

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC***  
**PENGENALAN 7 BATU MULIA DI JAWA**  
**UNTUK KATEGORI PEMULA**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2016**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC***  
**PENGENALAN 7 BATU MULIA DI JAWA**  
**UNTUK KATEGORI PEMULA**



**PERANCANGAN**

**Obby Maulana Ariffiandy**

**NIM 1112130024**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk  
memperoleh gelar sarjana dalam Bidang Desain Komunikasi  
Visual 2016**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :  
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN 7 BATU MULIA DI  
JAWA UNTUK KATEGORI PEMULA diajukan oleh Obby Maulana Ariffiandy,  
NIM 1112130024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain,  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim  
Pembina Tugas Akhir pada tanggal 9 Februari 2016 dan dinyatakan telah  
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

**Dr. Prayanto W.H., M.Sn**

NIP 19630211 199903 1 001

Pembimbing II / Anggota

**Drs. Arief Agung S., M.Sn**

NIP 19671116 199303 1 001

Cognate / Anggota

**M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T**

NIP 19780221 200501 1 002

Ketua Program Studi S-1 Desain  
Komunikasi Visual

**Drs. Hartono Karnadi, M.Sn**

NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua

**Drs. Baskoro Suryo B, M.Sn.**

NIP 19650522 199203 1 003

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta,

**Dr. Suastiwi, M.Des**

NIP 19590802 198803 2 002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmatNYA sehingga karya tugas akhir perancangan ini dapat tersusun hingga selesai. Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pikirannya.

Harapan penulis semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, untuk ke depannya dapat memperbaiki bentuk maupun menambah isi tugas akhir perancangan ini agar menjadi lebih baik lagi.

Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman penulis, penulis yakin masih banyak kekurangan dalam tugas akhir perancangan ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan karya tugas akhir perancangan ini.

Yogyakarta,  
Januari 2016

Penulis

## UCAPAN TERIMAKASIH

Tugas akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan banyak terimakasih yang ditujukan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya, kesehatan jasmani dan rohani, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya desain ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr.M.Agus Burgma, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi T,M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
4. Bapak Drs.Baskoro Suryo B,M.Sn. selaku Ketua Jurusan DKV
5. Bapak Drs.Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi DKV.
6. Bapak Dr.Prayanto W.H., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I
7. Bapak Drs. Arif Agung S., M.Sn selaku Dosen Pembimbing II
8. Bapak M.Faizal Rochman, S.Sn., selaku Cognate sekaligus Dosen Wali yang telah membimbing masa kuliah dari awal sampai akhir.
9. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi DKV
10. Ibu, Bapak, Kakak, Adik, dan Tante saya yang selalu memberikan dukungan, do'a, bantuan dan segala persiapan dalam bentuk apapun yang diberikan. Terimakasih atas semua kebaikan yang sudah diberikan.
11. Ibu Dr. Ir.Premonowati, MT selaku Kepala Museum Geoteknologi dan Mineral UPN Yogyakarta.
12. Mbak Ana dan Mbak Ayu, selaku edukator Museum Geoteknologi dan Mineral UPN Yogyakarta.
13. Davin, Yuniar, Luqman Ashari, Hernila, Juvico, teman-teman saya yang banyak membantu dalam hal tenaga dan bantuan ide-ide nya.
14. SUGESTY (Surabaya Gemstone Community) dan IGLO (Indonesia Gems Lover) atas bantuan pengumpulan beberapa data.

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta:

Nama : Obby Maulana Ariffiandy

Nomor Mahasiswa : 1112130024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN 7 BATU MULIA DI JAWA UNTUK KATEGORI PEMULA**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, me-ngalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini yang penulis buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta,  
Januari 2016

Obby Maulana Ariffiandy

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN 7 BATU MULIA DI JAWA UNTUK KATEGORI PEMULA

