

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keberagaman hayati, dikarenakan posisi strategis yang terletak di antara; dua Benua (Asia dan Australia), dua Samudra (Hindia dan Pasifik), dan berada di bawah garis Khatulistiwa. Letak strategis yang dimiliki ini, menjadikan Indonesia sebagai negara beriklim tropis dua musim. Hal ini memiliki peranan penting dalam pertumbuhan serta persebaran flora dan fauna endemik, yang hanya bisa ditemukan di kawasan Indonesia saja.

National Geographic Indonesia (2019) menyatakan keanekaragaman hayati Indonesia berada di urutan nomor dua setelah negara Brazil. Apabila ditambahkan keanekaragaman hayati yang hidup di lautan, maka Indonesia menempati peringkat pertama. Sehingga, Indonesia dapat dikatakan sebagai tempat tinggal berbagai satwa endemik. Menurut Rohman et al., (2023) Indonesia merupakan negara yang menjamin kelestarian satwa yang dilindungi melalui lembaga konservasi, dimana dengan banyaknya sumber daya alam hewani di Indonesia menjadikan pula banyak terjadinya eksploitasi satwa liar yang sangat mengancam kelestarian dan keberlangsungan hidup satwa liar. Demikian juga dalam Aristides et al., (2016) dimana sumber daya alam hewani dengan ekosistemnya dijelaskan sebagai salah satu bagian yang terpenting dari sumber daya alam, yang

mempunyai fungsi dan manfaat sebagai unsur pembentuk lingkungan hidup yang kehadirannya tidak dapat digantikan.

Pulau Jawa memiliki luas sebesar 128.297km², dan dikenal sebagai pulau terpadat dengan jumlah populasi sekitar 150 juta. Tingginya pertumbuhan jumlah penduduk tersebut, berdampak pada terkikisnya jumlah satwa endemik. Menurut Hendra Gunawan peneliti dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (klhk) dalam Tempo.co (2021) yang mengatakan bahwa, dari sekitar 24% kawasan hutan di Pulau Jawa tutupan hutannya hanya sekitar 19%. Sedangkan 5% lainnya berada dalam wilayah kebun raya dan taman kehati yang memiliki fungsi seperti hutan.

Alih fungsi hutan menyebabkan hilangnya habitat alami satwa endemik sehingga banyak spesies terpaksa untuk beradaptasi dengan lingkungan yang tidak sesuai dengan kebutuhan mereka, beberapa diantaranya mungkin menghadapi resiko kepunahan jika kondisi ini terus berlanjut. Pernyataan tersebut didukung oleh data dari *National Geographic* Indonesia (2019), dimana Indonesia menempati peringkat keenam dengan kepunahan biodiversitas terbanyak. Terdapat catatan kasus lainnya, dimana salah satu data yang dipublikasikan oleh *databoks.co.id* (2023) menjelaskan bahwa selama periode tahun 1998-2018 Indonesia telah mengekspor sekitar 71 juta ekor satwa liar ke puluhan negara. Jia Huan Liew memperoleh angka tersebut dari basis data milik *Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora (CITES)*. Fenomena tersebut

menunjukkan bahwa Indonesia menjadi negara eksportir satwa liar terbesar di dunia yang tercatat dalam laporan riset.

Satwa-satwa endemik yang terancam punah disebabkan karena manusia yang mengeksploitasi terus menerus ekosistem habitat satwa endemik sebagai contoh; adanya penebangan dan pembakaran hutan, perburuan liar, hingga perdagangan ilegal satwa endemik. Dampak yang timbul atas fenomena ini mencakup kerugian pada aspek biologis dan ekologis. Populasi yang semakin menurun dari spesies-spesies satwa endemik, dapat mengganggu keseimbangan rantai makanan, mengurangi kemampuan ekosistem dalam menahan tekanan eksternal, dan berpotensi merusak ekosistem.

