

BAB II

DATA & ANALISA

2.1 Data Objek

Dari data survey yang telah dilakukan pada tahap awal, penulis mencoba merancang dan mengembangkan desain maskot dan video edukasi seperti yang diinginkan *owner* Kampung Satwa. Perancangan maskot yang akan dilakukan pada tahap awal. Maskot yang diinginkan adalah dua tokoh karakter Iggo dari hewan iguana dan Ophi dari hewan ular. *Owner* Kampung Satwa sendiri menginginkan karakter yang unik dan lucu sebagai narator dalam video agar dapat dengan mudah disenangi oleh anak-anak.

Sedangkan untuk perancangan video *live action* animasi 2D ini merupakan perancangan video edukasi dengan konsep menampilkan adegan apa saja yang ada di dalam Kampung Satwa serta penjelasan ilmu pengetahuan tentang satwa-satwa yang ada disana. Menampilkan tulisan-tulisan secara singkat, padat dan jelas pada video disertai dengan gambar dan gerakan animasi yang informatif namun dengan menggunakan tema yang tetap ramah dan menggemaskan. Oleh karena itu, perancangan ini diharapkan menjadi media edukasi sekaligus promosi yang lebih mudah dipahami dan menarik oleh *target audience*.



Gambar 2.1 Logo Kampung Satwa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kampung Satwa merupakan sebuah desa wisata yang terletak di tengah-tengah pedesaan Moyudan, Sleman, Yogyakarta. Menawarkan wisata edukasi dan rekreasi tentang satwa. Didirikan oleh Hanif Kurniawan, seorang pengacara. Kecintaannya terhadap hewan, terutama satwa eksotis, membuatnya untuk

mendirikan dan mengelola Kampung Satwa. Kedepannya Kampung Satwa diproyeksikan sebagai *pilot project laboratorium hidup (living laboratory)* satwa dan juga tumbuhan di Indonesia sebagai sarana edukasi, konservasi dan rekreasi. Dalam tahap pengembangannya, Kampung Satwa saat ini telah didukung oleh Fakultas Biologi UGM dengan penandatanganan kerja sama (MOU) dalam bidang Pendidikan, Penelitian dan Pengembangan pada 27 Juli 2019 yang lalu dimana sebelumnya Fakultas Biologi UGM juga telah mengirimkan para ahlinya di bidang Satwa, Tumbuhan dan Konservasi Ekosistem sebagai Pembina. Kemudian, pada 9 April 2021 Fakultas Saintek UIN Prodi Biologi juga menyusul menandatangani MOU Kerjasama dalam Bidang pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat. Pada saat ini Fakultas Kedokteran Hewan UGM juga telah menyusun Perjanjian Kerjasama dengan Kampung Satwa, dan bahkan telah mengirimkan ahli seniornya yakni Dr.drh, Slamet Rahardjo MP. Namun, dikarenakan *pandemic covid19* yang melanda pada tahun 2020 hingga saat ini, perjanjian kerja sama saat ini ditunda.

Kampung Satwa juga menawarkan hasil *breeding* dari satwa-satwa yang tidak dilindungi untuk dijual dan diadopsi pengunjung. Karena masih dalam tahap berkembang, pengunjung yang datang ke Kampung Satwa hanya membayar secara sukarela. Oleh karena itu, Kampung Satwa masih membutuhkan media promosi agar lebih dikenali oleh pengunjung, terutama anak-anak. Selain media promosi, Kampung Satwa juga memerlukan *Brand Identity* berupa maskot. mengingat *target audiens* Kampung Satwa adalah anak-anak, maka diperlukan tokoh yang dapat mewakili Kampung Satwa. Dengan adanya maskot ini, maka diharapkan Kampung Satwa dapat lebih dikenali oleh *target audiens*. Pada akhirnya, Kampung Satwa ingin membuat media yang nyaman dan *acceptable* untuk anak-anak berupa video tentang pengenalan Kampung Satwa menggunakan maskot Kampung Satwa sebagai narator. Video tersebut berisikan tentang guiding tentang apa saja yang ada di Kampung Satwa, menjelaskan tentang fungsi satwa pada ekologi dalam lingkungan, sekaligus promosi kunjungan ke Kampung Satwa.

