

BAB IV

PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

4.1 Pra Produksi

4.1.1 Storyline

Storyline, atau alur cerita, adalah rangkaian peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya, baik itu animasi, atau bentuk media lainnya. Storyline mencakup elemen-elemen penting yang membantu membangun narasi dan mengarahkan perkembangan karakter serta konflik.

Tabel 4. 1 Storyline

Scene	Panel	Alur Cerita	Visual	Narasi	Perkiraan Durasi
1	1	Opening	Menampilkan garis pantai dari sudut pandang samping, garis pantai terkikis dengan ombak secara berulang (timelaps pagi dan malam)	Bayangkan jika garis pantai perlahan menghilang terhapus oleh abrasi Tanpa pelindung alami, gelombang besar akan mengikis tanah dan membawa dampak yang tak terbayangkan bagi kehidupan di sekitarnya.	25dtk
	2		Menampilkan rumah warga di pesisir dan seorang warga yang panik melihat daerah pantai terkikis ombak laut.	Dan kehidupan pesisir, yang selama ini menjadi nafas bagi ribuan jiwa, perlahan sirna.	

2	1		Menampilkan masyarakat sedang menanam pohon mangrove	Tapi, semua itu bisa dicegah dengan satu kekayaan alam yang sering terlupakan:	
	2		menampilkan pohon mangrove yang sedang di tanam	hutan mangrove.	
3	1		Pohon mangrove yang masih menjadi bibit	Hutan mangrove adalah salah satu ekosistem paling berharga yang ada di sepanjang pesisir kita.	
	2		Pohon mangrove yang sudah menjadi besar		
4	1	Peranan dan Manfaat Mangrove	Menampilkan bagian atas butan mangrove	Tumbuh kuat di antara laut dan daratan,	25dtk
	2		Menampilkan akar mangrove, dan ada ikan kepiting dan ekosistem lainnya.	mangrove menjadi rumah bagi beragam tanaman dan hewan, serta pelindung alami bagi pantai kita	

5	1		Pop up tumbuhan mangrove	Hutan mangrove punya banyak manfaat penting.	
6	1		Menampilkan akar mangrove menyerap gelembung CO2 masuk ke akar atau daun	Penyerapan karbon dioksida	
7	1		Menampilkan pohon yang tandus	mengurangi efek perubahan iklim	
	2		Menampilkan pohon yang subur		
8	1		menampilkan gelombang laut di pecahkan oleh mangrove	melindungi pantai dari erosi dan badai,	
	2		Menampilkan layar menjadi 2 bagian yang satu menampilkan gelombang laut di pecahkan oleh mangrove, lalu yang kedua mangrove di terjanng badai		
9	1		Menampilkan komunitas nelayan,	serta menjadi penyangga kehidupan bagi komunitas pesisir yang bergantung pada tangkapan ikan.	
	2		lalu menampilkan nelayan sedang menjaring ikan di tengah laut.		

