

Perancangan *Motion Graphic* Pentingnya Sterilisasi Kucing Untuk Menstabilkan Populasi Kucing

Motion Graphic Design: The Importance of Cat Sterilization to Stabilize the Cat Population

Delya Nabilla Umairoh¹, Subari², Rahmat Kurniawan³

^{1,3}Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Malang, Indonesia

² Informatika, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Malang, Indonesia

¹192111034@mhs.stiki.ac.id, ²subari@stiki.ac.id, ³rahmat@stiki.ac.id

*Penulis Korespondensi:

Rahmat Kurniawan
rahmat@stiki.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima : 18 September 2023
Direview : 28 September 2023
Disetujui : 29 September 2023
Terbit : 30 September 2023

Abstrak

Populasi kucing semakin meningkat tiap tahunnya, sehingga mengakibatkan banyak dampak negatif bagi kucing dan lingkungan sekitar seperti banyaknya kucing yang ditemukan kelaparan akibat persaingan makanan dan terluka dikarenakan sebagian orang merasa terganggu dengan keberadaannya. Selain membantu dengan memberi makan atau mengadopsi kucing, sterilisasi kucing dianggap lebih efektif untuk mengatasi masalah ini. Namun, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang pentingnya sterilisasi kucing, khususnya bagi pemelihara kucing. Maka dari itu perlu adanya penyebaran edukasi mengenai pentingnya sterilisasi kucing, sehingga dengan motion graphic diharapkan pesan mengenai pentingnya sterilisasi kucing dapat tersampaikan kepada masyarakat luas dengan baik. Dari metode penelitian menggunakan design thinking, serta eksplorasi konsep dan proses perancangan berupa penggabungan ilustrasi 2D, tipografi, dan audio menghasilkan motion graphic yang dapat membantu masyarakat memahami mengenai pentingnya sterilisasi kucing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motion graphic dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan dengan lebih efisien, menarik dan penyebarannya lebih menjangkau masyarakat luas.

Kata Kunci: *Motion Graphic, Sterilisasi Kucing, Menstabilkan, Populasi Kucing, Media Edukasi*

Abstract

The cat population is increasing every year, leading to many negative impacts on cats and the surrounding environment, such as an abundance of hungry cats due to food competition and injuries caused by some people feeling disturbed by their presence. Besides aiding by providing food or adopting cats, cat sterilization is considered more effective in addressing this issue. However, there are still many people who are unaware of the importance of cat sterilization, especially for cat owners. Therefore, the dissemination of education about the significance of cat sterilization is necessary, so that through motion graphics, the message about the importance of cat sterilization can be effectively conveyed to the wider community. Through research methods utilizing design thinking, as well as the exploration of concepts and the design process involving the integration of 2D illustrations, typography, and audio, a motion graphic is produced that helps the community understand the importance of cat sterilization. The research results indicate that motion graphics can serve as a medium to efficiently deliver messages that are engaging and have a broader reach among the public.

Keywords: *Motion Graphic, Cat Sterilization, Stabilize, Cat Population, Educational Media*

1. Pendahuluan

Populasi kucing yang terus meningkat menjadi permasalahan serius dan menimbulkan beragam masalah. Pada tahun 2021, sekitar 1.200 kucing terbuang, dari jumlah tersebut banyak diantaranya ditemukan dalam kondisi terluka dan kelaparan. Diperlukan kesadaran dan tindakan bersama untuk mengatasi masalah meningkatnya populasi kucing dengan cara sterilisasi kucing untuk meningkatkan kesejahteraan kucing. [1]

Sterilisasi adalah proses pengangkatan organ reproduksi hewan agar tidak menghasilkan keturunan, dengan melakukan sterilisasi, akan membantu mengurangi populasi kucing liar dan mencegah kelahiran kucing-kucing yang tidak diinginkan. Selain itu, sterilisasi juga memiliki manfaat kesehatan bagi kucing, seperti mengurangi risiko beberapa penyakit yang terkait dengan sistem reproduksi.