Satwa-satwa endemik Pulau Jawa yang menjadi korban atas konflik yang sudah dijelaskan sebelumnya dan kini eksistensinya sangat rentan dengan status kepunahan, yakni diantaranya; Badak Jawa, Macan Tutul Jawa, dan Elang Jawa. Ketiga satwa tersebut merupakan satwa paling ikonik di Pulau Jawa seperti dikutip dari Kulon (2023) Badak Jawa merupakan satu dari hanya lima spesies Badak yang tersisa di seluruh dunia saat ini, dan jenis mamalia besar yang paling jarang populasinya di dunia. Kemudian Macan Tutul Jawa yang kini menjadi puncak rantai makanan (predator) di hutan Pulau Jawa, menggantikan posisi Harimau Jawa yang telah dinyatakan punah pada tahun 1980-an. Lalu Elang Jawa yang sudah sangat ikonik menjadi lambang Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Status konservasi ketiga satwa tersebut masuk ke dalam daftar merah milik *International Union for Conservation of Nature (IUCN)*, dan juga termasuk dalam *Appendix I CITES* yang artinya dilindungi dari adanya semua tindakan ilegal yang menyangkut satwa tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat ketiga satwa endemik yang menjadi ikonik di Pulau Jawa tersebut sebagai objek utama penelitian dalam skripsi penciptaan karya seni rupa ini.

Protection of Forest & Fauna (PROFAUNA) merupakan yayasan sosial yang didirikan pada tahun 1994 dan bergerak dibidang konservasi hutan dan perlindungan satwa liar di Indonesia, menyimpulkan bahwa edukasi dini sangat penting dilakukan sebagai upaya jangka panjang dalam menjaga kelestarian alam melalui penanaman nilai empati kepada generasi muda, namun media dan proses penyampaian yang disukai oleh mereka cukup terbatas. Keterbatasan media informasi dalam memberikan edukasi kepada masyarakat, membuat mereka tidak memiliki rasa penasaran akan suatu informasi yang justru mendorong mereka dalam sebuah ketidaktahuan.

Peneliti melakukan riset awal berupa wawancara dengan beberapa narasumber seperti; Pengendali Ekosistem Hutan (PEH) atau spesialis satwa endemik dari Balai Taman Nasional Ujung Kulon, Balai Taman Nasional Gunung Halimun Salak, dan Pusat Suaka Satwa Elang Jawa. Dalam diskusi ini, ketiga narasumber menjelaskan bahwa berbagai kasus yang melibatkan satwa endemik yang dilindungi sangatlah sulit ditangani, bahkan bukan

hanya pada masyarakat perkotaan saja. Sehingga perlu dilakukan adanya program kegiatan pemberdayaan kepada masyarakat secara nasional, terutama edukasi dini ke generasi muda mengenai pentingnya wawasan konservasi secara mendasar melalui media yang unik, menarik, dan menghibur.

Prasasta et al., (2012) menyatakan bahwa pada remaja dengan rentang usia 13-15 tahun atau masa menengah ini terjadi pertumbuhan yang cepat baik fisik maupun karakter, sehingga dinilai sangat penting untuk memperhatikan dan mempersiapkan proses pertumbuhannya, agar mereka dapat menjadi pribadi yang berkualitas di masa depan. Berdasarkan analisis hasil literatur di atas, dibutuhkan adanya media informasi yang dapat menarik minat generasi muda masa kini. Sasaran masyarakat yang menjadi target utama audiens untuk penciptaan karya peneliti, yakni generasi Z akhir dengan rentang usia 13-15 tahun.

Peneliti menyebarkan kuesioner kepada 25 responden yang merupakan remaja generasi Z akhir, yang tinggal di perkotaan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui media seperti apa yang menarik bagi mereka. Sebanyak 92% dari responden menjawab, mereka menyukai film animasi dan 8% lainnya menyukai kegiatan membaca buku. Berangkat dari hasil kuesioner tersebut, peneliti akhirnya mempertimbangkan untuk menggunakan media film animasi.

Film animasi saat ini tengah menjadi salah satu jenis film yang diminati di dunia perfilman lokal maupun internasional, juga telah banyak

digunakan dalam bidang komunikasi untuk penyampaian pesan. Sifatnya yang fleksibel dan tidak terbatas dalam hal visual, mampu menghidupkan konsep dunia fiksi yang sulit terealisasi, sehingga mengasah audiens untuk berpikir imajinatif dalam proses pengembangan moral dan kepribadian.