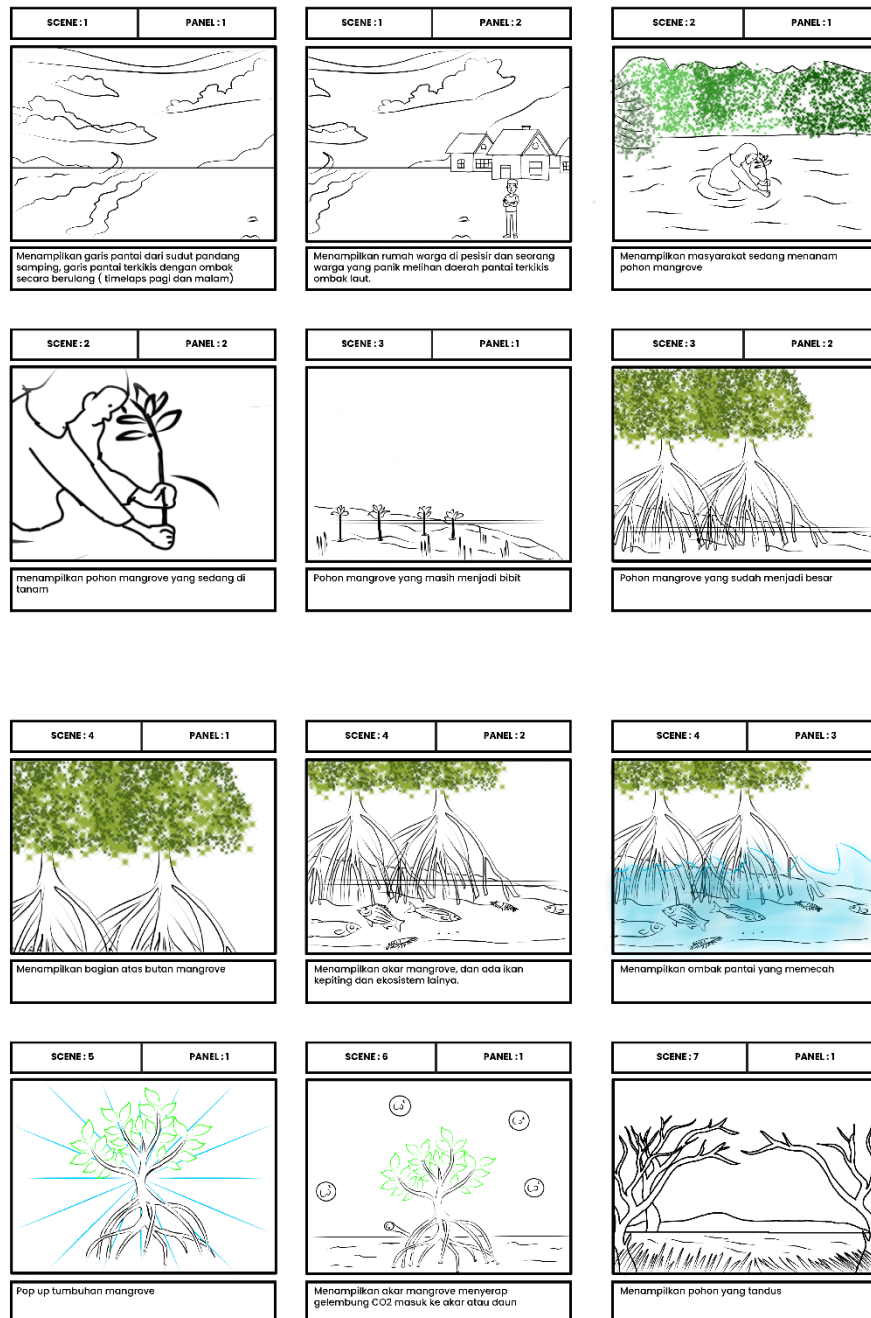
10	1	Kondisi Kesadaran Masyarakat	Menampilkan karakter yang menjaga buble pohon mangrove dan caracter yang menginjak buble pohon mangrove	Namun sayangnya, kesadaran masyarakat akan pentingnya konservasi mangrove masih bervariasi.	30dtk
11	1		Menampilkan masyarakat yang menanam mangrove dan memagari kawasan bibit pohon mangrove. Di bagi menjadi 2 layar	Ada yang aktif menjaga dan melestarikan mangrove,	
12	1		Menampilkan pohon mangrove yang gundul dan kawasan pohon mangrove yang penuh dengan sampah Di bagi menjadi 2 layar	Dan ada yang sengaja merusak hutan mangrove	
13	1	Faktor Penyebab Rendahnya Kesadaran	Menampilkan karakter sedang bermain komputer	Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kesadaran antara lain minimnya edukasi dan informasi,	30dtk
14	1		Menampilkan pembangunan rumah	serta tekanan pembangunan yang tidak	

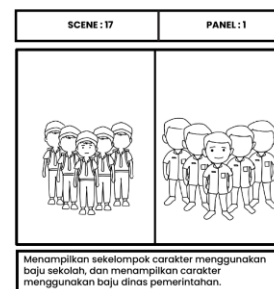
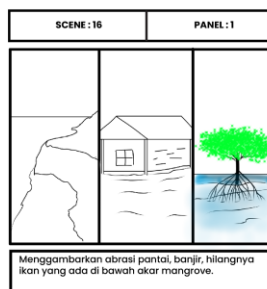
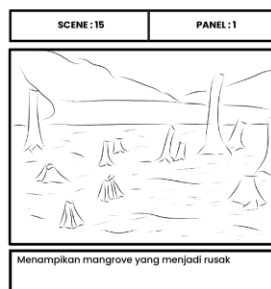
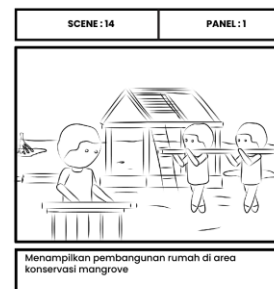
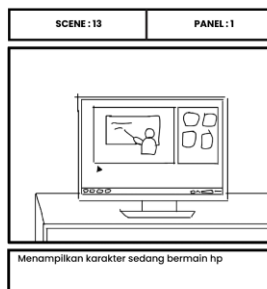
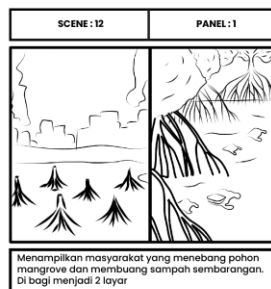
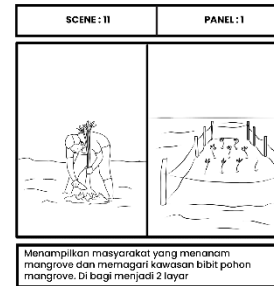
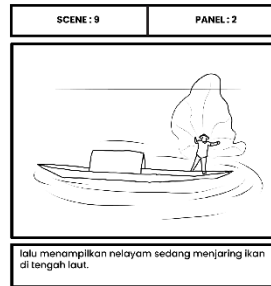
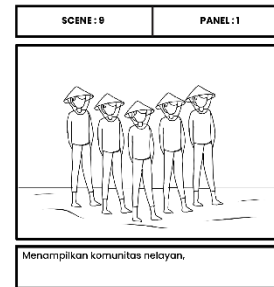
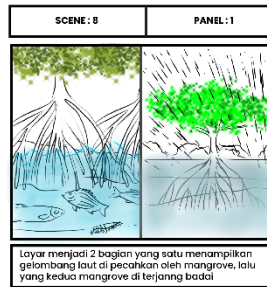
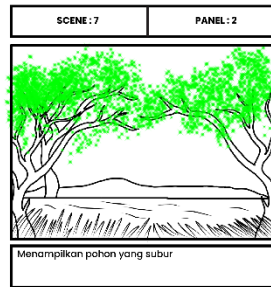
15	1		Menampilkan karakter menggunakan alat berat untuk merusak mangrove.	mempertimbangkan kelestarian hutan mangrove	
16	1	Dampak Kerusakan Mangrove	Menampilkan mangrove yang menjadi rusak di buat transform video	Kerusakan mangrove bukan hanya mengikis keindahan alam, tapi juga	30dtk
17	1		Menggambarkan abrasi pantai, banjir, hilangnya ikan yang ada di bawah akar mangrove.	meningkatkan risiko bencana seperti abrasi pantai, banjir, dan hilangnya keanekaragaman hayati yang sangat penting bagi keseimbangan ekologis	
18	1	Upaya Konservasi	Menampilkan sekelompok karakter menggunakan baju sekolah, dan menampilkan karakter menggunakan baju dinas pemerintahan. Di bagi 2 layar	Berbagai komunitas, sekolah, dan pemerintah	30dtk
19	1		Carakter mengangkat Zoom bibit pohon mangrove	mulai melakukan upaya pelestarian mangrove	

