

# PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER “MERAWAT DAN MENGEMBANGBIAKKAN MUSANG PANDAN” UNTUK ANGGOTA KOMUNITAS MUSANG LOVERS TANGERANG KABUPATEN

Igo Depidar Sidik  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Budi Luhur  
Email : [igodepi@gmail.com](mailto:igodepi@gmail.com)  
Telp : 081326797742

Arief Ruslan  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Budi Luhur  
Email : [arief.ruslan@budiluhur.ac.id](mailto:arief.ruslan@budiluhur.ac.id)  
Telp : 085921492442

## ABSTRACT

*This creation is intend to improve an interest and learn activity for the members also to improve an administrators creativity to giving an education to the members, especially the new member so that the information become esier to received by them. The formulation of this work creation idea is the creator create this work as an education media. This media education is never used by the community. The theory is to use in this work creation is communication theory, visual communication theory, animation theory, color theory, layout theory, typography theory and illustration theory. The data is to use in this work creation based on study of literature, observation and interview to the head administrator of Musang Lovers Tangerang Kabupaten Community. The conclusion of this creation is to give a creative and innovative education method to the members of Musang Lovers Tangerang Kabupaten Community so that the information become esier to be delivered, received and understood.*

**Key words:** video explainer, education media, community, information

## PENDAHULUAN

Mencintai hewan peliharaan sudah seharusnya dilandasi oleh pengetahuan serta perawatan yang baik terhadap hewan tersebut. Hal ini dilakukan agar hewan yang dipelihara mendapatkan kehidupan yang layak serta dapat tumbuh dan berkembang dengan semestinya. Penting untuk mengetahui tingkat kenyamanan serta kebersihan pada tempat tinggal hewan peliharaan, pemberian pangan serta minum dengan standar tertentu, penanganan yang sesuai ketika hewan tersebut terserang oleh penyakit dan memberikan pasangan untuknya agar dapat berkembang biak.

Hewan – hewan yang di pelihara juga mempunyai hak untuk memiliki hidup yang baik, oleh karena itu dalam merawatnya diperlukan

kesabaran serta kegigihan. Bukan hal mudah dalam memelihara hewan, terutama jika hewan tersebut merupakan golongan dari hewan eksotik. Menurut Slamet, 2011, hewan eksotik adalah “hewan liar yang dijadikan sebagai hewan peliharaan. Hewan eksotik merupakan hewan yang cukup jinak namun hewan tersebut sama sekali tidak kehilangan insting/naluri liarnya”.<sup>1</sup>

Jenis hewan eksotik yang dapat dipelihara salah satunya ialah musang, hewan ini dikenal sebagai hewan omnivora yang aktif pada malam hari. Populasinya tersebar diseluruh kepulauan di Indonesia, dengan jenisnya yang beranekaragam. Jenis-jenis musang yang berada di Indonesia meliputi musang pandan (*Paradoxurus Hermaphroditus*), musang rase (*Viverricula Indica*),

---

<sup>1</sup> PENGERTIAN MENURUT PARA AHLI: “Pengertian Eksotis”

<http://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-eksotis/> diakses tanggal: 15 Oktober 2017.

musang biul (*Melogale Orientalis*), binturong (*Arctictis Binturong*), musang belang (*Hemigalus Derbyanus*), musang tenggalung (*Viverra Zangalla*), musang bulan (*Paguma Larvata*), garangan (*Herpestes Javanicus*), musang Sulawesi (*Macrogalidia Musschenbroekii*), musang gunung (*Diplogale Hosei*), Ferret (*Mustela Putorius*), musang akar (*Arctogalidia Trivirgata*), musang air (*Cynogale Bennettii*), marten (*Martes Flavigula*), linsang (*Prionodon Linsang*).<sup>2</sup> Umumnya yang dipelihara oleh anggota didalam komunitas Musang Lovers Tangerang Kabupaten sendiri ialah jenis musang pandan (*Paradoxurus Hermaproditus*)

Di Indonesia umumnya masyarakat menilai musang sebagai hama, terutama stigma ini melekat pada jenis musang pandan dan musang rase. Hal ini dikarenakan kedua musang tersebut seringkali memakan ayam peliharaan penduduk lokal, karena habitat kedua jenis musang tersebut selain dihutan juga terdapat dipemukiman masyarakat. Dampak dari stigma masyarakat tersebut menyebabkan setiap kali mereka menjumpai musang tidak segan untuk membunuhnya. Tidak sedikit pula yang memburunya hanya untuk dikonsumsi, hal ini dapat mengancam keberlangsungan hidup hewan ini.