Platform yang dekat dengan generasi Z saat ini adalah media sosial. Hal ini dibuktikan dari hasil survei yang dilakukan oleh Nagata et al., (2025) dimana sebanyak 69,5% dari 10.092 generasi Z akhir berumur 13-15 tahun menyatakan setidaknya memiliki satu akun media sosial. Platform yang paling sering dikunjungi oleh mereka adalah *Youtube*, yakni sebanyak 64,7%. Fenomena tersebut menjadi rujukan bagi peneliti untuk memilih *Youtube* sebagai media untuk mendistribusikan karya film animasi yang diciptakan.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Ide atau gagasan merupakan salah satu hasil dari proses berpikir yang diperoleh seseorang baik melalui peristiwa yang menjadi suatu pengalaman ataupun lewat berbagai objek yang berada di lingkungan sekitar. Menurut Sugiyanto (2005) mengungkapkan bahwa ide merupakan langkah awal proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan suatu ide adanya perenungan, pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

Perkembangan dan perumusan ide penciptaan karya dalam skripsi penciptaan ini diawali saat peneliti mengikuti mata kuliah ilustrasi, yang telah ditekuni pada semester awal perkuliahan. Pada mata kuliah tersebut, peneliti mempelajari dan mempraktekan berbagai macam teori tentang ilustrasi. Hasil-hasil karya yang telah peneliti ciptakan, membuat peneliti berkembang dalam menciptakan ilustrasi sehingga banyak melakukan berbagai macam eksplorasi karya ilustrasi mulai dari desain karakter, membuat buku cerita anak, hingga pembuatan animasi 2 dimensi.

Pada salah satu tugas yang diinstruksikan, peneliti ditugaskan untuk membuat tiga maskot dan tiap maskot tersebut harus mewakili tiap provinsi yang dipilih. Peneliti tertarik untuk menciptakan maskot yang diadopsi dari satwa endemik yang keberadaannya terancam punah pada tiga provinsi di Indonesia yang dipilih. Ilustrasi maskot yang telah peneliti ciptakan dalam mata kuliah tersebut diantaranya ada Surili dari Jawa Barat, Pesut Mahakam dari Kalimantan Timur dan Komodo dari Nusa Tenggara Timur.

Penugasan tersebut mulai berkembang menjadi perumusan ide penciptaan yang membawa peneliti untuk mengangkat kembali isu terancam punahnya kelestarian satwa endemik di Indonesia, khususnya Pulau Jawa. Media awal yang peneliti pilih untuk mengemas ide penciptaan karya ini adalah menggunakan media komik cetak berformat novel grafis. Pemilihan awal berbentuk novel grafis, didasari pada kemampuan peneliti dalam menciptakan ilustrasi.

Pada awal penciptaan proposal karya novel grafis, peneliti mencoba merancang dengan menggunakan ketentuan ukuran cetak novel grafis yang berasal dari terbitan luar negeri. Media novel grafis banyak dijumpai dan diminati khususnya dikalangan orang-orang dewasa, sebab novel grafis sendiri seringkali menyajikan cerita yang berisi tentang isu-isu yang hanya dipahami orang dewasa saja. Peneliti mulai merasa dilema akan penggunaan media yang tepat, untuk isu dari karya yang akan peneliti ciptakan.

Peneliti mulai mencoba memikirkan kembali untuk menggunakan media yang lebih menarik aksesnya untuk target audiens yang berupa pilih yakni anak-anak hingga para remaja, dan juga belum banyak yang mencoba merancang media tersebut sebelumnya. Peneliti kemudian terpikirkan untuk membuat rancangan permainan visual novel berbasis aplikasi untuk mengemas informasi mengenai terancam punahnya satwa endemik Pulau Jawa. Permainan berbasis aplikasi yang interaktif, mungkin dapat menarik minat banyak audiens.

Peneliti mengembangkan komik novel grafis sebelumnya menjadi sebuah permainan yang dapat diakses secara interaktif. Namun, terlintas dalam diri peneliti bahwa media permainan visual novel berbasis aplikasi interaktif dapat menimbulkan keterbatasan penggunaannya atau aksesnya sangat sulit untuk digunakan oleh banyak pengguna. Oleh karena itu, peneliti mulai berdiskusi kembali dengan dosen pembimbing terkait media yang akan digunakan.

Ide untuk media berkarya pun diolah kembali, yakni peneliti mencoba mencari media yang tetap mudah untuk diakses dan menjangkau lebih banyak pengguna, serta interaktif dengan mempertimbangkan minat masyarakat saat ini. Akhirnya peneliti memilih untuk merancang sebuah karya film animasi 2 dimensi, yang digunakan untuk mengemas ide penciptaan yakni terancam punahnya satwa endemik Pulau Jawa pada proposal perencanaan skripsi penciptaan karya seni rupa ini.