2.1.1 Sarana dan Prasarana Kampung Satwa

Berikut adalah sarana dan prasarana yang ada di Kampung Satwa:

a. Sekretariat

Gedung Sekretariat Berada tepat di tengah di kompleks Satwa Eksotik berdekatan dengan Masjid At Tabligh dan Panggung Sasana

Toya Wening. Segala informasi tentang Kampung Satwa bisa didapatkan di sekretariat. Layanan on call informasi 24 Jam juga tersedia baik via Telepon ataupun Whatsapp.



Gambar 2.2 Ruang Sekretariat Kampung Satwa
(Sumber: Hanif Kurniawan)

b. Masjid At Tabligh

Masjid ini tidak hanya diformat sebagai tempat ibadah ritual saja. Melainkan juga sesuai dengan namanya, Tabligh yang berarti menyampaikan. Maka di Masjid ini dapat digunakan untuk diskusi dan belajar bersama berbagi ilmu dan segala pengetahuan.



Gambar 2.3 Masjid At-Tabligh
(Sumber: Facebook Kampung Satwa)

c. Panggung “Sasana Toya Wening”

Bangunan berupa panggung ini berfungsi sebagai wahana belajar bersama yang lebih informal, Panggung ini digunakan sebagai tempat serba guna yang dapat digunakan untuk berbagai acara.



Gambar 2.4 Panggung Sasana Toya Wening
(Sumber: Hanif Kurniawan)

d. Panggung “Propaganda”

Panggung berupa gubuk yang terbuat dari kayu ini dinamakan Panggung Propaganda. Letaknya dekat dengan arena kuliner kandang boyo. Panggung ini sering kali dipakai untuk kepentingan rapat atau berkumpul sembari bersama.



Gambar 2.5 Panggung Propaganda
(Sumber: Hanif Kurniawan)

e. *Homestay*

Pada saat ini telah tersedia sebuah *homestay* sederhana yang siap digunakan setiap saat sebagai perintis. Untuk kedepannya, tentu perkembangan *homestay* akan bertambah seiring dengan tingkat kebutuhan dan kunjungan wisata.



Gambar 2.6 *Homestay* Kampung Satwa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

f. Arena Kuliner Angkringan Kandang Boyo

Limasan kuno reyot sangat sederhana khas kampung, tepat di samping Kandang Buaya, direkonstruksikan kembali oleh warga Kampung Satwa, dipersiapkan sebagai sarana tempat berkumpul berdiskusi maupun acara-acara edukasi. Arena kuliner ini juga menyajikan menu-menu lokal dengan harga yang sangat terjangkau dan dapat menggugah selera.



Gambar 2.7 Arena Kuliner Kandang Boyo
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2.1.2 Data Pengelola Kampung Satwa



2.1.3 Pilihan Ekowisata Kampung Satwa

Berikut adalah ekowisata yang ditawarkan di Kampung Satwa:

- a. *Petting Reptiles* (iguana, kura-kura, ular, biawak).

Berbagai reptilia di kembang biakkan dan sebagian besar dapat disentuh dan berinteraksi dengan pengunjung, sehingga pengunjung mendapatkan pengalaman menarik agar tidak lagi takut dan geli terhadap berbagai hewan melata.

b. *Petting Civet* (Aneka musang).

Musang Pandan dan Musang Bulan saat ini terus dicoba untuk dikembangkan biakkan, beberapa anakan yang sudah sangat jinak dapat diajak bermain oleh pengunjung.

c. Aneka Ikan Hias dan Ikan Lokal.

Ikan hias dan ikan lokal dihadirkan di Kampung Satwa sebagai wahana belajar bersama tentang ikan lokal habitat dan segala fungsinya dalam ekosistem berikut konservasinya juga contoh-contoh ikan asing invasif yang tidak boleh masuk ke perairan bebas.

d. Aneka Burung.

Aneka burung telah di coba dikembangkan biakkan di kampung satwa dari burung hobi sampai burung lokal yang tersebar di depan-depan rumah warga, mulai dari kandang *aviary mini* hingga *aviary* cukup besar sebagai sarana konservasi ex situ sekaligus edukasi dan rekreasi.

e. *Study* dan edukasi aneka ular berbisa serta penanganan medis gigitan ular.