Kurangnya pemahaman dan edukasi terhadap hewan ini membuat kehidupan mereka menjadi terancam. Namun perlahan tapi pasti para pencinta musang ditanah air semakin menggiatkan sosialisasi serta edukasi kepada masyarakat tentang hewan eksotik ini. Hal ini tercermin dari kegiatan yang dilakukan oleh salah satu komunitas pecinta musang yakni Musang Lovers Tangerang Kabupaten. Banyak kegiatan yang dilakukan komunitas ini sebagai wadah dari pecinta musang regional Kabupaten Tangerang, diantaranya ialah melakukan edukasi dan sosialisasi terhadap masyarakat demi merubah stigma yang melekat pada musang itu sendiri.

Cukup banyak anggota yang tergabung didalam organisasi pecinta musang ini, umumnya

berasal dari kalangan remaja hingga dewasa, tidak sedikit mereka yang telah berkeluarga pun ikut bergabung sebagai anggota. Salah satu misi yang ada di organisasi ini ialah melakukan pelestarian terhadap musang. Pelestarian terhadap hewan merupakan suatu upaya untuk melindungi hewan agar tidak punah.<sup>3</sup>

Pelestarian terhadap musang itu sendiri sangat ditekankan pada komunitas ini. Tujuannya adalah menjaga keseimbangan ekosistem agar kehidupan di muka bumi tetap berjalan dengan baik.<sup>4</sup> Pelestarian yang dilakukan berupa pengembangbiakan serta melakukan perlisian musang ke habitatnya. Namun tidak semua anggota sudah memahami dengan baik tentang perawatan dan juga pengembangbiakan pada musang. Khususnya hal ini terjadi pada musang pandan yang umumnya banyak dipelihara dikalangan anggota komunitas ini.

Implementasi dari penekanan yang berupa pelestarian tersebut menjadi tidak begitu kuat didalam organisasi itu sendiri. Di era modern ini banyak orang yang dapat dengan mudah mengakses informasi di internet, informasi – informasi tersebut bisa berupa tulisan, gambar maupun video. Informasi berdasarkan video sendiri sedang ramai di akses oleh kebanyakan pengguna internet. Hal ini dikarenakan video yang dibarengi dengan audio yang memuat keterangan untuk sebuah informasi dapat dengan mudah di mengerti.

Berdasarkan hal tersebut pencipta merasa perlu dirancangnya sebuah *Video Explainer* kepada para anggota komunitas pecinta musang berisi penjelasan tentang pelestarian musang, untuk itu pencipta tertarik membuat “Perancangan *Video Explainer* “Merawat dan Mengembangbiakkan Musang Pandan” Untuk Anggota Komunitas Musang Lovers Tangerang Kabupaten”.

## KERANGKA TEORITIS

### Komunikasi

<sup>2</sup> IUCN: “Civets” <http://www.iucnredlist.org> diakses tanggal: 15 Oktober 2017.

<sup>3</sup> MEDIABELAJAR: “Tujuan Pelestarian Hewan dan Tumbuhan” <http://www.mediabelajar.info/2012/12/tujuan-pelestarian-hewan-dan-tumbuhan.html> diakses tanggal: 15 Oktober 2017.

<sup>4</sup> MEDIABELAJAR: “Tujuan Pelestarian Hewan dan Tumbuhan” <http://www.mediabelajar.info/2012/12/tujuan-pelestarian-hewan-dan-tumbuhan.html> diakses tanggal: 15 Oktober 2017.