Oleh : **Obby Maulana Ariffiandy**

Indonesia memiliki kekayaan alam yang begitu beragam, dari sabang sampai merauke dengan mudah ditemukannya berbagai macam sumber daya alam mulai dari kekayaan laut, darat, bumi. semua itu dapat dimanfaatkan manusia untuk keberlangsungan hidup secara gratis. Mineral merupakan sumber daya alam elit yang terdapat di Indonesia dengan kekayaan jenis, fungsi, dan cerita seputar sejarahnya memiliki sisi yang menarik dari Negara yang memiliki kesuburan tanah terbaik di dunia ini. Mineral digolongkan menjadi batuan mulia, dan batuan mulia yang sudah mengalami proses pengolahan menjadi perhiasan berganti namanya menjadi “akik”. Mineral sendiri juga merupakan jenis sumber daya alam yang bersifat tidak dapat diperbaharui, dan karena dampak fenomena yang sedang terjadi di kalangan masyarakat Indonesia, menjadikan trend batuan mulia ini semakin membuat orang menjadi memburu habis-habisan dan mengais dimana batu muli berada. Beragam kasus yang berkaitan dengan keberadaan batu mulia mulai bermunculan, mereka dengan bangga menggunakan perhiasan akik di tubuh mereka. Maka dari itu sangatlah penting sebuah edukasi baru dapat mengingatkan kembali bagaimana peran penting sumber daya alam dapat lestari di tempatnya, namun tetap eksis di ranah nasional tanpa merusak alam.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis terdorong untuk membuat perancangan ini yang diharapkan perancangan dapat mempersuasi masyarakat umum untuk memperhatikan lagi sumber daya alam yang berpotensi besar bagi Negara.

***Kata kunci*** : Batu mulia, *motion graphic*.

## **ABSTRACT**

### **MOTION GRAPHIC DESIGN INTRODUCTION 7 PRECIOUS STONE IN JAVA FOR BEGINNERS CATEGORY**

**By: Obby Maulana Ariffiandy**

*Indonesia has a various kind of natural resources, from Sabang to Merauke we can easily discover a wide variety of natural resource from the sea, land and earth. All that can be exploited by human for free. Mineral is an elite natural resource that is contained in Indonesia with a wealth of types, functions, and history has the interesting side from country which has the fertility of the good soil in the world. Minerals are classified into rock noble and precious rocks that have undergone a process of processing into jewelery changed its name to "agate". Mineral is also a kind of natural resources that are not renewable, and because of the impact of the phenomenon that was prevalent in Indonesia, making this precious rock trend makes people into all-out hunt and scavenge where these gemstone is located. Various cases relating to the existence of precious stones began to appear, they proudly use gemstone jewelery on their bodies. Therefore it is important a new educational how can recall the important role of natural resources can be sustainable in place, but still exist in the national sphere without damaging nature.*

*So this is why the authors are encouraged to make this design that can be persuade the general public to pay attention to another natural resource that has great potential for the State.*

**Keywords :** *Gemstone, motion graphic*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul : **PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENGENALAN 7 BATU MULIA DI JAWA UNTUK KATEGORI PEMULA** Dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang penulis ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasi dan atau pernah dipakai untuk mendapat gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun kecuali bagian sumber informasinya dicantumkan sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, Januari 2016



Obby Maulana Ariffiandy

NIM 1112130024

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Tujuan Perancangan .....	6
E. Manfaat Perancangan .....	6
1. Bagi Masyarakat .....	6
2. Bagi Mahasiswa .....	6
3. Bagi <i>Target Audience</i> .....	6
F. Metode Perancangan .....	6
1. Metode Pengumpulan Data .....	6
a. Angket .....	7
b. Wawancara .....	9
2. Instrumen / Alat Pengumpulan Data .....	10
G. Metode Analisis Data (5W+1H) .....	10
H. Skematika Perancangan .....	14