Problematika ular menakutkan dan berbisa telah menjadi mitos hingga sekarang, bagaimana memecahkan mitos itu maka kenalilah mereka dan pahami bagaimana ketika kecelakaan gigitan ular harus diatasi, di kampung satwa ilmu itu dapat dipelajari. Saat ini juga sedang disiapkan Tim *Rescue* Reaksi cepat untuk konflik satwa seperti ekspansi ular ke rumah penduduk dapat segera ditangani dan diamankan, aman bagi satwa aman bagi manusia.

f. *Herping Tour* (penelitian pengamatan tentang *reptil* dan *amphibi*).

Aneka *reptil* dan *amphibi* endemik kampung satwa tentu sangat menarik untuk diamati dan diambil gambarnya, baik untuk kebutuhan *hobby* maupun untuk kepentingan ilmiah. Kampung satwa juga menyediakan sarana *Herping Tour* berikut dengan pemandunya.

g. *Bird Watching* (Penelitian dan pengamatan burung endemik).

Elang adalah burung yang paling langka dan dilindungi Pemerintah sejak 1999 dan saat ini masih ditetapkan sebagai satwa dilindungi. Di kampung satwa keluarga elang bido (*spilornis cheela*) berkembang biak dari dulu sepasang saat ini sudah terlihat 4 ekor, dan selain elang bido dapat

ditemukan juga burung bubut, burung kuntul, burung tengkek, burung *tyto alba*, burung celepek dan lainnya.

h. Belajar mencintai sungai dengan *Biotop Tour* .

Sungai kedung Banteng dengan kekayaan vegetasi dan satwanya masih merupakan salah satu sungai alami yang dapat dipelajari dalam upaya belajar bersama tentang sungai dan segala seluk beluknya.

i. Pengembang biakan dan *petting* aneka ternak kambing dan sapi.

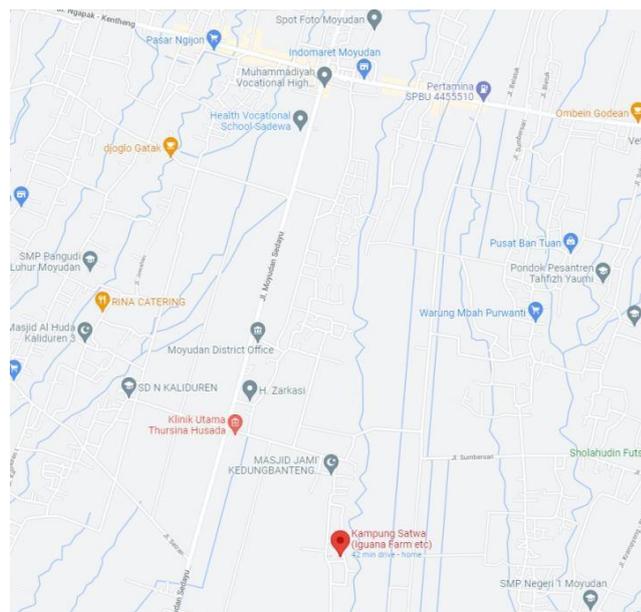
Kambing dan sapi adalah ternak yang sangat lazim ada di berbagai kampung dan di kampung satwa ada beberapa kandang kambing dan sapi yang dapat digunakan sebagai *petting zoo* bagi yang ingin berinteraksi dan bersentuhan langsung.

Untuk *Group Tour* diharapkan melakukan reservasi dengan menghubungi kontak Whatsapp atau telepon pada kontak Kampung Satwa. Informasi lebih lanjut dapat dilihat di sosial media Instagram Kampung Satwa, yaitu @kampungsatwa.

2.1.4 Letak Kondisi Alami Kampung Satwa

a. Letak Administrasi dan Geografi

Kampung Satwa secara administratif terletak di Kedung Banteng, Sumberagung, Moyudan, Sleman, Yogyakarta.



