Sukadi Alikodra, H. (n.d.). Mentilin *Cephalopachus bancanus bancanus* (Horsfield, 1821) habitat in Bangka Regency, Indonesia. *Asian Primates Journal*, 8(1).

- Tazkiyah, A., & Hendrik, M. (n.d.). Pengembangan media interaktif cerita fabel *Mentilin yang cerdik* menggunakan articulate storyline 3 untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Sirok Bastra*, 9(2). <https://doi.org/10.37671/sb.v9i2.313>
- The IUCN Red List of Threatened Species. (2020). <https://doi.org/10.2305/IUCN.UK.2020>
- TRANS7. (2024). *Trans7: Animaniax*.
- Triningtyas, D. A. (n.d.). *Komunikasi antar pribadi*. CV. AE Media Grafika. <https://books.google.co.id/books?id=OI5yDwAAQBAJ>
- Yusa, I. M. M., Anggara, I. G. A. S., Muhdaliha, B., Putra, I. G. N. A. Y., Prasetyo, D., Ramadhani, N., Nurhadi, N., Negoro, A. T., Saputro, A. D., & Putra, R. W. (2024). *Ilustrasi digital: Teori dan penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=QNj2EAAAQBAJ>
- Zainurossalamia, S. (n.d.). *Manajemen pemasaran: Teori dan strategi*.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=zG9sDAAAQBAJ>