### **BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

A. Identifikasi Data .....	15
1. Data sponsor .....	15
a. Museum geoteknologi dan mineral UPN Jogja .....	15

b. IGLO (Indonesia Gems Lover) .....	16
B. Landasan Teori .....	17
1. Komunikasi (Teori Behaviorisme) .....	17
2. <i>Media Uses and Gratifications</i> .....	18
C. Tinjauan Literatur tentang <i>Motion Graphic</i> .....	19
1. Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	19
2. Perbedaan <i>Motion Graphic</i> dan Animasi .....	19
3. Elemen Grafis dalam <i>Motion Graphic</i> .....	21
4. Penggunaan <i>Motion Graphic</i> .....	24
5. Keunggulan <i>Motion Graphic</i> sebagai Media .....	25
6. Referensi <i>motion graphic</i> sebagai Media Edukasi .....	26
D. Tinjauan Literatur tentang Batu Mulia .....	28
1. Definisi Sumber Daya Alam .....	29
2. Konservasi Alam .....	29
3. Jenis Batu .....	30
4. Klasifikasi Batu Mulia .....	31
5. Batu Mulia .....	35
6. Sifat-sifat Batu Mulia .....	37
7. Macam Jenis Batu Mulia di Tanah Jawa .....	38
E. Tinjauan Pustaka .....	45
F. Analisis Data .....	47
1. <i>Target Audience</i> .....	47
2. Analisa Perancangan (SWOT) .....	48
G. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah .....	52

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

A. Konsep Komunikasi .....	53
1. Tujuan Komunikasi .....	53
2. Strategi Komunikasi .....	53
B. Konsep Media .....	54
1. Tujuan Media .....	54
2. Strategi Media .....	56

a. Media Utama .....	56
b. Media Pendukung .....	57
C. Konsep Kreatif .....	59
1. Tujuan Kreatif .....	59
2. Strategi Kreatif .....	60
3. <i>Big Idea</i> .....	63
D. Program Kreatif .....	64
1. Pra Produksi .....	64
a. Tema .....	64
b. Judul .....	64
c. Sinopsis .....	65
d. <i>Storyline</i> .....	67
e. <i>Script</i> .....	70
f. Tipografi .....	108
g. Warna .....	110
h. Layout .....	112
2. Produksi .....	114
a. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	114
b. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	115
c. Jadwal Produksi .....	115
d. Tahapan Membuat <i>Motion Graphic</i> .....	116
3. Paska Produksi .....	116
a. Format .....	116
b. Durasi .....	112
c. <i>Packaging</i> .....	123
d. Penyebaran Media .....	124
e. Biaya Produksi .....	126

#### **BAB IV VISUALISASI**

A. Penjaringan Ide Visual .....	128
B. <i>Storyboard</i> .....	128
C. Karakterisasi Visual .....	162

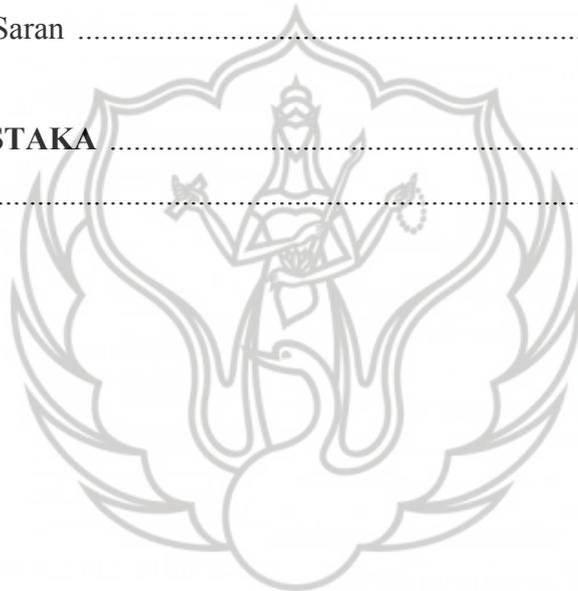
1. <i>Modelling 3D</i> .....	162
2. Tipografi .....	164
3. Simbol .....	166
4. Layout .....	167
D. <i>Screenshot Motion Graphic</i> .....	168
E. Media Pendukung .....	194
1. Sketsa .....	194
2. Final Desain .....	195

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	200
B. Saran .....	200

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	203
-----------------------------	-----