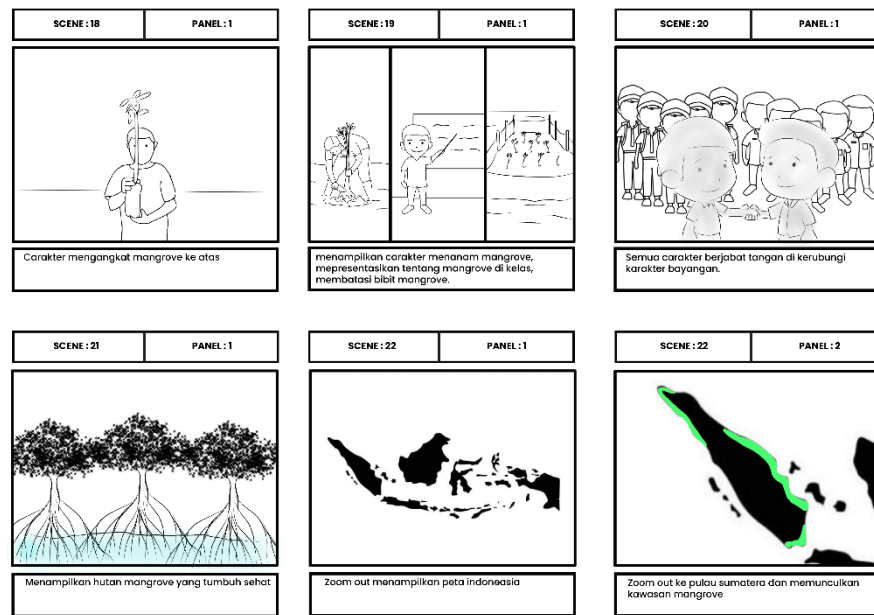
20	1		menampilkan karakter menanam mangrove, menampilkan karakter mepresentasikan tentang mangrove di kelas, menampilkan karakter membatasi bibit mangrove. di jadikan menjadi 1 layar	melalui program penanaman, edukasi, dan pengawasan lingkungan	
21	1		Semua karakter berjabat tangan di kerubungi karakter bayangan.	Dengan kolaborasi semua pihak	
22	1		Menampilkan hutan mangrove yang tumbuh sehat	kita bisa menjaga mangrove agar tetap lestari.	
24	1	Ajakan dan Penutup	Zoom out menampilkan peta indoneasia	Mari kita mulai dari diri sendiri, tingkatkan kesadaran, dan sebarkan pentingnya konservasi hutan mangrove Karena menjaga mangrove berarti menjaga masa depan bersama.	15dtk
	2		Zoom out ke pulau sumatera dan memunculkan kawasan mangrove		

4.1.2 Storyboard

Storyboard adalah alat visual yang digunakan untuk merencanakan dan mengorganisir alur cerita dalam produksi animasi, atau proyek multimedia lainnya. Storyboard terdiri dari serangkaian gambar atau sketsa yang menggambarkan setiap adegan atau momen penting dalam cerita, disertai dengan catatan tentang dialog.







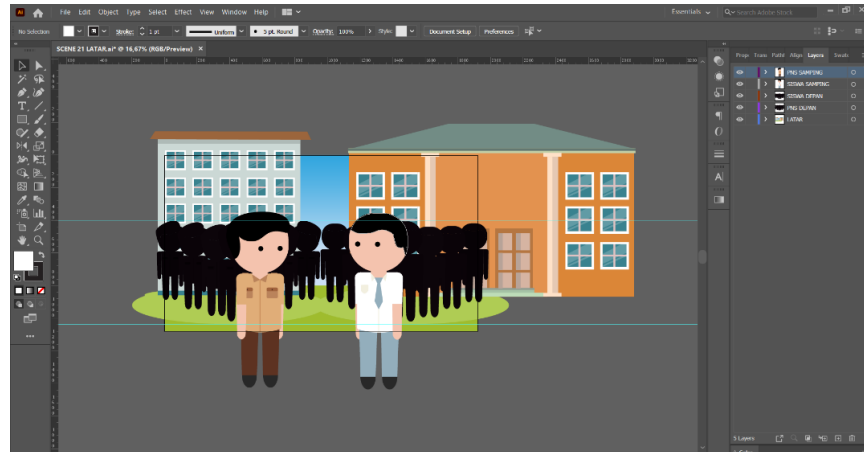
Gambar 4. 1 Storyboard
(sumber : dokumentasi pribadi,2025)