Masih banyak masyarakat yang belum memahami pentingnya sterilisasi pada kucing, oleh karena itu diperlukan media yang efektif untuk menyebarkan edukasi mengenai persoalan ini. Di era perkembangan teknologi untuk menyampaikan pesan dengan cara menarik, media visual *motion graphic* dapat menjadi pilihan yang efektif. Dengan pendekatan ini, penyebaran edukasi mengenai pentingnya sterilisasi kucing menggunakan *motion graphic* berpotensi besar untuk menjangkau *audiens* yang lebih luas. [2]

Dalam perancangan ini, *motion graphic* disebar di TikTok dan Instagram Reels. Diharapkan melalui media sosial ini, pesan tentang sterilisasi kucing dapat menjangkau lebih banyak orang dan membangun kesadaran tentang pentingnya mengendalikan populasi kucing serta meningkatkan kesejahteraan hewan di Indonesia. Fitur di media sosial dapat mengajak ataupun berinteraksi, sehingga meningkatkan keefektifan kampanye edukasi ini.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan *motion graphic* mengenai pentingnya sterilisasi kucing. Sehingga masyarakat lebih mengetahui tentang pentingnya sterilisasi kucing untuk mengurangi masalah diakibatkan populasinya yang meningkat.

2. Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian *design thinking*. *Design thinking* bertujuan mengubah ide menjadi sebuah produk nyata [3]. *Design thinking* memiliki 6 prinsip yang spesifik yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Berikut merupakan gambaran tahapan metode *design thinking*:



Gambar 1. Design Thinking

Empathize

Tahap *empathize* merupakan awalan untuk mendapatkan pemahaman mengenai masalah yang akan diselesaikan. Penulis mengamati banyaknya kucing yang ditelantarkan, kurus, terluka, tertabrak di jalan raya, atau disiksa oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Sehingga penulis mendapatkan data dan informasi dari beberapa metode yaitu, daftar Pustaka, observasi, kuesioner dan dokumentasi.

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di dua klinik hewan yang berlokasi di Kota Malang dan di media sosial komunitas pecinta kucing di Indonesia. Waktu penelitian dimulai dari bulan Agustus 2022 hingga akhir tahun 2022.

Bahan dan Alat Penelitian

Penelitian menggunakan beberapa alat dan bahan seperti laptop, *smartphone*, dan kuesioner *online*.

Pengumpulan Data dan Informasi

Mengumpulkan data dan informasi penting dalam proses perancangan untuk selanjutnya dapat dianalisis. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data dan informasi, diantaranya sebagai berikut:

Studi Pustaka

Penulis lebih banyak mendapatkan sumber studi pustaka melalui jurnal penelitian dan internet. Jurnal penelitian menjadi sumber utama karena mengandung artikel-artikel ilmiah yang terpercaya dan telah melalui proses *peer-review*, sehingga informasi yang disajikan memiliki tingkat keakuratan yang tinggi.

Observasi

Teknik pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung perilaku objek sasaran dari pengalaman maupun secara langsung [4]. Penulis dapat melakukan observasi karena penulis memelihara kucing dan telah melakukan sterilisasi terhadap kucing.

Kuesioner

Pengumpulan data menggunakan kuesioner akan dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang akan dijawab oleh orang terkait masing-masing satu sampai dua orang dokter hewan dan ahli *motion graphic* mengenai topik penelitian.

Dokumentasi

Dokumentasi adalah kumpulan dokumen berbentuk tulisan, gambar dan karya-karya monumental dari seseorang, menurut [5]. Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data dengan mengamati dan mempelajari catatan tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Dokumen dapat berupa laporan, arsip, rekaman, foto dan video yang telah ada sebelumnya.

Define

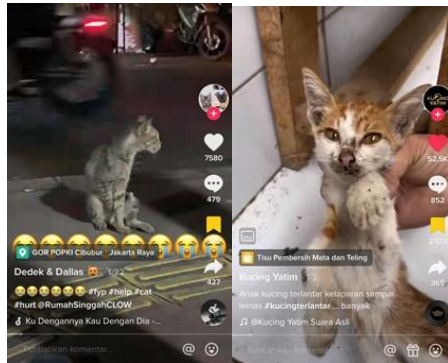
Dari pengumpulan data, penulis menggunakan pendekatan kualitatif menganalisis konten data teks, gambar atau video. Masyarakat, terutama pemelihara kucing, perlu menyadari pentingnya sterilisasi pada kucing untuk menstabilkan populasi.