<b>LAMPIRAN</b> .....	204
-----------------------	-----



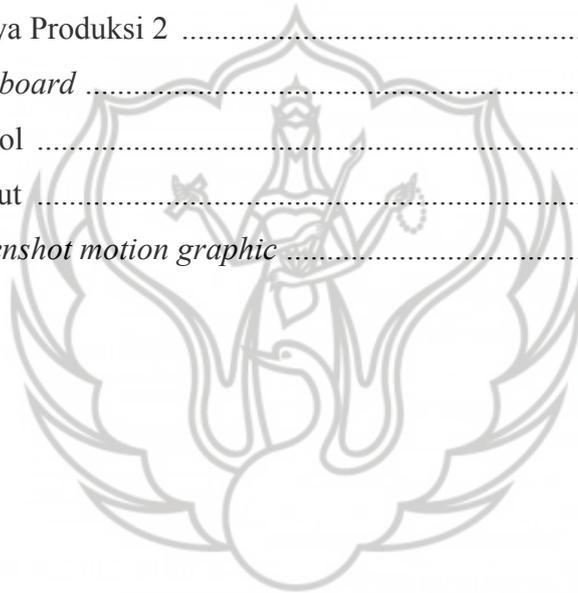
## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1.1 Skematika perancangan .....	14
Gb. 2.1 Logo museum .....	15
Gb. 2.2 Logo IGLO .....	17
Gb. 2.3 Desain infografis .....	22
Gb. 2.4 <i>Motion graphic preview</i> .....	22
Gb. 2.5 <i>Screen shot motion graphic</i> referensi 1 .....	27
Gb. 2.6 <i>Screen shot motion graphic</i> referensi 2 .....	28
Gb. 2.7 Bidang belah batu agate .....	39
Gb. 2.8 Batu kecubung ungu .....	40
Gb. 2.9 Batu jasper .....	41
Gb. 2.10 Batu kalsedon .....	42
Gb. 2.11 Bentuk kristal dari batuan kuarsa .....	43
Gb. 2.12 Batu mulia jenis obsidian .....	44
Gb. 2.13 Keindahan batu opal .....	45
Gb. 2.14 Cover buku 100 cerita batu mulia indonesia .....	46
Gb. 3.1 Contoh hasil gambar <i>digital imaging</i> 1 .....	61
Gb. 3.2 Contoh hasil gambar <i>digital imaging</i> 2 .....	62
Gb. 3.3 Referensi desain tipografi 1 .....	109
Gb. 3.4 Referensi desain tipografi 2 .....	109
Gb. 3.5 Inspirasi tema warna .....	111
Gb. 3.6 Palet warna .....	111
Gb. 3.7 Tampilan grid layout .....	113
Gb. 3.8 Tahapan <i>digital imaging</i> menggunakan software Adobe Photoshop .....	117
Gb. 3.9 Tahapan <i>recording voice</i> menggunakan software Adobe Audition .....	117
Gb. 3.10 Tahapan <i>key animation</i> menggunakan software Adobe After Effect .....	118
Gb. 3.11 Tahapan <i>compositing audio</i> menggunakan software Adobe Premiere .....	119
Gb. 3.12 Tahapan <i>final composition</i> menggunakan software Adobe After Effect .....	120
Gb. 3.13 Tampilan setingan saat melakukan <i>rendering</i> .....	121
Gb. 3.14 Tampilan setingan lembar kerja pada Adobe After Effect .....	121
Gb. 4.1 Gambar <i>main mapping</i> , penjabaran dari <i>big idea</i> .....	128