4.2 Produksi

Setelah melakukan proses pra-produksi, penulis melanjutkan kedalam proses produksi. Dalam proses produksi pembuatan Animasi Konservasi Hutan Mangrove diperlukan beberapa tahapan dalam pembuatannya yaitu proses pembuatan asset animasi dan proses pergerakan *element* dan *character*.

4.2.1 Pembuatan Asset Animasi

Dalam pembuatan asset animasi konservasi hutan mangrove penulis perlu merancang asset yang sudah di tentukan sesuai storyboard dan storyline. Pembuatan asset ini di lakukan menggunakan *software adobe illustrator*.

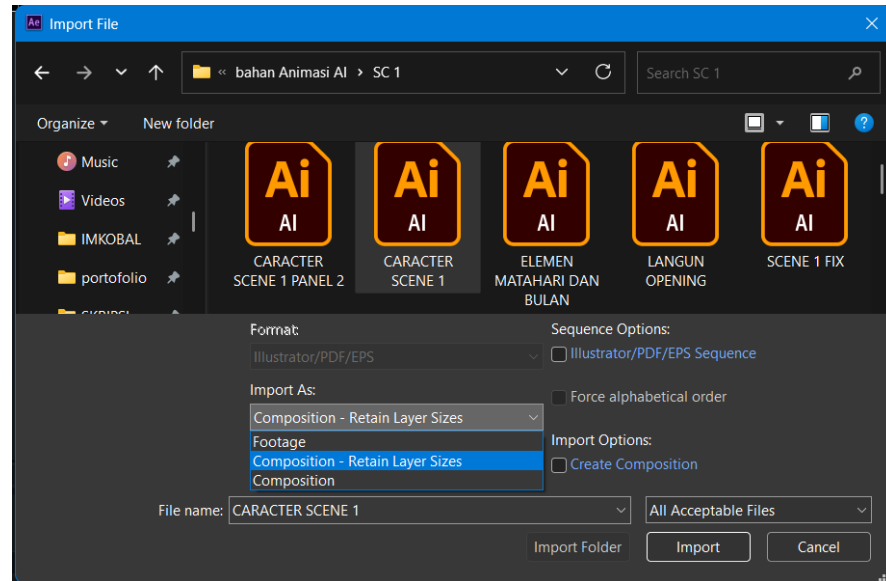


Gambar 4. 2 Pembuatan Asset
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

Dalam proses pembuatannya penulis harus memisahkan beberapa *element* seperti *element* bangunan sekolah di jadikan satu *layer* tidak di campur dengan *element* lainnya. Karna hal ini akan memudahkan penulis dalam tahapan penggerakan, lalu *file* yang sudah selesai di *save* dengan *format adobe illustrator (AI)*.

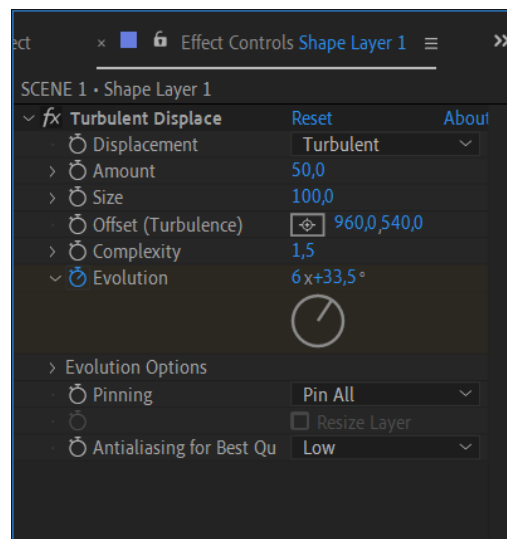
4.2.2 Pembuatan Pergerakan

Setelah melalui tahapan pembuatan *asset* penulis perlu menggerakan setiap *element* dan *character* yang ada di setiap *scene*. Dalam proses pembuatan gerakan ini penulis menggunakan *software adobe after effect*, lalu *asset* dalam bentuk format adobe illustrator (AI) di masukan ke dalam *project* di *adobe after effect* dengan menekan *Import As Composition retain layer sizes* agar *asset* yang sudah penulis buat dapat sesuai dan *layer* tidak menjadi satu.