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communication*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna.<sup>5</sup> Menurut Harold Laswell komunikasi adalah “proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu”.<sup>6</sup>

#### **Fungsi Komunikasi**

1. Sebagai Komunikasi Sosial
2. Sebagai Komunikasi Ekspresif
3. Sebagai Komunikasi Ritual
4. Sebagai Komunikasi Instrumental

#### **Konteks Komunikasi**

1. Komunikasi Intrapribadi
2. Komunikasi Antarpribadi
3. Komunikasi Kelompok
4. Komunikasi Organisasi
5. Komunikasi Massa<sup>7</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan proses terjadinya penyampaian pesan pada suatu individu yang terdiri dari satu, dua orang atau lebih dimana terdapat komunikator dan komunikan melalui media tertentu sehingga menimbulkan efek tertentu.

#### **Komunikasi Visual**

Komunikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*communication*” yang diambil dari bahasa Latin “*communio*” yang berarti “kebersamaan”. Visual sendiri berasal dari bahasa Latin “*videre*” yang berarti melihat. Komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain. Komunikasi tersebut menggunakan media yang hanya terbaca secara visual oleh indera penglihatan atau mata.<sup>8</sup> Selain itu, komunikasi visual juga dapat didefinisikan sebagai komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan.

Berikut adalah istilah-istilah yang berhubungan dengan visual:

1. Visual Language
2. Visualiser
3. Visual Effect
4. Visual Information
5. Visual Litteracy<sup>9</sup>

Dalam perancangan Video Explainer “Merawat dan Mengembangbiakkan Musang Pandan”, teori komunikasi visual digunakan oleh pencipta sebagai dasar pemikiran dalam perancangan desain. Tujuannya agar rancangan desain yang dibuat dapat menyampaikan pesan yang berisikan data-data serta informasi kepada khalayak dengan baik.

#### **Animasi**

Dalam Kamus Bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar “*to animate*”, yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup.<sup>10</sup>

Animasi mempunyai komponen yang pokok, komponen-komponen ini secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Timing and Spacing<sup>11</sup>
2. Key<sup>12</sup>
3. Kontak<sup>13</sup>

Animasi sangat diperlukan dalam perancangan karya pencipta karena pergerakan pada gambar ilustrasi, transisi dan informasi yang berupa teks akan menjadi sesuatu yang atraktif sehingga dapat menjadi menarik bagi khalayak.

#### **Video Explainer**

*Animated infographic* atau *video explainer* adalah infografis dalam bentuk animasi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi ini dapat digunakan pada televisi ataupun media online yang dapat menampilkan video contohnya seperti *Youtube* atau *Vimeo* sebagai distribusi video secara *online*.

Animasi dapat lebih menarik karena selain menggunakan elemen visual juga menggunakan *motion* (pergerakan) dan audio (*music/sound*)

<sup>5</sup> Onong Uchjana, Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, Hal 9

<sup>6</sup> Ibid, Hal 10

<sup>7</sup> Hadiono Afdjani, Ilmu Komunikasi Proses Dan Strategi, Indigo Media, Tangerang, 2014, Hal 8

<sup>8</sup> Lia Anggraini & Kirana Nathalia, Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula, Nuansa Cendekia, Bandung, 2016, Hal 14

<sup>9</sup> Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, ANDI, Yogyakarta, 2007, Hal 10

<sup>10</sup> Arief Ruslan, ANIMASI Perkembangan dan

Konsepnya, Ghalia Indonesia, Bogor, 2016, Hal 15

<sup>11</sup> Ibid, Hal 29

<sup>12</sup> Ibid, Hal 36

<sup>13</sup> Ibid, Hal 38

*effect*) yang dapat memperkuat informasi/pesan yang ingin disampaikan. Jenis infografis dalam bentuk animasi ini juga dikenal dengan istilah *video explainer*, *whiteboard animation*, atau juga *animated infographics*. *Motion Graphics* merupakan induk dari infografis animasi.<sup>14</sup>

### Layout

Menurut Gavin Amborse & Paul Harris (London, 2005) *layout* adalah “penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang.”

Secara umum, *layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. Dalam sebuah *layout*, terdapat beberapa elemen seperti elemen teks, elemen visual dan elemen lainnya. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Prinsip-prinsip *layout* adalah sebagai berikut ini:

1. Sequence
2. Emphasis
3. Keseimbangan
4. Unity<sup>15</sup>

Pencipta menyimpulkan bahwa *layout* sangatlah penting dalam penggunaannya pada *video explainer*, karena susunan informasi berupa gambar dan tulisan akan dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak jika dalam keadaan susunan yang baik.

### Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi berupa seni rupa dua dimensi, baik dalam wujud gambar manual, gambar hasil olah digital atau kombinasi keduanya, baik hitam maupun berwarna. Kata ilustrasi sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *illustrare* yang berarti penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan, dan penggambaran secara hidup-hidup. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan, menghias, memperjelas, memperkuat arti atau memperbesar pengaruh dari suatu teks, naskah atau cerita yang menyertainya.<sup>16</sup>

Fungsi khusus ilustrasi antara lain yakni memberikan gambaran tentang karakter dalam sebuah cerita, menghubungkan tulisan dengan kreatifitas dan individualitas manusia, memperjelas suatu konsep, dan sebagainya. Sedangkan jenis ilustrasi antara lain yakni ilustrasi majalah, ilustrasi cerita bergambar, ilustrasi kartun, ilustrasi untuk *film*, dan sebagainya.<sup>17</sup>

Ilustrasi yang efektif umumnya memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Komunikatif, informatif, muda dipahami.
2. Menggugah perasaan dan hasrat.
3. Ide baru, orisinil, bukan merupakan plagiat.
4. Memiliki daya pikau yang kuat.
5. Foto atau gambar memiliki kualitas baik (teknik pembuatan dan nilai seni).

Bentuk ilustrasi dalam desain komunikasi visual tidak selalu berupa gambar, namun bisa berupa foto, goresan abstrak, garis, warna, tekstur, huruf dan sembarang elemen visual yang dapat mendukung tujuan komunikasi dan estetika.<sup>18</sup>

Ilustrasi sangat dibutuhkan dalam perancangan *Video Explainer* “Perawatan dan Pengembangan Musang Pandan” untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan sehingga dapat menjadikannya menarik dan informasi yang termuat didalamnya dapat dengan mudah dipahami oleh khalayak.

### Tipografi

Tipografi berasal dari istilah Yunani yaitu *typos* dan *graphe*. Arti harafiah dari tipografi adalah “bentuk tulisan”, kemudian dalam kata kerjanya disebut “pembentukan” atau “kreasi” huruf.<sup>19</sup>

Tipografi merupakan ilmu memilih dan menata huruf sesuai pengaturannya pada ruang-ruang yang tersedia guna menciptakan kesan tertentu, sehingga menolong pembaca mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.<sup>20</sup>

Dalam hubungannya dengan desain komunikasi visual, huruf dan tipografi adalah elemen penting yang sangat diperlukanguna mendukung proses penyampaian pesan verbal maupun visual. Tipografi dalam konteks desain

<sup>14</sup> Benang Merah Komunikasi: “Tren Infografis Indonesia” <https://duniabenangmerah.com/blog/tren-infografis-indonesia/> diakses tanggal: 16 Juli 2018.

<sup>15</sup> Lia Anggraini & Kirana Nathalia, Op.cit. Hal 74

<sup>16</sup> Santosa Soewignjo, Seni Mengatur Komposisi Warna Digital, TAKA Publisher, Yogyakarta, 2013, Hal 73

<sup>17</sup> Ibid

<sup>18</sup> Rakhmat Supriyono, Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, ANDI, Yogyakarta, 2010, Hal 170

<sup>19</sup> Lia Anggraini & Kirana Nathalia, Op.cit. Hal 51

<sup>20</sup> Ibnu Teguh Wibowo, Belajar Desain Grafis, Buku Pintar, Yogyakarta, 2013, Hal 115

komunikasi visual mencakup pemilihan bentuk huruf, besar huruf, cara dan teknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat sesuai dengan karakter pesan (sosial atau komersial) yang ingin disampaikan.<sup>21</sup>

#### **Klasifikasi Huruf**

1. Serif
2. Sans Serif
3. Script
4. Dekoratif

Dengan demikian, pencipta menyimpulkan tipografi sangatlah dibutuhkan dalam sebuah karya visual karena dapat membantu untuk memberikan informasi secara tertulis.