Gb. 4.2 <i>Screenshot</i> proses modeling 3D batu agate .....	162
Gb. 4.3 <i>Screenshot</i> proses modeling 3D batu amethyst .....	162
Gb. 4.4 <i>Screenshot</i> proses modeling 3D batu jasper .....	162
Gb. 4.5 <i>Screenshot</i> proses modeling 3D batu kalsedon .....	163
Gb. 4.6 <i>Screenshot</i> proses modeling 3D batu kuarsa .....	163
Gb. 4.7 <i>Screenshot</i> proses modeling 3D batu obsidian .....	163
Gb. 4.8 <i>Screenshot</i> proses modeling 3D batu opal .....	164
Gb. 4.9 Tahapan sketsa <i>logotype</i> .....	164
Gb. 4.10 Tahapan digital <i>logotype</i> dan poling .....	164
Gb. 4.11 Master <i>logotype</i> .....	165
Gb. 4.12 Desain tipografi judul .....	165
Gb. 4.13 Tahapan sketsa desain poster pameran TA .....	194
Gb. 4.14 Tahapan sketsa desain kemasan CD .....	194
Gb. 4.15 Tahapan sketsa desain iklan majalah .....	195
Gb. 4.16 Desain poster <i>launching motion graphic</i> .....	195
Gb. 4.17 Desain poster pameran TA .....	196
Gb. 4.18 Desain iklan majalah .....	196
Gb. 4.19 Desain <i>packaging</i> .....	197
Gb. 4.20 Desain baner dan halaman youtube chanel .....	197
Gb. 4.21 Desain baner dan halaman facebook .....	198
Gb. 4.22 Halaman instagram .....	198
Gb. 4.23 Desain katalog pameran TA .....	199
Gb. 4.24 Desain mug .....	199
Gb. 4.25 Desain <i>fashion merchandise</i> .....	199

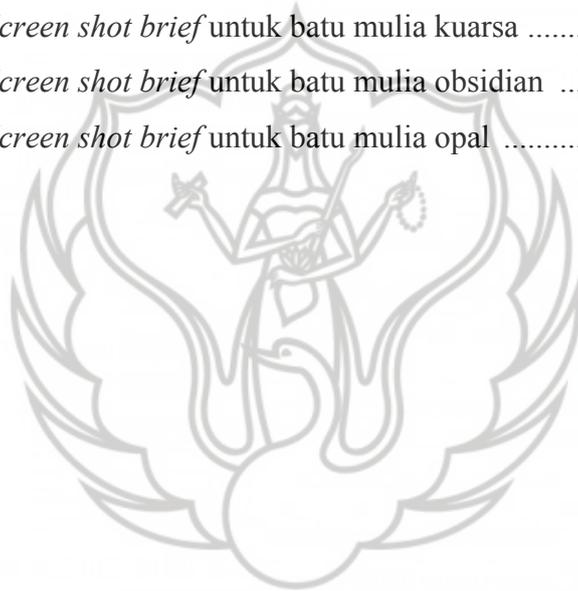
## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil perhitungan angket .....	9
Tabel 1.2 Alat pengumpulan data .....	10
Tabel 2.1 Tingkat kekerasan batu mulia .....	35
Tabel 2.2 Strategi Matrik SWOT .....	51
Tabel 3.1 <i>Scene 0 – Scene 47</i> .....	70-108
Tabel 3.49 Daftar perangkat keras yang digunakan .....	109
Tabel 3.50 Daftar <i>software</i> yang digunakan .....	110
Tabel 3.51 Jadwal Produksi .....	110
Tabel 3.52 Biaya Produksi 1 .....	127
Tabel 3.53 Biaya Produksi 2 .....	127
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	161
Tabel 4.2 Simbol .....	167
Tabel 4.3 Layout .....	168
Tabel 4.4 <i>Screenshot motion graphic</i> .....	193



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar pertanyaan anget .....	204
Lampiran 2. Foto saat penulis didepan museum UPN Jogja .....	205
Lampiran 3. Foto saat penulis mengunjungi museum UPN Jogja .....	205
Lampiran 4. Foto koleksi bebatuan di museum UPN Jogja .....	206
Lampiran 5. <i>Screen shot</i> data daftar mineral Indonesia dari museum .....	206
Lampiran 6. <i>Screen shot brief</i> untuk batu mulia agate .....	207
Lampiran 7. <i>Screen shot brief</i> untuk batu mulia amethyst .....	207
Lampiran 8. <i>Screen shot brief</i> untuk batu mulia jasper .....	208
Lampiran 9. <i>Screen shot brief</i> untuk batu mulia kalsedon .....	208
Lampiran 10. <i>Screen shot brief</i> untuk batu mulia kuarsa .....	209
Lampiran 11. <i>Screen shot brief</i> untuk batu mulia obsidian .....	209
Lampiran 12. <i>Screen shot brief</i> untuk batu mulia opal .....	210