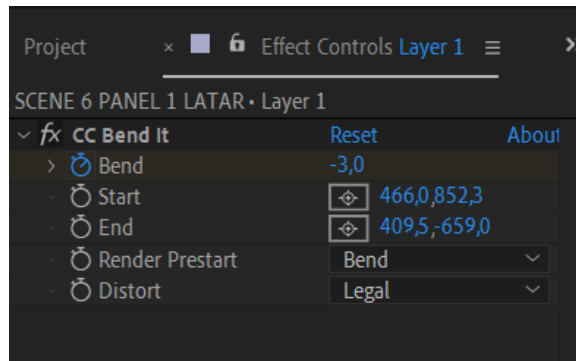
Gambar 4. 3 Import file
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah itu penulis mulai untuk menggerakkan *element* dan *caracter* yang ada dengan memanfaatkan *fitur effect* yang di sediakan oleh *adobe affter effect* penulis menggunakan untuk *effect Turbulent Displace* untuk menciptakan *effect* gelombang laut.



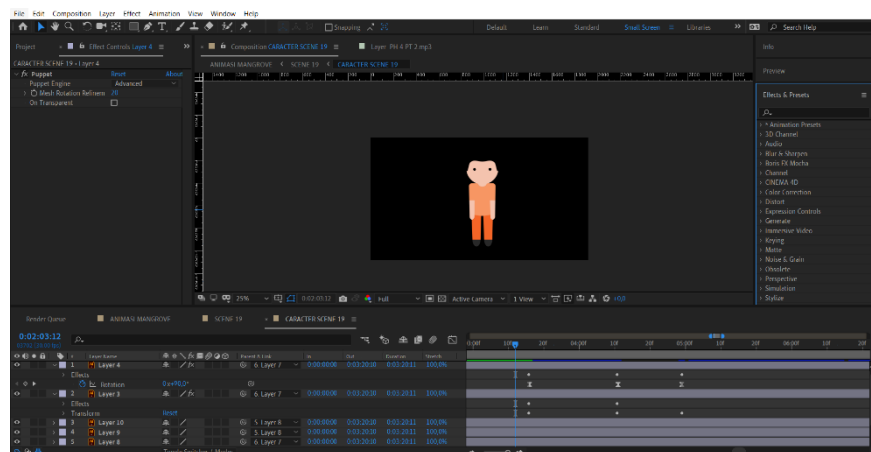
Gambar 4. 4 Effect Turbulent Displace
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

Lalu penulis menggunakan *effect CC Bent It* untuk menciptakan *effect* pohon yang bergerak.



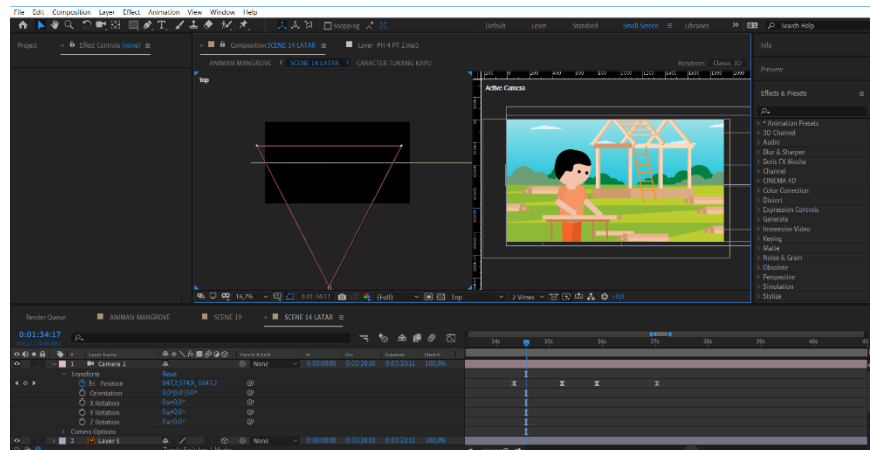
Gambar 4. 5 Effect CC Bend It
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

Penulis menggunakan tools Puppet untuk melakukan rigging Character yang berfungsi memberikan sendi atau tulang pada setiap bagian tubuh character, lalu penulis menggerakkan character sesuai dengan yang sudah ditentukan.



Gambar 4. 6 Rigging
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

Agar animasi tidak terlihat flat penulis menambahkan pergerakan camera dengan settingan yang bermacam macam namun penulis umumnya menggunakan settingan camera 35mm, lalu penulis mulai menggerakan camera sesuai dengan yang sudah di tentukan.



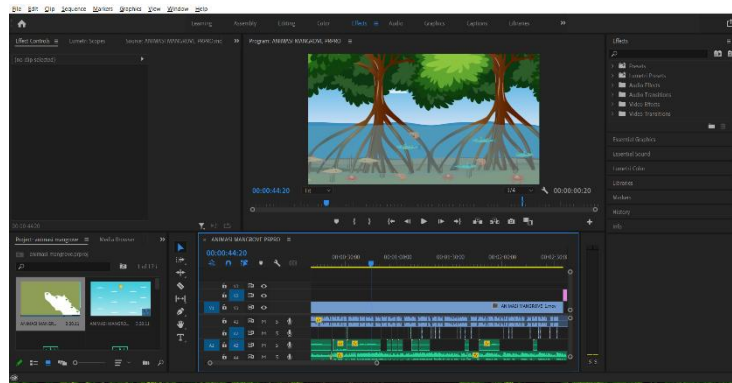
Gambar 4. 7 Effect Camera
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.3 Pasca Produksi

Dalam tahapan ini merupakan tahapan terakhir yaitu pasca produksi, video animasi yang telah di gerakan di tahapan sebelumnya di *export* dengan settingan *Quick Time* lalu di tahapan pasca produksi ini akan di lakukan di *software adobe premiere pro*.