Gambar 2.8 Peta Google Kampung Satwa

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dusun Kedung Banteng :

- Sebelah utara : Dusun Pongkok
- Sebelah Timur : Sungai Kedung Banteng
- Sebelah Barat : Persawahan
- Sebelah Selatan : Dusun Sangu Banyu



Gambar 2.9 Denah Lokasi Kampung Satwa
(Sumber: Devina KKN UGM)

b. Kondisi Topografi

Kampung Satwa berada di dataran rendah dengan ketinggian kisaran 95 mdpl. sebagian besar merupakan kawasan pertanian dan saat ini memang masih diandalkan sebagai salah satu lumbung padi Kabupaten Sleman.

c. Kondisi Hidrologi

Kampung Satwa adalah daerah pertanian dengan sumber air utama aliran selokan kecil pecahan dari aliran selokan mataram yang mencukupi segala pengairan di kawasan sawah pertanian sebelah barat kampung dan berbagai kolam ikan di dalam kampung hingga sisanya

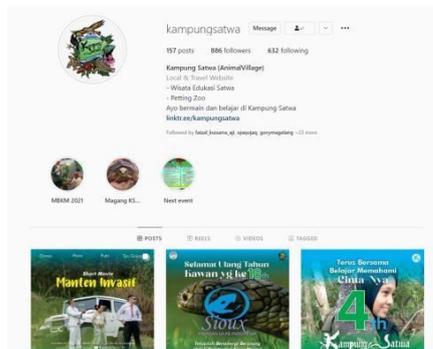
akan dialirkan ke sungai kedung Banteng yang berada di timur kampung. Untuk ketersediaan air minum mayoritas penduduk menggunakan sumur-sumur pribadi.

d. Kondisi Geologi

Tanah lempung hitam adalah kondisi tanah di kampung satwa, sangat cocok untuk pertanian jenis spesies tertentu.

2.1.5 Data Media

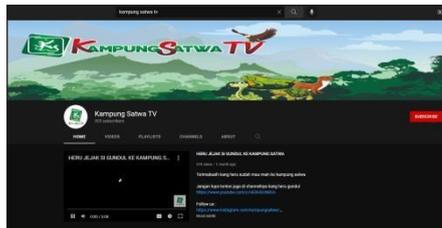
Dalam tahap pengembangannya, Kampung Satwa memiliki beberapa media untuk promosi dan seputar informasi. Media sosial Kampung Satwa antara lain adalah Instagram: @kampungsatwa dan Facebook: Kampung Satwa - Exotic Animal farm, Serta akun Youtube: Kampung Satwa TV.



Gambar 2.10 Instagram Kampung Satwa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.11 Facebook Kampung Satwa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.12 Youtube Kampung Satwa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.13 Pamflet Kampung Satwa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk saat ini Kampung Satwa menggunakan foto-foto, poster dan video pendek sebagai media promosi. Kemudian Kampung Satwa membutuhkan video *profile* yang mengenalkan Kampung Satwa serta edukasi tentang satwa untuk target *audience* anak-anak. Dengan menggunakan karakter animasi sebagai narrator, video profile yang dibutuhkan ini diharapkan menjadi tontonan yang nyaman dan menarik bagi anak-anak.

2.1.6 Aneka Satwa

a. Aneka Mamalia:

- Musang pandan (*Paradoxurus hermaphroditus*).
- Musang bulan (*Paguma Larvata*).
- Sugar glider (*Petaurus breviceps*).
- Landak mini (*Erinaceinae*).



Gambar 2.14 Aneka mamalia Kampung Satwa

(Sumber: Mahasiswa KKN UGM)

b. Aneka Reptil:

- Iguana.
- Argentine tegu (*Salvator merianae*).
- Biawak air (*Varanus salvator bivittatus*).
- Kadal panana (*Tiliqua scincoides*).
- Asian giant tortoise (*Manouria emys*).
- African spurred tortoise (*Centrochelys sulcata*).
- Buaya irian (*Crocodylus novaeguineae*).
- Buaya sinyulong (*Tomistoma schlegelii*).
- Soa layar (*Hydrosaurus*).



Gambar 2.15 Aneka reptile Kampung Satwa
(Sumber: Mahasiswa KKN UGM)

c. Aneka Ular:

- Python patola (*Morelia amethystina*).
- Blue insul (*Trimeresurus insularis*).
- Ular kayu/jati (*Ptyas korros*).
- King korros (*Ptyas carinata*).
- Ular picung (*Rhabdophis subminiatus*).
- Cobra/ ular sendok (*Naja sputatrix*)



Gambar 2.16 Aneka ular Kampung Satwa
(Sumber: Mahasiswa KKN UGM)

d. Aneka Burung:

- Delimukan (*Chalcophaps Indica*).
- Bubut jawa (*Centropus nigrorufus*).
- Ayam mutiara (*Numida meleagris*).
- Pentet (*Lanius schach*).
- Jalak suren (*Gracupica contra*).
- Kalkun (*Meleagris gallopavo*)
- Trothokan (*Pycnonotus goiavier*).