Identifikasi Masalah

Dari banyaknya dokumentasi di media sosial mengenai masalah kekerasan atau kelaparan pada hewan terlantar terutama kucing yang diakibatkan dari naiknya populasi kucing menimbulkan keprihatinan dan rasa iba. Selain pengamatan dari dokumentasi video kelaparan dan kekerasan tersebut, penulis juga melakukan observasi langsung yang didukung oleh artikel dan jurnal bahwa kucing yang dipelihara berpotensi besar menjadi kucing terlantar akibat berahi. Setelah berkonsultasi dengan dokter hewan penulis mengetahui saat kucing dalam siklus berahi, kucing akan keluar dari rumah untuk mencari pasangan dan sering kali tidak dapat menemukan jalan pulang, sehingga berkembang biak secara liar dan tidak terkendali. Maka dari itu, salah satu solusi yang paling telat adalah dengan sterilisasi kucing.

Masih banyak pemelihara kucing, pecinta kucing dan masyarakat umum yang tidak mengetahui mengenai pentingnya sterilisasi kucing, manfaat dari sterilisasi kucing, dan dampak negatif jika kucing tidak disterilisasi. Kurangnya kesadaran masyarakat ini mengakibatkan populasi kucing liar meningkat dan mengurangi kesejahteraan hewan.

Sehingga, penulis memiliki tujuan untuk menyebarkan pesan kampanye ini melalui *motion graphic* yang efektif dan menarik, untuk mendorong masyarakat melakukan sterilisasi pada kucing peliharaan atau kucing liar. Kampanye memberikan penjelasan, pengertian sampai kepada memotivasi masyarakat untuk bertindak atau mengikuti program tertentu. [6]



Gambar 2. Video Kucing Kelaparan di Tiktok
(Sumber: Tiktok @kucing.yatim dan @sumeksco)

Ideate

Ideate merupakan tahapan untuk menghasilkan ide yang didapat dari menganalisis data. Masalah tersebut menghasilkan ide awal yaitu perancangan *motion graphic* untuk menyampaikan edukasi mengenai pentingnya sterilisasi pada kucing. Video edukasi akan diterbitkan di media sosial Tiktok dan Instagram Reels, dikarenakan perkembangan jaman masyarakat banyak menghabiskan waktu untuk bersosial media.

Pemecahan Masalah

Dari masalah tersebut penulis mendapatkan ide untuk merancang *motion graphic* yang menampilkan karakter untuk mewakili cerita, video dokumentasi mengenai masalah untuk menimbulkan keprihatinan, grafik yang menunjukkan kenaikan populasi kucing, proses sterilisasi kucing dan manfaat baik dari sterilisasi kucing. Melakukan sterilisasi dapat mengurangi jumlah terbunuhnya hewan terlantar, meningkatkan kesehatan hewan peliharaan, mengurangi sifat tak mau menurut pada hewan peliharaan serta hemat dalam pemeliharannya.[7]

Dengan solusi ini penulis berharap pesan yang ingin disampaikan mengenai pentingnya sterilisasi kucing dan manfaat dari sterilisasi kucing dapat mudah untuk dipahami dan diingat oleh target *audiens*.

Prototype

Prototype merupakan contoh atau model awal dari sebuah perancangan. *Prototype* awal berupa naskah, *storyboard*, sketsa dan versi awal dari produk. *Motion graphic* yang sudah selesai akan dikoreksi dan dicek secara pribadi apakah ada kekurangan yang dapat disempurnakan.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan masuk ke tahap *Prototype* dari *design thinking*. Dalam *motion graphic* ini, penulis akan menggunakan beberapa elemen seperti ilustrasi 2D, animasi, tipografi, fotografi dan musik. Berikut merupakan beberapa konsep perancangan:

Karakter

Penulis menggunakan kucing berwarna oranye untuk jantan, karena kucing oranye memiliki sifat pemberani, tegas dan agresif cocok menggambarkan kucing jantan. Sedangkan untuk kucing betina menggunakan warna putih untuk menggambarkan karakter yang kalem dan pemalu.