4.3.1 Sound Design

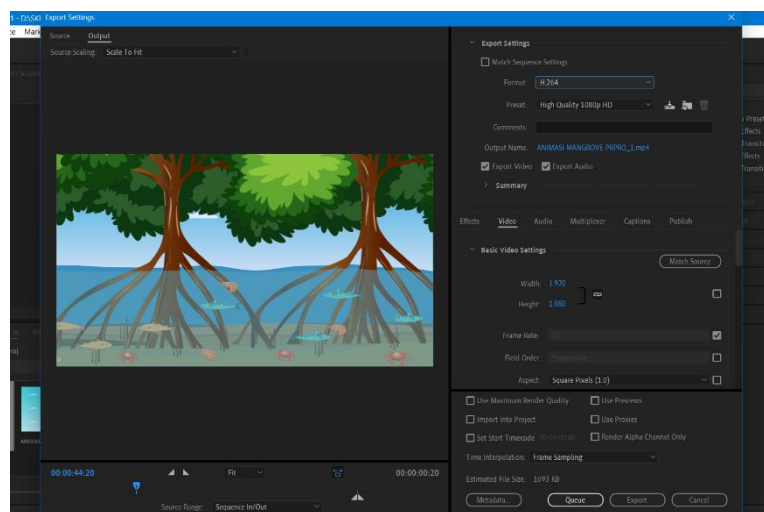
Tahapan ini merupakan tahapan penambahan background, sound effect, dan penambahan voice over, tahapan ini di lakukan di adobe premiere pro agar memudahkan penulis dalam merancangnya.



Gambar 4. 8 Sound Design
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

4.3.2 Rendering

Selanjutnya setelah *sound effect*, *backsound* dan *voice over* sudah di tambahkan masuk ke tahapan rendering, dalam video animasi konservasi hutan mangrove ini penulis melakukan *rendering* pada *software adobe premiere pro* dengan *settingan high quality 1080 HD* dan *ratio 1080 x 1920 (landscape)*

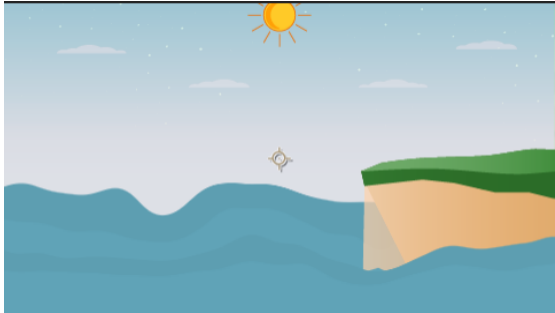


Gambar 4. 9 Rendering
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

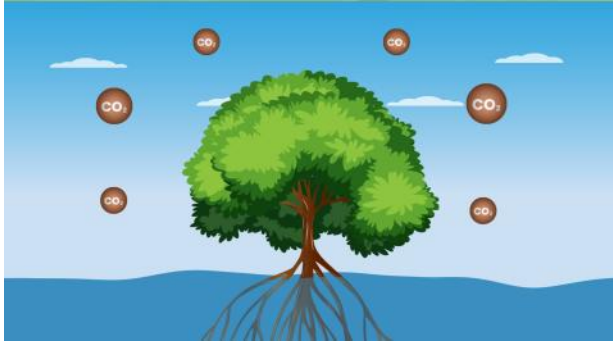
Setelah tahapan pasca produksi selesai maka video animasi konservasi hutan mangrove siap untuk di publikasikan.

4.4 Final Karya

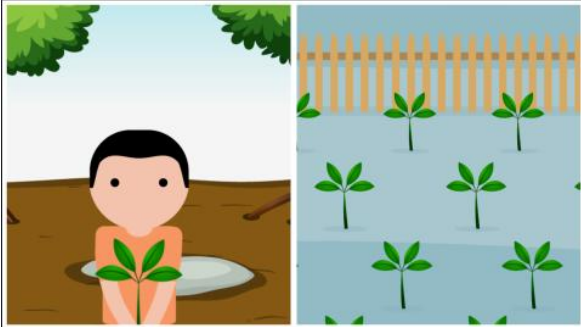
Tabel 4. 2 Final Karya

Scene	Panel	Tampilan
1	1	
	2	
2	1	

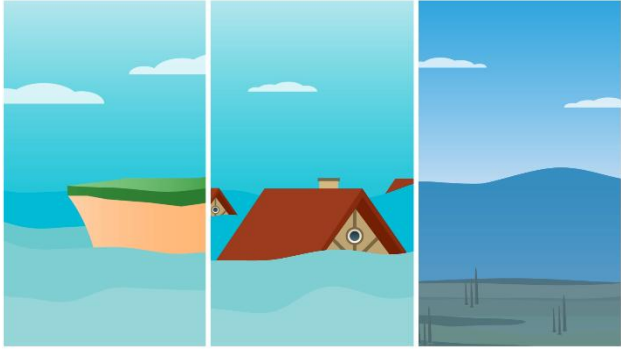
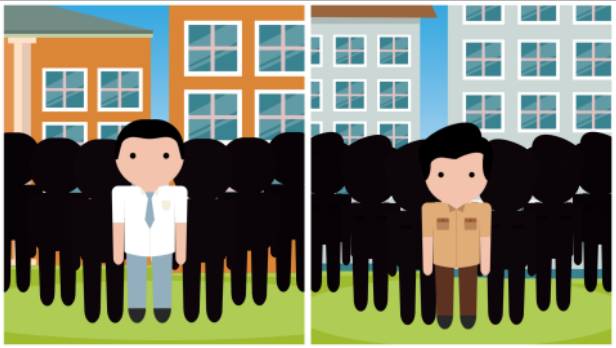
3	1	
	2	
4	1	
	2	