1.3 Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah penciptaan Seni Rupa sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat konsep satwa endemik Pulau Jawa dalam film animasi 2 dimensi “*Fantastic Javanimals*”?
2. Bagaimana mewujudkan konsep dalam visual satwa endemik Pulau Jawa pada film animasi 2 dimensi “*Fantastic Javanimals*”?
3. Bagaimana pengelolaan media, alat, dan teknik dalam mewujudkan visual tentang konsep film animasi 2 dimensi “*Fantastic Javanimals*”?

1.4 Tujuan Penciptaan

Tujuan pembuatan proposal perencanaan skripsi penciptaan dengan judul “Film Animasi 2 Dimensi Satwa Endemik Pulau Jawa: *Fantastic*

Javanimals” diharapkan dapat memberi manfaat untuk para masyarakat luas maupun penulis sendiri, yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Menciptakan konsep satwa endemik Pulau Jawa dalam perancangan film animasi 2 dimensi “*Fantastic Javanimals*”
2. Mewujudkan konsep dalam visual satwa endemik Pulau Jawa dalam perancangan film animasi 2 dimensi “*Fantastic Javanimals*”
3. Mengelola media, alat, dan teknik pada karakteristik visual satwa endemik Pulau Jawa dalam film animasi 2 dimensi “*Fantastic Javanimals*”

1.5 Karakteristik Penciptaan

Beberapa aspek dalam fokus penciptaan pada karya yang diciptakan, meliputi aspek konseptual, aspek visual dan aspek operasional yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

1.5.1 Konseptual

Aspek konseptual pada proposal skripsi penciptaan karya seni rupa berjudul “Film Animasi 2 Dimensi Satwa Endemik Pulau: *Fantastic Javanimals*” adalah untuk menyuarakan pentingnya menjaga eksistensi satwa endemik di Pulau Jawa yang terancam punah, sebagai unsur pembentuk ekosistem lingkungan hidup yang ideal dan tidak dapat tergantikan.

Objek utama yang akan digunakan dalam karya ini adalah satwa endemik Pulau Jawa yang meliputi; Badak Jawa, Macan Tutul Jawa dan Elang Jawa, dimana ketiga satwa tersebut memiliki status konservasi yang paling mengkhawatirkan atau rentan terhadap ancaman kepunahan.

Peneliti mengungkap konsep pahlawan super untuk ketiga satwa endemik yang dipilih dengan pendekatan antropomorfik, dimana karakter pahlawan super tersebut memiliki misi untuk berpetualang menjaga ekosistem hutan habitat mereka yang semakin menipis karena ulah manusia.

Latar waktu yang digunakan dalam penceritaan karya film animasi, peneliti mengambil konsep Pulau Jawa di masa depan. Penggunaan konsep futuristik ini peneliti gunakan sebagai sebuah bentuk simbolisme, dimana peneliti ingin mencoba memvisualisasikan lebih dalam kondisi hutan habitat di Pulau Jawa jika pada masa kini, masyarakat di dalamnya masih melakukan tindakan eksploitasi sumber daya alam dan tidak peduli dengan isu terancam punahnya satwa endemik. Sehingga tercipta suasana film animasi yang dapat dirasakan secara imersif oleh para audiens.

Peneliti menggunakan animasi 2 dimensi sebagai media utama dalam berkarya, dengan harapan dapat menarik minat masyarakat dan dapat menjadi sarana edukasi yang baru serta menarik. Diharapkan dapat menumbuhkan kepedulian para audiens terhadap isu lingkungan

hidup seperti terancam punahnya satwa endemik, terutama di Pulau Jawa.

1.5.2 Visual

Peneliti menciptakan karya film animasi 2 dimensi dengan mengangkat isu lingkungan hidup, yakni terancam punahnya satwa endemik di Pulau Jawa. Terdapat empat tokoh yang menjadi visual utama, yakni diantaranya; Prima seorang polisi hutan yang mengawasi ekosistem lingkungan hidup di hutan habitat agar selalu terjaga kesehatannya dari berbagai konflik, Baja seekor Badak Jawa pemalu yang suka menyendiri dan sangat sensitif, Centil seekor Macan Tutul Jawa dengan rasa keingin tahuan yang tinggi, agresif, dan sangat lincah, serta yang terakhir yakni EL seekor Elang Jawa dengan sifat pemalas namun juga cerdik.