Gambar 3. Konsep Karakter Kucing

Warna

Penulis memilih 3 warna hitam, merah dan biru, berikut merupakan pengertian dari tiap warna:

- a. Hitam
Warna hitam membangkitkan emosi serta menggambarkan rasa sedih dan amarah.
- b. Merah
Warna merah menggambarkan kehidupan luka dan kekerasan terhadap kucing.
- c. Biru
Warna biru dapat menimbulkan perasaan sedih, memiliki kesan profesionalisme dan kepercayaan.



Gambar 4. Warna *Motion Graphic*

Tipografi/ Font

Motion graphic menggunakan *font* sans serif modern fugaz one karena penulis menggunakan konsep visual retro namun tetap modern. *Font* sans serif poppins yang memiliki karakter tegas solid dan ketebalan *font* poppins konsisten sehingga dapat mempermudah *audiens* membaca *text*. Selain itu penulis juga menggunakan *Font* dekoratif pumpkin cheesecake sebagai pelengkap agar tidak monoton dan lebih menarik.



Gambar 5. Font *Motion Graphic*

Dubbing dan Audio Visual

Dubbing menggunakan karakter suara yang serius seperti narator berita, namun tetap dengan sentuhan kesan menyenangkan untuk mencerminkan sifat optimis dan mendukung dari karakter kucing yang lucu. *Background* music memiliki karakter misterius untuk

menggugah rasa penasaran dan irama yang pelan agar *audiens* dapat menikmati isi dari video.

Proses Perancangan

Pada tahap ini, penulis akan memaparkan proses perancangan dimulai dari sinopsis hingga *rendering*. Digunakan untuk merencanakan, mengembangkan dan menghasilkan produk yang efektif. Berikut merupakan tahapan proses perancangan:

Sinopsis

Motion graphic menjelaskan dampak men-ingkatnya populasi kucing, data populasi kucing yang meningkat, penjelasan sterilisasi kucing, bagaimana prosesnya, dan apa saja manfaat yang akan didapatkan.

Naskah

Berikut naskah *motion graphic* mengenai pentingnya sterilisasi kucing:

Tabel 1. Naskah *Motion Graphic*

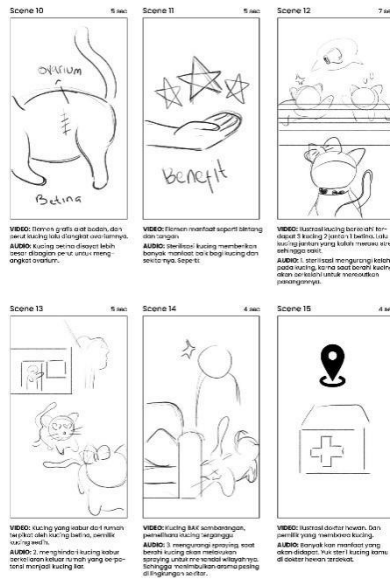
Scene 1	Detail	Video-video kucing terlantar yang terluka memakai <i>prototype</i> televisi atau <i>smartphone</i> yang bertempat di ruang keluarga.
	Audio	Audio berasal dari video asli berita mengenai kucing terlantar.
Scene 2	Durasi	5 detik.
	Detail	Elemen tipografi, dan video kekerasan kucing yang bergulir atau digeser dari kiri ke kanan. Dengan jumlah video kekerasan kucing
Scene 3	Audio	Ratusan video beredar mengenai kucing terlantar yang terluka dan kelaparan. Salah satu penyebabnya adalah karena populasi kucing yang mengalami peningkatan.
	Durasi	7 detik.
Scene 4	Detail	Data populasi kucing yang mengalami peningkatan
	Audio	Menurut data populasi kucing akan mengalami peningkatan tiap tahunnya.
Scene 5	Durasi	4 detik
	Detail	Elemen tipografi, dan ilustrasi kucing yang diadopsi dan diberi makanan.
Scene 6	Audio	Kamu sudah membantu dengan cara mengadopsi kucing terlantar di jalanan? Atau memberinya makan saat bertemu di jalanan?
	Durasi	6 detik.
Scene 7	Detail	Elemen tipografi (sterilisasi kucing)
	Audio	Itu bagus! Tapi ada cara yang lebih efektif yaitu dengan sterilisasi kucing.
Scene 8	Durasi	4 detik.
	Detail	Komunitas turun tangan selanjutnya kalimat apa itu sterilisasi kucing.
Scene 9	Audio	Banyak komunitas kucing yang turun tangan dengan melakukan sterilisasi pada kucing liar. Lalu apa sterilisasi kucing itu?
	Durasi	6 detik
Scene 10	Detail	Elemen tipografi, ilustrasi induk kucing dan 6 anaknya.
	Audio	Sterilisasi kucing merupakan tindakan medis agar kucing tidak menghasilkan keturunan.
Scene 11	Durasi	5 detik.
	Detail	Elemen tipografi, ilustrasi induk kucing dan anak-anaknya lebih banyak.
Scene 12	Audio	Sterilisasi kucing mencegah ribuan kucing lahir hanya untuk menderita dan berjuang bertahan hidup di jalanan.
	Durasi	5 detik.
Scene 13	Detail	Elemen grafis alat bedah, dan <i>testis</i> kucing. Elemen bintang pada <i>testis</i> .
	Audio	Kucing jantan akan disayat kecil untuk mengeluarkan <i>testis</i> lalu dijahit kembali.
Scene 14	Durasi	4 detik.
	Detail	Elemen grafis alat bedah, dan perut kucing lalu diangkat ovariumnya.
Scene 15	Audio	Kucing betina disayat lebih besar di bagian perut untuk mengangkat ovarium.
	Durasi	5 detik.
Scene 16	Detail	Elemen manfaat seperti bintang dan tangan
	Audio	Sterilisasi kucing memberikan banyak manfaat baik bagi kucing dan sekitarnya. Seperti:
Scene 17	Durasi	5 detik.
	Detail	Ilustrasi kucing berkelahi terdapat 3 kucing 2 jantan 1 betina. Lalu kucing jantan yang kalah merasa stres sehingga sakit.
Scene 18	Audio	1. sterilisasi mengurangi perkawinan pada kucing, karna saat berahi kucing akan berkelahi untuk merebutkan pasangannya. Saat di steril juga akan mengurangi stres pada kucing yang berahi / suara kucing berkelahi.
	Durasi	7 detik.

Scene 13	Detail	Kucing yang kabur dari rumah terpikat oleh kucing betina, pemilik kucing sedih.
	Audio	2. sterilisasi kucing menghindari kucing kabur berkeliaran keluar rumah yang berpotensi menjadi kucing liar dan akan lebih manja kepada pemiliknya.
Scene 14	Durasi	5 detik.
	Detail	Kucing yang pipis sembarangan, pemelihara kucing yang merasa terganggu dengan bau pesing di sekitar rumah.
Scene 15	Audio	3. mengurangi <i>spraying</i> , saat berahi kucing akan melakukan <i>spraying</i> untuk menandai wilayahnya. Sehingga lingkungan rumah juga akan lebih bersih.
	Durasi	4 detik.
Scene 16	Detail	Ilustrasi dokter hewan. Dan pemilik yang membawa kucing.
	Audio	Banyak kan manfaat yang akan didapat. Yuk steril kucing kamu di dokter hewan terdekat.
Scene 16	Durasi	4 detik.
	Detail	Elemen nomor yang dapat dihubungi.
Scene 16	Audio	Atau kamu bisa membantu kami dengan berdonasi di nomor di bawah ini, hasil donasi yang terkumpul akan digunakan untuk menyterilisasi kucing liar untuk menstabilkan populasinya.
	Durasi	7 detik
Total Durasi : 1 menit 23 detik		

Storyboard

Storyboard berisi rangkaian sketsa gambar yang akan menggambarkan alur cerita untuk selanjutnya dapat di produksi. *Storyboard* mempermudah untuk merencanakan proses *motion graphic* agar lebih terstruktur. Berikut merupakan perincian *storyboard* dari *motion graphic*:





Gambar 6. Storyboard Motion Graphic

Sketsa Karakter dan Objek Visual

Sketsa menjadi panduan awal agar karakter dan objek visual menghasilkan digitalisasi yang sempurna.