5	1	
6	1	
7	1	

	2	
8	1	 
9	1	
	2	

10	1	
11	1	
12	1	

13	1	 An illustration showing a person's head and shoulder in the foreground, looking out of a window. The window is divided into two panes. The left pane shows a large green tree with a thick brown trunk and roots. The right pane shows a smaller green tree and a person standing in a field. The background outside the window is a blue sky with white clouds.
14	1	 An illustration showing three people in orange shirts and black pants working on a wooden structure. One person is standing on a ladder, another is standing next to the structure, and a third is standing in the foreground. The structure appears to be a small house or shed with a roof made of wooden beams. The background is a yellow sky with a few clouds and some trees in the distance.
15	1	 An illustration showing a field of tree stumps. The stumps are brown and have many roots exposed. The ground is brown and there are some small puddles of water. The background is a yellow sky with a few clouds.

16	1	 The illustration consists of three vertical panels. The first panel shows a blue boat on a blue sea under a blue sky with white clouds. The second panel shows a brown house with a chimney partially submerged in blue water. The third panel shows a blue landscape with mountains and a body of water under a blue sky.
17	1	 The illustration consists of two vertical panels. The first panel shows a man in a white shirt and tie standing in front of a crowd of black silhouettes. The second panel shows a man in a brown shirt standing in front of a crowd of black silhouettes. In the background, there are colorful buildings.
18	1	 The illustration shows a man in an orange shirt holding a small green plant in a black pot. He is standing in front of a body of water and a line of green trees under a blue sky.

19	1	
20	1	
21	1	

22	1	
----	---	--

4.5 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini berupa video animasi 2D berjudul **“Menjaga Mangrove untuk Masa Depan”**. Video ini dirancang sebagai media edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya konservasi hutan mangrove bagi keberlanjutan lingkungan pesisir dan perlindungan ekosistem laut.

Video berdurasi 2 menit 36 detik ini menggabungkan elemen visual ilustratif dengan narasi *voice over* dan musik latar yang mendukung suasana edukatif namun tetap komunikatif. Animasi ini diproduksi menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator* untuk pembuatan aset visual, *Adobe After Effects* untuk proses animasi, serta *Adobe Premiere Pro* untuk proses penyuntingan akhir dan pengolahan *audio*.

4.5.1 Media Publikasi

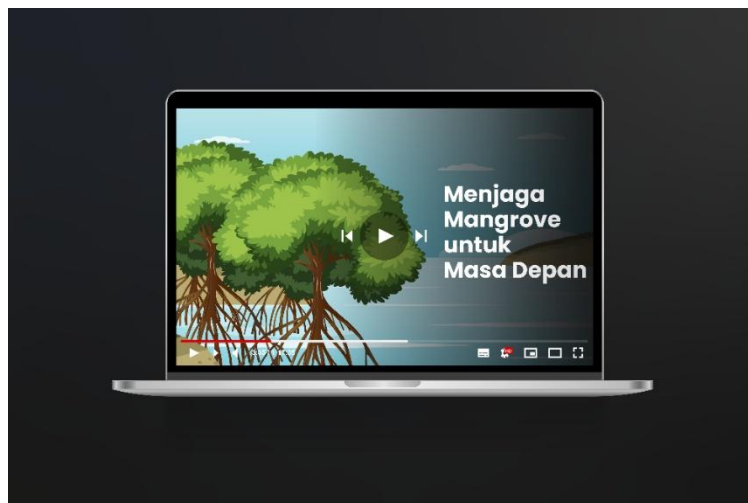
Video ini dirancang untuk ditayangkan melalui media digital sebagai sarana distribusi edukatif, antara lain:

1. YouTube, sebagai platform utama untuk penayangan berdurasi penuh.
2. TikTok, sebagai platform berbasis video pendek, dengan versi yang disesuaikan untuk menjangkau audiens muda dengan format vertikal.