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Batu mulia yang dulu tidak begitu dipandang sekarang diburu habis-habisan, sepertinya kalimat tersebut cukup jelas untuk menggambarkan situasi kekinian yang berhubungan dengan fenomena yang terjadi pada masyarakat Indonesia. Pada akhir tahun 2014 sampai saat ini di berita media penyiaran dan media sosial kerap akan berita mengenai batu akik khas Indonesia dan masyarakat yang sedang “demam” batu akik. Beberapa kasus yang berkaitan dengan objek ini pun bermunculan, seperti yang terjadi di Jakarta, warga dengan berani mencongkel dan merusak trotoar untuk mencari bongkahan batu akik, kemudian yang terjadi pada sebuah makam Raja Gorontalo, warga dengan berani mencongkel batu nisan tersebut karena diduga sebagai batu mulia, dan masih banyak lagi. Beberapa diantaranya juga termasuk kasus penipuan dengan menjajakan sebuah batu yang tidak murni terbuat dari kandungan mineral dan itu dengan mudah dipasarkan, dan masih banyak lagi beberapa kasus yang terjadi berkaitan dengan fenomena akik ini. Tidak jelas apa yang menjadikan fenomena ini begitu melekat pada masyarakat sampai merekapun tidak sedikit yang mengubah kehidupan ekonomi mereka untuk menjadi penjual, pengrajin, kolektor, dari batuan mulia atau akik ini. Karena sebelum fenomena ini terjadi, segala hal yang berkaitan dengan batu mulia menjadi sesuatu yang tidak begitu mencolok dan menarik pada masyarakat umum, hanya mereka yang benar-benar bekerja pada bidangnya yang paham bagaimana cara untuk mengolah dan menjaga salah satu kekayaan bumi ini agar dapat lestari pada tempat yang seharusnya. Kini fakta lain menunjukkan bahwa masyarakat pada umumnya memiliki ambisius untuk memiliki sebuah batu mulia tersebut, baik digunakan untuk kebutuhan barang *fashion* berupa perhiasan atau yang lainnya. Mereka saat ini mulai tahu bagaimana sebuah batu mulia memiliki nilai estetika, ekonomi, politis, dan lain-lain. Hal itu dapat dilihat pada kehidupan sehari-hari yang dulu pedagang dan pengrajin batu mulia hanya beberapa tempat kini sudah banyak ditemui dengan mudah di berbagai spot perdagangan, bahkan di salah

satu daerah di Jawa, Cirebon tepatnya terdapat satu pasar dengan blok atau wilayah khusus penjualan batu akik yang semula wilayah tersebut dipergunakan untuk memperdagangkan barang dagang lain. Kemudian kaitannya dengan hal politis bahwa tidak sedikit dari para petinggi Negara yang memiliki perhiasan berupa batu akik yang melingkar di jari mereka untuk memperlihatkan segi eligimati dari setiap individunya.

Batu tersebut diolah oleh segelintir orang menjadi sesuatu yang mereka ambil dari sumber daya alam. Sumber daya alam sendiri memiliki peran penting sebagai keberlangsungan hidup manusia jadi sumber daya alam yang kini tersedia dengan gratis juga patut untuk dilestarikan dan dijaga agar tetap tersedia dan tidak terjadinya kepunahan, terutama jenis sumber daya alam yang bersifat tidak dapat diperbarui. Seperti yang dijelaskan pada artikel yang tertulis di ([ilmugeologitambang.com/sumber-daya-alam](http://ilmugeologitambang.com/sumber-daya-alam)) yang penulis akses pada tanggal 05-Mei-2015. Bahwa jenis sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui (*unrenewable resources*), yakni sumber daya alam yang akan habis karena tidak dapat dibuat yang baru. Contohnya timah, besi, bauksit, batu bara, dan mineral. Sumber daya alam tersebut akan dapat sangat berguna bagi kelangsungan hidup manusia jika dari manusia nya sendiri dapat benar-benar memahami sebagaimana peran penting sumber daya alam yang masih tersisa dibelahan dunia.