#### **Warna**

Warna dapat didefinisikan secara subyektif (secara psikologis) atau secara obyektif (secara fisik). Secara subyektif, warna adalah bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif, warna merupakan hasil dari panjang gelombang cahaya yang dipancarkan. Warna sebagai pengalaman indera penglihatan manusia akan memberikan kesan visual tertentu. Kesan visual inilah yang ditangkap dan diserap oleh mata manusia dan biasa dikenali sebagai warna merah, biru, hijau, dan lain-lain.<sup>22</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, pencipta dapat menyimpulkan bahwa warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam menciptakan sebuah karya visual seperti *video explainer*, karena warna dapat merangsang daya pikir seseorang untuk mengartikan suatu informasi tertentu.

#### **METODE PENCIPTAAN KARYA**

##### **Kategori**

Kategori karya yang dirancang oleh pencipta berupa *video explainer*. *Video explainer* atau yang biasa disebut dengan *motion graphic* merupakan metode penyampaian informasi yang cukup menarik, karena penyampaian informasinya menggunakan penggabungan dari beberapa unsur seperti ilustrasi, animasi, tipografi serta suara sehingga dapat memudahkan khalayak dalam memahami isi pesan yang disampaikan.

*Video explainer* atau *motion graphic* adalah teknik untuk menggerakkan gambar diam sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan

menggerakkan gambar, atau menggabungkan sequen gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Dalam pembuatannya, *video explainer* adalah elemen yang penting untuk membuat khalayak tidak merasa bosan.<sup>23</sup>

Tema yang diangkat oleh pencipta mengenai perawatan serta pengembangbiakan pada musang pandan. *Video explainer* ini berisikan edukasi tentang bagaimana cara merawat dan melakukan pengembangbiakan terhadap musang pandan dengan baik.

#### **Target Audience**

Target *audience* yang ditentukan oleh pencipta adalah berdasarkan observasi serta wawancara. Pencipta melakukan observasi langsung ke sekretariat maupun ketempat *gathering* komunitas tersebut. Dalam hal ini pencipta mendapati bahwa anggota tersebut terdiri atas laki-laki dan perempuan, remaja maupun orang dewasa yang telah berkeluarga. Target *audience* yang pencipta tentukan adalah sebagai berikut:

##### **A. Secara demografis**

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Usia : 17-35 Tahun

Status : Pelajar-Menikah

SES : B, A

##### **B. Segmentasi Psikografis**

Anggota yang merupakan pecinta musang dan tergabung dalam komunitas Musang *Lovers* Tangerang Kabupaten. Dimana kebanyakan dari anggota tersebut memiliki tampilan yang simple namun elegan.

##### **C. Segmentasi Geografis**

Domisili : Kabupaten Tangerang,  
Provinsi Banten.

#### **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk melengkapi keperluan data perancangan, maka penciptaan karya ini memerlukan data pendukung yang nantinya akan memperkuat karya tersebut. Pengumpulan data yang pencipta lakukan dengan cara:

##### **Studi Pustaka**

Pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara

<sup>21</sup> Simbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*, Jelasutra, Yogyakarta, 2012, Hal 25

<sup>22</sup> Santosa Soewignjo, *Op.cit.* Hal 2

<sup>23</sup> ACADEMIA: "Motion Graphic"

[http://www.academia.edu/8601077/Motion\\_Graphic](http://www.academia.edu/8601077/Motion_Graphic)  
diakses tanggal: 12 November 2017.

observasi studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah. Buku yang berisi tentang hewan peliharaan salah satunya musang pandan, buku tentang warna, desain grafis, desain komunikasi visual dan beberapa buku lainnya menjadi acuan pencipta untuk menciptakan karya.

Melalui studi pustaka, pencipta mendapatkan data-data berupa tatacara perawatan musang yang baik dengan memperhatikan pola makan, serta tempat tinggal yang layak. Selain itu data-data yang berhubungan dengan penciptaan karya terkait elemen-elemen yang dibutuhkan oleh *video explainer* seperti warna, ilustrasi, narasi dan sebagainya.

#### Internet

Internet merupakan salah satu sumber pilihan yang penulis gunakan dalam mencari informasi untuk melengkapi data yang dimiliki dan data pendukung yang penulis butuhkan.

Melalui internet pencipta bertujuan untuk mendapatkan data-data dan informasi terkait habitat musang pandan, nama latin dan populasinya.