Gambar 7. Sketsa

Digitalisasi Karakter dan Objek Visual

Pada tahap ini menggunakan beberapa *tools* yaitu *brush*, *rectangle tool*, dan *pentool* untuk menyempurnakan karakter dan objek yang telah disketsa



Gambar 8. Digitalisasi Karakter

Layouting

Ilustrasi yang telah dibuat akan diatur dan dipilah per layer sesuai dengan yang akan digerakkan untuk mempermudah proses animasi di Adobe After Effects. Beberapa ilustrasi juga akan digabungkan atau diubah menjadi *smart object* di Adobe Photoshop agar tidak menyulitkan proses animasi.



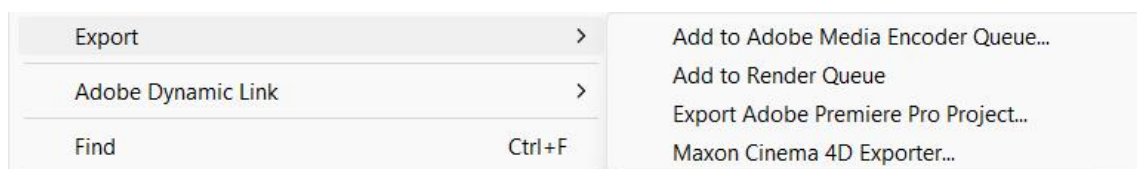
Gambar 9. Layouting

Motioning

Seluruh ilustrasi akan dianimasikan berdasarkan *storyboard* dan *layout* yang telah dibuat sebelumnya. Dalam pembuatan *motion graphic*, akan digunakan beberapa efek seperti *transform*, *position*, *scale*, *opacity*, dan *rotation*. Selain itu *plugin* juga digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Rendering

Setelah aset *motion* selesai, selanjutnya keseluruhan *scene* akan diekspor menjadi *file* mp4 menggunakan Adobe Media Encoder. Adobe Media Encoder mempercepat dalam mengekspor *file* dan mengonversi *file* menjadi berbagai format.



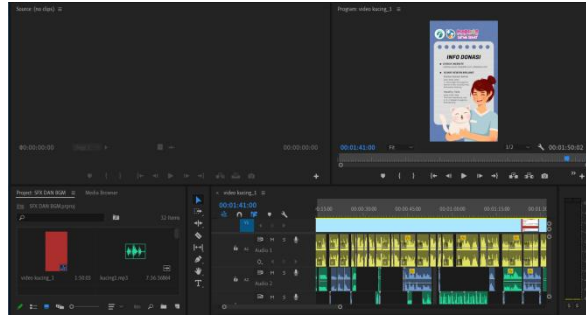
Gambar 10. Tahap Export

Dubbing

Setelah keseluruhan *motion* telah selesai dibuat selanjutnya *dubbing* akan direkam dan disesuaikan dengan *motion*. *Dubber* menggunakan alat *smartphone* untuk merekam suara. *Dubbing* dikirim melalui Google Drive berupa *file* mp3.

Audio Editing

Pada tahap ini *motion* ditambahkan efek suara (*sound effect*) di *software* Adobe Premiere 2020. Efek suara seperti suara kucing mengeong, suara saat gerakan *slide* video, angka yang berputar, atau saat perpindahan *slide*. Selain *sound effect motion graphic* juga memerlukan *background* musik agar *audiens* lebih menikmati dan terbawa suasana.



Gambar 11. Tahap Audio Editing

Test

Pengujian akan dilakukan pada tahap ini, *motion graphic* akan diuji dari pakar dan kelompok kecil, untuk mendapatkan validasi kelayakan dan umpan balik seperti apa yang perlu direvisi, saran dan pendapat untuk menghasilkan karya video edukasi yang maksimal. Aspek dan penjelasan dari uji coba pakar dan kelompok kecil ialah sebagai berikut:

1. Uji coba pakar: orang yang memvalidasi *motion graphic* terdiri dari dua orang yaitu dokter hewan yang mengetahui mengenai pembahasan sterilisasi kucing dan orang yang berpengalaman di bidang *motion graphic*. Bertujuan untuk menguji kelayakan dari *motion graphic* dari segi ketepatan, kemenarikan, kesesuaian dan kejelasan.
2. Uji coba kelompok kecil: target 45 orang yang memvalidasi dan menilai *motion graphic* ini, bertujuan untuk membantu dalam perbaikan, keefektifan produk dan keefektifan informasi

3. Hasil Dan Pembahasan Pentingnya Sterilisasi Kucing

Objek penelitian ini merupakan kampanye edukasi menggunakan media *motion graphic* untuk menyampaikan edukasi mengenai pentingnya sterilisasi kucing kepada pemilik kucing, pecinta kucing dan masyarakat yang peduli dengan kesejahteraan kucing. *motion graphic* berisi mengenai dampak buruk dari meningkatnya populasi kucing, apa itu sterilisasi kucing, proses sterilisasi dan manfaat baik yang didapat dari sterilisasi kucing.

Gambaran Umum Motion Graphic

Motion graphic adalah penggabungan dari beberapa elemen grafis seperti video, foto, ilustrasi, tipografi, dan audio. Motion adalah pengertian dari gerak sedangkan *graphic* adalah pengertian dari gambar, sehingga dalam perancangan ini penulis akan membuat gambar ilustrasi yang akan digerakkan.

Perancangan *motion graphic* ini akan mengutamakan *graphic*, terdapat beberapa *graphic* yang penulis ciptakan seperti, karakter, *background*, elemen pendukung untuk mendapatkan detail suasana dan kondisi.

Media Utama

Media utama berupa video *motion graphic* yang memiliki resolusi 1920 x 1080 px, resolusi ini disesuaikan untuk video yang akan diterbitkan di Tiktok dan Instagram Reels. Durasi dari video adalah 1 menit 50 detik.

Video	
Length	00:01:50
Frame width	1080
Frame height	1080
Data rate	1107kbps
Total bitrate	1277kbps
Frame rate	24.00 frames/second
Audio	
Bit rate	169kbps
Channels	2 (stereo)
Audio sample rate	48.000 kHz

Gambar 12. File Motion Graphic

Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan ini mendukung kegiatan pameran dan promosi karya *offline* maupun *online*.

X-banner

X-banner berupa judul beserta *ajakan* sterilisasi kucing untuk menstabilkan populasinya yaitu “Yuk Sterilisasi Kucing, Sterilisasi Mampu Menyejahterakan Kucing”. X-banner berukuran 160x60cm.



Gambar 13. Media Pendukung X-Banner

Stiker

Stiker menggunakan karakter kucing jantan dan kucing betina yang mengampanyekan mengenai sterilisasi kucing.



Gambar 14. Media Pendukung Stiker

Brosur

Brosur dalam media pendukung berisi penjelasan mendalam tentang sterilisasi kucing. Video *motion graphic* berdurasi 1 menit 60 detik terasa sangat cepat bagi *audiens* untuk memahami pesan secara keseluruhan. Oleh karena itu, di dalam brosur, pengunjung dapat lebih memahami pesan yang ingin disampaikan



Gambar 15. Media Pendukung Brosur

Foto Polaroid

Foto polaroid digunakan saat pameran *offline*, untuk menimbulkan rasa iba dan prihatin dengan keadaan kucing terlantar yang terluka dan kelaparan.



Gambar16. Media Pendukung Foto Polaroid

Kartu Nama

Kartu nama untuk media promosi klinik hewan yang telah bekerja sama untuk mengampanyekan pentingnya sterilisasi kucing. Klinik hewan yang telah bekerja sama yaitu Karlos Satwa Sehat dan Healthy Tails Malang.



Gambar 17. Media Pendukung Kartu Nama

Totebag

Totebag sebagai media untuk mengampanyekan mengenai pentingnya sterilisasi kucing untuk menstabilkan populasi kucing. Karena *totebag* sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, di pasar, pusat belanja, acara atau bahkan untuk ke sekolah, hal ini membuat *totebag* menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan kampanye.