Gaya ilustrasi yang digunakan, peneliti cenderung menitik beratkan pada konsep ilustrasi kartun semi realis. Sebab media animasi 2 dimensi sangat lekat dengan ciri khas ilustrasi bergaya kartunal, yang banyak sekali peminatnya. Pemilihan gaya ilustrasi kartun semi realis dapat memberikan kesan yang mudah diingat, karena bentuknya yang mengadaptasi bentuk nyata yang dilihat sehari-hari.

Peneliti mengkolaborasikan bentuk nyata realis dengan kartunal, untuk menciptakan suasana di dalam film terkesan menyenangkan.

Sebab yang menonjol pada sebuah gaya kartunal, ialah penerapan teknik *shading* yang terlihat sederhana namun tetap berdimensi. Hal ini diterapkan oleh peneliti mengingat bahwa audiens yang menjadi target, kebanyakan para anak-anak yang beranjak ke masa remaja awal maupun masa remaja akhir.

Petualangan mereka dikemas dalam bentuk film animasi 2 dimensi. Warna-warna yang digunakan untuk penciptaan karya ilustrasi baik pada desain karakter hingga *background*, disesuaikan antara gaya berkarya yang dimiliki peneliti dengan seniman-seniman ilustrasi yang dijadikan sebagai inspirasi pada referensi praktik. Karakter Prima dirancang dengan menggunakan fitur wajah, warna kulit dan proporsi pria dewasa di Indonesia, sedangkan penciptaan karakter figuratif satwa endemik disesuaikan dengan ciri khas atau morfologi yang dimilikinya masing-masing.

1.5.3 Operasional

Tahapan operasional dalam proses penciptaan karya seni rupa film animasi 2 dimensi ini berkaitan dengan peralatan, bahan, prosedur, dan teknik dalam berkarya yang dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

a. Pra Produksi

Tahap Pra Produksi yang peneliti lakukan selama proses penciptaan karya adalah melakukan riset mengenai konsep cerita seperti apa yang akan diangkat dalam bentuk film animasi 2 dimensi. Peneliti tertarik untuk mengangkat isu terancam punahnya satwa endemik di Pulau Jawa. Kemudian, peneliti melakukan observasi dengan mencari referensi dari membaca komik dan menonton berbagai film dengan tema yang penceritaan yang unik serta menarik. Pada akhirnya, peneliti memilih untuk mengangkat konsep pahlawan super dengan pendekatan antropomorfik mengenai satwa endemik Pulau Jawa yang terancam punah dalam film animasi 2 dimensi.

Setelah melalui tahap observasi ide penciptaan karya, peneliti mencari data secara daring tentang tiga satwa endemik Pulau Jawa yang terancam punah. Peneliti mencoba mengumpulkan data ketiga satwa endemik tersebut, hasil literatur yang diperoleh mengenai ketiga satwa tersebut kemudian divalidasi kembali dengan ahli materi dari tiap satwa. Validasi yang dilakukan berupa wawancara dengan metode *in-depth interview*. Peneliti juga mencari jurnal serta penulisan-penulisan, dengan topik yang relevan dengan ranah penciptaan karya seni peneliti. Setelah itu, peneliti melakukan survei mengenai media seperti apa yang cocok untuk menerbitkan karya film animasi 2 dimensi.

b. Produksi

Peneliti mempersiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang ingin digunakan, antara lain peralatan menggambar digital (*Hardware*) seperti *Acer Laptop*, *mouse* dan *Wacom Intuos CTL 490 Pen Tablet*. Sedangkan untuk perangkat lunak (*Software*) yang paling banyak digunakan adalah *Adobe Photoshop CC 2019*, *Moho Pro 14*, *Adobe After Effect CC 2019*, *Adobe Premiere Pro CC 2019* dan *Adobe Media Encoder CC 2019*. Pemilihan *Software* ini didasari oleh ketersediaan perangkat lunak pada gawai milik peneliti. *Software* tersebut adalah aplikasi yang sering digunakan oleh peneliti sebagai media utama dalam berkarya, sehingga peneliti sudah terbiasa dengan *tools* yang tersedia dan dapat mempermudah peneliti dalam proses penciptaan karya. Mulai dari membuat *Brainstorming*, *storyboard*, sketsa, *lineart* dan *coloring*, hingga tahapan eksplorasi penerapan teknik animasi *frame by frame* dan *motion graphic* pada karya film animasi peneliti.