Gambar 2.17 Aneka burung Kampung Satwa
(Sumber: Mahasiswa KKN UGM)

e.

Aneka Ikan:

- Kutuk (*Channa striata*).
- Cucut tokek (*Stegostoma tigrinum*).
- Sidat macan (*Anguilla marmorata*).
- Sili (*Macrognathus aculeatus*).
- Belida bangkok (*Chitala chitala*).
- Uceng kecil (*Lepidocephalichthys hasselti*).
- Sogo (*Hemibagrus nemurus*).



Gambar 2.18 Aneka ikan Kampung Satwa
(Sumber: Mahasiswa KKN UGM)

2.2 Analisa Objek dan Target Audience

2.2.1 Analisis SWOT

a. *Strength/ Kekuatan*

- Memiliki lokasi yang luas di daerah pedesaan.
- Terdapat kandang-kandang satwa yang menyerupai habitat aslinya sehingga kualitas kesehatan dan ekosistem satwa terjaga.
- Dikelola bersama masyarakat sekitar sehingga memenuhi standar pariwisata.
- Tersedia banyak pilihan ekowisata.
- Bekerjasama dengan Fakultas Biologi Universitas Gadjah Mada dan Saintek Biologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga dalam pengembangan Kampung Satwa

b. *Weakness* / Kelemahan

Kampung Satwa belum memiliki *Brand Identity* dan media promosi untuk menarik pengunjung.. Media promosi yang dibutuhkan berupa video *profile* edukasi mengenai pengenalan Kampung Satwa dan ilmu pengetahuan mengenai satwa dan lingkungan.

c. *Opportunities* / Peluang

Kesejahteraan para satwa di Kampung Satwa sangat terjamin. Satwa yang sejahtera biasanya memiliki tingkah laku yang lebih baik. Sehingga sangat aman bagi satwa untuk berinteraksi langsung bersama para pengunjung. Hal ini akan membantu proses pembelajaran tentang satwa menjadi lebih maksimal.

d. *Threat* / Ancaman

Dengan tidak memiliki media promosi, dikhawatirkan Kampung Satwa tidak banyak dikenali oleh *target audiens* sehingga minimnya angka pengunjung yang datang ke Kampung Satwa.

2.2.2 Analisis Target Audience

Tinjauan target *audiens* Kampung Satwa dikaji dengan beberapa variabel berikut:

1) Geografis

Media ini ditujukan untuk anak-anak yang tinggal di daerah Yogyakarta dan sekitarnya.

2) Demografis

Berdasarkan aspek demografis *target audiens* pada Kampung Satwa ini adalah

a. *Gender* : Laki-laki dan Perempuan

b. *Usia* : 5-15 tahun

c. *Strata Ekonomi Sosial* : Semua Kelas Sosial

d. *Pendidikan* : TK - SMP

3) Psikografis

a. *Behavior*

- Gemar berinteraksi dengan alam.
- Memiliki minat untuk mempelajari satwa.

b. *Emotional*

- Memiliki rasa ingin tahu tinggi.

c. *Habit*

- Penggemar satwa.
- Senang dengan hal baru.

2.3 Referensi Perancangan

Referensi perancangan yang penulis akan rancang adalah dari tayangan televisi Dunia Binatang di Trans7. Tayangan ini memuat tentang pengetahuan binatang yang tersebar di seluruh dunia. Dibawakan oleh narrator dengan karakter si Otan yang merupakan seekor Orang Utan dan Dolphino yang merupakan seekor lumba-lumba. Tayangan ini menggunakan visual *full color* yang cocok untuk anak-anak.

Pada perancangan video *profile* Kampung Satwa dipilih beberapa referensi visual yang kemudian dapat dikembangkan ke dalam visual maskot dan video edukasi Kampung Satwa. Referensi-referensi tersebut kemudian disusun menjadi satu halaman yang kemudian menjadi acuan referensi dalam perancangan media.