4.5.2 Mockup Media Utama

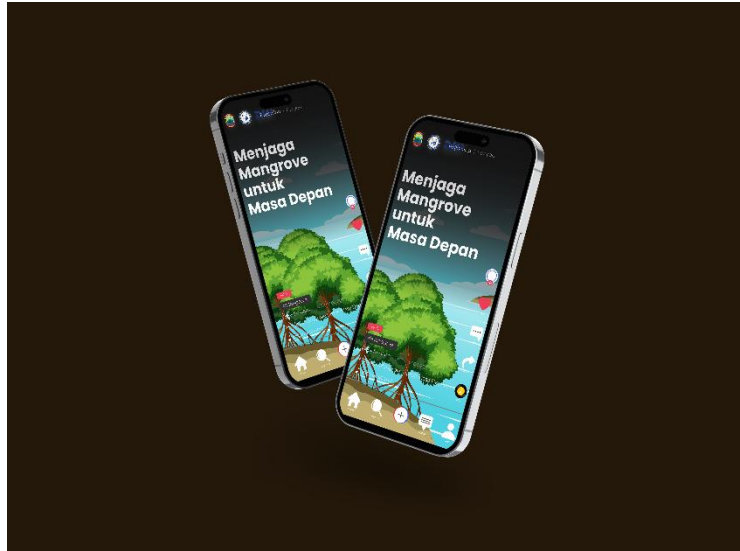
Sebagai visualisasi dari media utama, dibuat beberapa mockup yang menggambarkan video ketika ditayangkan pada berbagai media digital. Mockup ini bertujuan untuk menunjukkan konteks penggunaan dan penyebaran karya dalam lingkungan nyata.

1. Tampilan Video pada Platform YouTube (Desktop dan Mobile)
Menunjukkan tampilan thumbnail dan interface YouTube saat video diputar.



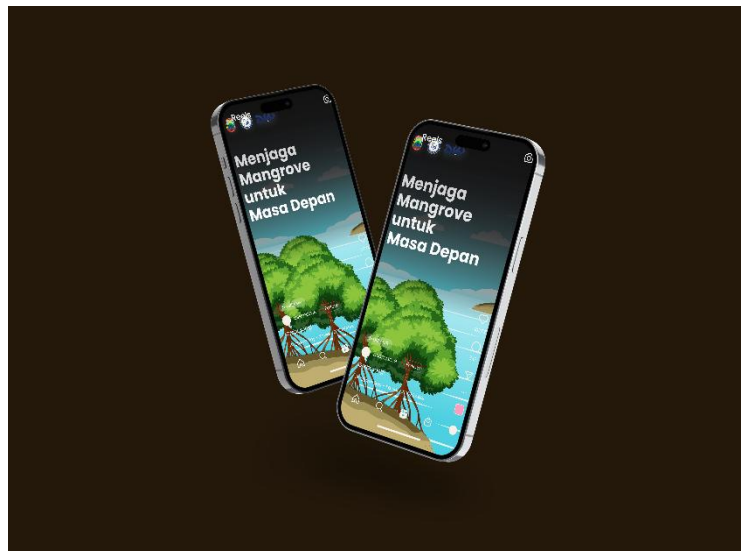
*Gambar 4. 10 Media Utama Youtube
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)*

2. Tampilan Video pada TikTok (Vertikal Mobile View)
Menggambarkan adaptasi konten ke format vertikal serta tampilan pengguna di aplikasi TikTok.



*Gambar 4. 11 Media Utama Tiktok
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)*

3. Tampilan video pada Reels Instalgram (Vertikal Mobile View) yang menggambarkan konten ke format vertikal serta tampilan pengguna di aplikasi Instalgram.



*Gambar 4. 12 Media Utama Reels Instalgram
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)*

4.6 Media Pendukung

Media pendukung berperan penting dalam memperluas jangkauan pesan kampanye “*Menjaga Mangrove untuk Masa Depan*” ke berbagai kalangan. Seluruh media ini dirancang untuk memperkuat kesan visual dan pesan utama dari video animasi yang telah dibuat. Kehadirannya juga berfungsi sebagai alat komunikasi visual tambahan yang dapat menarik perhatian dan mendorong partisipasi masyarakat. Media pendukung yang dirancang antara lain:

1. Poster

Poster yang menampilkan ilustrasi dan pesan pentingnya menjaga ekosistem mangrove. Digunakan untuk penempatan di ruang publik maupun area pameran.



Gambar 4. 13 Media Pendukung Poster
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

2. Kaos

Kaos dengan desain logo kampanye dan slogan sebagai media promosi visual yang mudah dikenakan dan menyebarkan pesan secara kasual.



*Gambar 4. 14 Media Pendukung Kaos
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)*

3. Topi

Topi kasual yang menampilkan identitas kampanye secara sederhana, efektif sebagai merchandise dan bagian dari identitas visual acara.



*Gambar 4. 15 Media Pendukung Topi
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)*

4. Tumbler

Botol minum ramah lingkungan yang membawa pesan kampanye, sekaligus mengajak masyarakat untuk mengurangi penggunaan plastik sekali pakai.



*Gambar 4. 16 Media Pendukung Tumbler
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)*

5. Stiker

Stiker dengan bentuk bebas dan desain menarik seperti logo, ilustrasi mangrove, serta ajakan menjaga lingkungan.



*Gambar 4. 17 Media Pendukung Sticker
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)*

6. Pin

Aksesori kecil yang mudah dibagikan dan digunakan sebagai simbol dukungan terhadap pelestarian mangrove.



*Gambar 4. 18 Media Pendukung Pin
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)*

7. Kalender

Kalender tahunan yang berisi ilustrasi mangrove dan edukasi singkat, menjadi media pengingat yang fungsional dan informatif.



*Gambar 4. 19 Media Pendukung Kalender
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)*

8. Billboard

Media luar ruang dengan ukuran besar untuk menarik perhatian publik secara luas terhadap isu konservasi mangrove.



*Gambar 4. 20 Media Pendukung Billboard
(sumber : dokumentasi pribadi, 2025)*