Tahapan produksi dimulai dengan membuat tiga eksplorasi naskah cerita yang cocok untuk diangkat ke dalam film animasi 2 dimensi. Peneliti memecah kembali naskah cerita yang terpilih menjadi 7 bagian cerita, sehingga terbentuk sebuah *chapter* dalam satu rangkaian cerita. Setelah menentukan alur cerita yang ingin digunakan, maka masuk dalam tahapan eksplorasi gaya ilustrasi.

Selanjutnya, peneliti membuat aset-aset ilustrasi yang dibutuhkan yakni seperti adanya *storyboard* cerita, desain karakter, dan *background asset* yang dapat mendukung terbentuknya visualisasi cerita yang hidup pada karya film animasi 2 dimensi. Perupa menggunakan teknik *digital drawing* di *Laptop* dengan *software Adobe Photoshop CC 2019*.

Langkah selanjutnya peneliti beralih menggunakan *software Moho Pro 14* untuk menggerakkan aset ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya. Untuk teknik yang diterapkan dalam penciptaan film animasi 2 dimensi adalah dengan menggunakan gabungan teknik animasi seperti *frame by frame* dan *motion graphic* seperti *rigging*.

Kemudian, peneliti beralih untuk menggunakan *software After Effect CC 2019* untuk menggabungkan antara objek yang telah dianimasikan secara terpisah oleh ilustrasi *background*. Selain itu, peneliti juga menganimasikan *background asset* dengan teknik *parallax effect* dan memberikan beberapa efek visual, yang dapat mendukung suasana terlihat lebih nyata pada tiap adegan yang dianimasikan.

Langkah terakhir yakni *finishing* karya dimana peneliti menggabungkan beberapa adegan yang berdurasi sekitar 10-15 detik yang terpisah, menjadi satu kesatuan pada *software Adobe Premiere Pro CC 2019*. Sehingga menciptakan adanya *sequence* cerita bagian pertama. Peneliti juga menambahkan aset pendukung lainnya seperti

adanya suara narator, *subtitle*, *sound effect* dan *background music* dari platform gratis yakni *Youtube* sebagai pendukung untuk membangun atmosfer cerita pada film animasi 2 dimensi setelah selesai digabungkan.

Kemudian hasil karya mentah yang diperoleh, akan dirender kembali menggunakan *Adobe Media Encoder CC 2019* menjadi bentuk video berformat *mp4* dengan *video frame rate 30 fps*.

c. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahapan yang dilakukan peneliti setelah menciptakan karya film animasi 2 dimensi, dimana akan dilakukan sebuah uji coba produk. Hasil karya film animasi 2 dimensi ini akan dipublikasikan, di sosial media seperti *Youtube* agar lebih mudah menjangkau banyak pengguna. Jika terdapat masukan dan kritikan yang mengarah pada karya, akan dilakukan perbaikan dengan segala pertimbangan yang ada agar tercipta karya film animasi 2 dimensi yang layak untuk disaksikan.

1.6 Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat yang di dapat dari pembuatan proyek studi yang berjudul “Film Animasi 2 Dimensi Satwa Endemik Pulau: *Fantastic Javanimals*” antara lain sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai bentuk dokumentasi dalam perjalanan kreatifnya dan berguna sebagai referensi dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembuatan karya lainnya di kemudian hari.
2. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa, diharapkan karya ini dapat digunakan sebagai pengembangan wawasan bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa dalam menciptakan karya yang mengadaptasi isu-isu mengenai lingkungan hidup di kemudian hari.
3. Bagi Lembaga Konservasi, diharapkan karya studi ini dapat menjadi media yang bernilai solutif untuk permasalahan terhadap terbatasnya media unik dan menarik dalam mengemas informasi mendasar mengenai pentingnya menjaga kelestarian satwa endemik.
4. Bagi masyarakat umum, diharapkan karya proyek studi ini dapat menjadi tontonan yang menghibur dan juga edukatif dalam membangun kesadaran bersama bahwa penting sekali untuk menjaga kelestarian alam sekitar agar tercipta lingkungan kehidupan yang ideal untuk tiap makhluk hidup.