#### Wawancara

Wawancara dilakukan oleh Pencipta untuk memperoleh keterangan, menguji kebenaran, dan menjawab permasalahan yang akan diangkat dalam karya ini. Wawancara dilakukan bersama beberapa narasumber yakni dengan ketua komunitas Musang Lovers Tangerang Kabupaten, serta sebagian pengurus dari komunitas itu sendiri.

Berdasarkan wawancara, pencipta bertujuan mendapatkan data terkait masalah yang ada didalam komunitas ini, yakni kurangnya pengetahuan dalam merawat serta mengembangkan musang dengan baik dan tepat. Selain itu wawancara juga bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait penanganan yang baik dan tepat ketika musang pandan terserang penyakit, cara merawat serta cara mengembangbiakkan yang baik.

#### Observasi

Pencipta memilih hewan musang pandan untuk dijadikan bahan karya tugas akhir karena pencipta sudah pernah mengikuti kegiatan *gathering* yang diadakan oleh komunitas Musang Lovers Tangerang Kabupaten dan mengalami kesulitan dalam menerima

informasi mengenai tata cara perawatan dan pengembangbiakkannya.

Dalam hal ini, observasi yang dilakukan oleh pencipta bertujuan untuk mendapatkan data-data visual. Data-data visual tersebut berupa foto-foto pada saat *gathering*, musang-musang milik anggota, kandang-kandang pemeliharaan dan lain sebagainya.

#### Pembahasan Karya

| NO | GAMBAR                                                                               | KETERANGAN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |    | <i>Scene</i> pertama pada animasi <i>Video Explainer</i> "Perawatan dan Pengembangbiakan Musang Pandan", diawali dengan sebuah bumper dari judul animasi.<br><b>Shot:</b><br><b>Voice Over:</b> -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 2. |   | <i>Scene</i> kedua memberikan deskripsi tentang musang pandan dengan <i>background</i> hutan.<br><b>Shot:</b> Menggunakan <i>long shot</i> dan <i>medium shot</i> serta <i>shot</i> kamera menggunakan <i>tracking</i> , <i>zoom in</i> dan <i>zoom out</i> .<br><b>Voice Over:</b> Musang pandan merupakan mamalia kecil yang berasal dari keluarga <i>Viverridae</i> , apakah <i>Viverridae</i> ? Itulah keluarga bagi mamalia yang berukuran kecil hingga medium. Nama ilmiah dari musang pandan adalah <i>Paradoxurus Hermaproditus</i> . |
| 3. |  | <i>Scene</i> ketiga menjelaskan populasi penyebaran musang pandan di Asia maupun di Indonesia.<br><b>Shot:</b> Menggunakan <i>long shot</i> dan <i>medium shot</i> .<br><b>Voice Over:</b> Berdasarkan data dari IUCN, populasi musang pandan sendiri tersebar di hampir seluruh                                                                                                                                                                                                                                                              |

|    |                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                   | <i>dataran Asia, di Indonesia musang dapat ditemukan disetiap pulau besar kecuali Papua.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 4. |  | <p>Scene keempat ini mendeskripsikan tentang habitat dari musang pandan di hutan dan di pemukiman warga.</p> <p><b>Shot:</b> Menggunakan <i>medium shot</i> dan <i>long shot</i>.</p> <p><b>Voice Over:</b> <i>Musang pandan biasa dijumpai di hutan maupun disekitar pemukiman warga.</i></p>                                                                                           |
| 5. |  | <p>Scene kelima menjelaskan tentang kebiasaan musang yang aktif pada malam hari.</p> <p><b>Shot:</b> Menggunakan <i>long shot</i> dan <i>shot</i> menggunakan <i>tracking</i>.</p> <p><b>Voice Over:</b> <i>Di alam liar musang pandan biasanya hidup menyendiri loh, mereka aktif mencari makan pada malam hari dan karena itu musang pandan dikatakan sebagai hewan nocturnal.</i></p> |

## Simpulan

Pembuatan *video explainer* ini bertujuan untuk menyediakan sarana alternative bagi anggota Musang *Lovers* Tangerang Kabupaten untuk mempelajari cara merawat dan mengembangkan musang pandan dengan baik. Penciptaan karya ini terbilang cukup sulit, dikarenakan pencipta diharuskan survei secara langsung ke lokasi yang dituju, guna mendapatkan informasi yang tepat agar nantinya animasi yang dibuat memang ideal dan tidak melenceng dari segmentasi yang dituju.