Gambar 18. Media Pendukung Totebag

Media Kampanye

Tiktok

Penulis menggunakan media sosial *Tiktok* untuk menyebarkan video *motion graphic*, karna pada saat ini *Tiktok* menjadi platform yang sedang populer. Video *motion graphic* penulis unggah di akun *Tiktok* dengan *username* @catwelfare.

Intagram Reels

Selain media sosial *Tiktok* penulis juga memilih *Instagram Reels* untuk menyebarkan video kampanye pentingnya sterilisasi kucing. Karna saat ini *Instagram Reels* sedang populer menyusul *Tiktok* dan cocok untuk menyebarkan video kampanye edukasi. Video *motion graphic* penulis unggah di akun *Instagram Reels* @delust.id.

Uji Coba

Uji Coba Validasi Ahli

Pakar Sterilisasi (Dokter Hewan)

Dokter hewan dari klinik hewan Karlos Satwa Sehat bernama drh. Desy Andriani memvalidasi *motion graphic*. Hasil dari uji coba pada dokter hewan menghasilkan nilai 100%. Dari nilai tersebut dapat diartikan *motion graphic* layak dan valid untuk diterbitkan.

Pakar Motion Graphic

Dua orang yang memvalidasi berpengalaman bekerja di dunia *motion graphic* yaitu Rizki Wildani dengan pengalaman 8 tahun sebagai Animator & Project Manager dan Sulthon Maulana Rozaq dengan pengalaman 3 tahun sebagai Art Director dan Head *Motion graphic*. Hasil dari uji coba menghasilkan nilai rata-rata 98,5%. Dari nilai tersebut dapat diartikan *motion graphic* layak untuk diterbitkan.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil penulis lakukan dengan menyebarkan kuesioner *online* kepada teman dekat. Hingga saat ini, penulis telah berhasil mengumpulkan 45 jawaban dari responden. Hasil penilaian dari 45 responden mencapai total nilai sebesar 92,1%.

4. Penutup

Motion graphic menjadi media yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan edukasi karena perkembangan media informasi. *Motion graphic* dapat digunakan di berbagai kebutuhan seperti untuk mempromosikan suatu produk dan jasa, untuk media kampanye maupun media hiburan.

Motion graphic dibutuhkan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat dengan lebih efektif, menarik, mudah diingat dan dipahami. Perancangan *motion graphic* pentingnya sterilisasi kucing untuk menstabilkan populasi kucing ini menjadi upaya agar masyarakat lebih mengetahui tentang pentingnya sterilisasi kucing agar dapat membantu meningkatkan kesejahteraan hewan.

Dengan adanya *motion graphic* ini, diharapkan dapat menjadi landasan untuk pengembangan perancangan di masa mendatang. Selain itu, *motion graphic* diharapkan dapat diterjemahkan ke berbagai bahasa agar dapat mencakup *audiens* dari berbagai negara. Dengan penyelesaian perancangan tugas akhir ini, diharapkan dapat membuktikan pencapaian dari hasil studi yang telah dilakukan.

5. Referensi

- [1] A. Firdaus and M. L. Anggapuspa, "Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pentingnya Sterilisasi Pada Kucing," *Desain Komun. Visual*, vol. 01, no. 01, pp. 1–25, 2020.
- [2] M. B. Firdaus, E. Budiman, and M. F. Anshori, "Evaluasi Skema Panduan Game Berbasis Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena," *J. Rekayasa Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, p. 36, 2020, doi: 10.30872/jurti.v4i1.4515.
- [3] A. Swarnadwitya, "Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya," *sis.binus.ac.id*, 2020.
- [4] S. Hadi, *Metodologi research*, 2nd ed. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, 1982.
- [5] Jonathan Sarwono, *Metode penelitian kuantitatif & kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- [6] H. Prisca, "Perancangan Program Kampanye Rescue and Adopt Melalui Webtoon Four Little Feet Untuk Membangun Sikap Kepedulian Pada Hewan," *J. Servite*, vol. 1, no. 1, p. 50, 2019, doi: 10.37535/102001120195.
- [7] A. Henundya, "Pengendalian Populasi Kucing Liar," *Peranc. Buku Ilus. Edukasi Tentang Sterilisasi Sebagai Upaya Pengendali. Popul. Kucing Liar*, pp. 1–23, 2018.