Gambar 2.19 Referensi Perancangan
(Sumber: Google)

2.4 Landasan Teori

2.4.1 Video Profile

Video *Profile* merupakan sebuah media yang menampilkan audio visual yang pada umumnya digunakan untuk kepentingan informasi, pengenalan dan bahkan promosi sebuah perusahaan, lembaga, atau tempat wisata dengan tampilan yang menarik para penontonnya. Sedangkan video *profile* perusahaan (*Company Profile Video*) adalah video yang dibuat untuk tujuan tertentu. Salah satunya adalah untuk memperkenalkan perusahaan yang berkaitan kepada masyarakat publik. Adapun video *profile* berguna untuk media pendukung dalam presentasi perusahaan tersebut.

Video *profile* merupakan sebuah tampilan informasi yang berisikan riwayat sebuah perusahaan yang berkembang pesat dalam produksi ataupun hasil karya yang telah dihasilkan. Tampilan informasi ini yang kemudian diedarkan dalam bentuk audio visual atau video. (Jurnal: Wibowo Edi).

2.4.2 Animasi

Menurut pernyataan A.A Suwasono, Animasi berasal dari bahasa Inggris: *Animation; to animate* yang berarti memberi semangat, menghidupkan. Dalam pengertian yang lebih khusus bisa berarti memberi kesan gerak, menggerakkan benda/gambar yang diam; Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi tampak hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Pengertian dasar dari animasi hendaknya selalu diorientasikan pada kata “hidup” dalam arti dia akan tampak bergerak sendiri secara natural dan bukan digerakkan yang lebih mempunyai makna pasif. Kata “hidup” memang sangat luas makna dan implikasinya, dia akan tampak mempunyai nyawa dan hidup sesuai dengan karakteristiknya.

Animasi adalah susunan atau serangkaian *frame* yang terdiri dari beberapa urutan gambar objek benda atau manusia dalam satu posisi ke posisi yang lain sehingga menimbulkan efek gerak dan memberikan kesan hidup. Dalam perkembangan, animasi tidak saja bergerak dalam film cerita saja, tetapi berkembang ke dalam dimensi baru yang disebut dengan media “Interaktif”. Media Interaktif yang sering memanfaatkan animasi di dalamnya seperti: Game Interaktif, pada *Web Design*.

2.4.3 Warna

Menurut Pamudji Suptandar, warna merupakan mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan atau mata kita. Warna merupakan unsur krusial dalam desain, karena dengan menggunakan warna, maka suatu karya desain akan memiliki arti atau nilai lebih (*added value*) dari utilitas karya tersebut. Keindahan sebuah karya tidak memiliki nada berarti apabila muncul sendiri tanpa kehadiran warna-warna lain di sekitarnya. Karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi.

Untuk pengertian teori warna secara psikis, pada konsep ini warna lebih berperan dalam suatu arti atau makna. Warna tidak hanya berfungsi sebagai keindahan secara estetika, warna dapat mewakili *mood* atau suasana. Misalnya merah merepresentasikan kondisi psikis yang berhubungan dengan semangat dan memiliki pengaruh dalam produktivitas, kompetisi dan keberanian. Kemampuan warna dalam membuat impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu.

2.4.4 Media Bantu Pembelajaran

Ada terdapat banyak macam media pembelajaran yang dibutuhkan bagi pengajar agar menciptakan minat dan semangat siswanya dalam belajar. Media pembelajaran adalah salah satu upaya atau alat bantu yang digunakan pada proses belajar mengajar. Hal ini bertujuan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan yang didapatkan dari proses belajar mengajar. Dengan begitu, aktivitas belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam pengertian yang lebih khusus, media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan menjadi alat-alat grafis, fotografis atau elektronika untuk menangkap, memproses serta menyusun kembali info visual maupun verbal. Berdasarkan pernyataan Lutaheru bahwa media pembelajaran bermanfaat menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Hal ini juga bermanfaat untuk meningkatkan pengertian siswa terhadap materi yang disajikan. Oleh karena itu, media pembelajaran penting diterapkan pada proses pembelajaran untuk

menaikkan semangat belajar para siswa. Berikut beberapa contoh media pembelajaran yang sering digunakan:

A. Media Audio

Contoh media audio seperti: Radio, *Tape recorder*, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

B. Media Visual

Contoh media visual seperti: Foto, Ilustrasi, poster, peta, diagram, *flashcard*, film bingkai, dan lain-lain.

C. Media Audio Visual

Contoh media audio visual seperti: film TV, halaman bersuara, buku bersuara, dan lain-lain.