Tujuan tersebutlah yang pada akhirnya membuat pencipta memilih animasi sebagai karya yang ciptakan. Animasi dapat memberikan solusi terkait rumitnya mendapatkan informasi baik tentang cara merawat dan mengembangkan musang pandan kalangan musang lovers, hal ini

karena informasi yang ada memiliki banyak versi dan pengembangan sehingga terdapat banyak sekali perbedaan didalamnya dan dapat membuat bingung para anggota khususnya yang masih baru. Dengan dibuatnya *video explainer* ini diharapkan dapat menambah minat para anggota Musang *Lovers* Tangerang Kabupaten untuk belajar tentang merawat dan mengembangkan musang pandan dengan baik.

Adapun kesiapan secara keterampilan *software* yang diperlukan seperti mengerti bentuk ilustrasi yang baik sesuai segmentasi, penggunaan harmoni warna, serta bagaimana cara membuat plot cerita dan *script* yang baik agar animasi ini menjadi menarik.

## Dampak Langsung

Dampak langsung yang dirasakan oleh anggota Musang *Lovers* Tangerang Kabupaten adalah diharapkan anggota menjadi tahu penjelasan dari pertanyaan yang ada didalam *Video Explainer* "Merawat dan Mengembangkan Musang Pandan" Sebagai Media Edukasi Untuk Komunitas Musang *Lovers* Tangerang Kabupaten.

## Dampak Tidak Langsung

Bagi penonton dampak tidak langsung dari perancangan karya ini diharapkan media ini dapat memberikan wawasan baru tentang musang pandan berikut perawatan dan pengembangbiakannya.

Bagi mahasiswa diharapkan penciptaan karya ini dapat dijadikan sebagai informasi dan sumber referensi untuk para calon pencipta karya yang ingin membuat karya khususnya pada bidang animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana. 2016. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Afdjani, Hadiono. 2014. *Ilmu Komunikasi Proses Dan Strategi*. Tangerang: Indigo Media.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna Dan Desain*. Yogyakarta: ANDI.

Ruslan, Arief. 2016. *ANIMASI Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Soewignjo, Santosa. 2013. *Seni Mengatur Komposisi Warna Digital*. Yogyakarta: TAKA Publisher.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.

Sarwono dan Jonathan dan Harry Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.

Tinarbuko, Simbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Uchjana, Onong. 2013. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wibowo, Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.

#### **Penciptaan Karya Terdahulu :**

Pikwhip Mindful Videos. *Animal Virtual: Platform's Video Explainer*.  
<https://youtu.be/q0JN2du6Yr8>.

PDS center. Emotional Support Animal ESA Letter Explainer Video.  
[https://youtu.be/9zPtUU\\_U20](https://youtu.be/9zPtUU_U20).

Pixtual Graphics. *Pet Food Explainer Video*.  
<https://youtu.be/MnoH9V9zzhk>.

#### **Sumber Internet :**

PENGERTIANMENURUTPARAAHLI:  
 "Pengertian Eksotis"  
<http://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-eksotis/> diakses tanggal: 15 Oktober 2017.

IUCN: "Civets"  
<http://www.iucnredlist.org> diakses tanggal: 15 Oktober 2017.

MEDIABELAJAR: "Tujuan Pelestarian Hewan dan Tumbuhan"  
<http://www.mediabelajar.info/2012/12/tujuan-pelestarian-hewan-dan-tumbuhan.html> diakses tanggal: 15 Oktober 2017.

DOSENPENDIDIKAN: "Pengertian Deskripsi, Narasi Dan Eksposisi Menurut Ahli Sastra"  
<http://www.dosenpendidikan.com/pengertian-deskripsi-narasi-dan-eksposisi->

[menurut-ahli-sastra/](#) di akses tanggal: 7 November 2017.

ACADEMIA: "Motion Graphic"  
[http://www.academia.edu/8601077/Motion\\_Graphic](http://www.academia.edu/8601077/Motion_Graphic) diakses tanggal: 12 November 2017.