Mineral merupakan salah satu sumber daya alam yang bersifat tidak dapat diperbarui, yang terbuat dari senyawa kimia homogen yang memiliki bentuk teratur (sistem kristal) dan terbentuk secara alami. Batuan mulia merupakan anggota elit dari mineral alam, disebut elit kerena dari sekitar 3.000 jenis mineral di Bumi, hanya terdapat 150-200 yang bisa digolongkan jenis batu mulia. di Indonesia sendiri terdapat banyak jenis mineral yang dapat ditemukan hampir di seluruh wilayah di Indonesia dengan 34 propinsi kecuali Jakarta Sujatmiko (2015). Mineral tersebut yang kini banyak diolah oleh sejumlah orang menjadi batu perhiasan, batu sebagai media pengobatan, hiasan rumah, sampai menjadi alat industri pemotong bahan keras karena batu mulia mempunyai kadar kekerasan yang sampai sulit untuk dipecahkan. Beberapa fungsi tersebut juga mempengaruhi batu mulia dari segi nama.

Nama akik sendiri adalah nama asli dari Indonesia untuk sebutan batu mulia yang sudah mengalami proses pengolahan oleh tenaga manusia berupa perhiasan, *gemstone* merupakan nama tren batu mulia di ranah internasional untuk membedakan pada setiap batu alam yang mempunyai nilai jual tersendiri dibandingkan dengan jenis batu yang lain.

Peran kekayaan bumi di Indonesia sudah diketahui oleh banyak pihak masyarakat sebagai negara yang memiliki kesuburan tanah terbaik di dunia, memiliki jumlah pulau terbanyak, hujan tropis terbesar di dunia, lautan terbesar didunia, dan memiliki 147 gunung berapi di berbagai propinsi di Indonesia, Namun untuk pengetahuan akan sumber kekayaan alam berupa mineral atau batu mulia lah yang masih bersifat pasif, artinya masih belum menjadi pengetahuan yang umum dan dengan mudah didapatkan kebenarannya bagi masyarakat. Padahal jika dilihat dari potensi berapa banyak pulau, tanah terbaik, lautan terbesar serta banyaknya gunung berapi. Hal itu akan sangat memungkinkan bahwa potensi mineral berupa batu mulia di Indonesia sangatlah luar biasa, memiliki jenis mineral yang khas dari negara ini. Seperti yang sudah disampaikan oleh Muhammad Taslim, GG (2011) sebagai pengamat di badan penelitian geologi, dan dituliskan pada artikel *online* ([www.ilmugeologitambang.com/geodinamik-pembentukan-mineral-indonesia](http://www.ilmugeologitambang.com/geodinamik-pembentukan-mineral-indonesia)). Belum juga prestasi negara Indonesia akan penjualan batu akik terbesar se-Asia Tenggara. Menjadikan komoditas ekspor batu mulia melonjak di 2 tahun terakhir ini.

Kepulauan Jawa dengan daerah yang berpotensi batu mulia memiliki 7 (tujuh) jenis bebatuan yang khas sesuai dengan iklim yang berada di dataran tersebut, menurut sumber data lapangan dari museum geoteknologi UPN Yogyakarta, batuan tersebut antara lain *Agate*, *Amethyst* (Kecubung), *Jasper*, *Kalsedon*, *Quartz* (Kuarsa), *Obsidian*, dan *Opal*. Tujuh jenis batu mulia tersebutlah yang akan dibahas dalam perancangan *motion graphic* ini. Karena dari tujuh jenis batu mulia tersebut diantaranya yang memiliki sifat spesies sendiri, dan itu merupakan nilai khas batu mulia yang khusus dapat ditemukan di Pulau Jawa saja. Kemudian minimnya pengeksposan batu mulia khusus pada wilayah Jawa yang memiliki batu mulia khas dari berbagai

daerahnya. Hal ini dapat dilihat di berbagai media informasi seperti buku, audio visual, dan berbagai artikel yang dimuat pada media cetak maupun elektronik. Jikalau ada informasi mengenai hal itu, itu juga belum dimuat dalam satu media atau dirangkum menjadi satu kesatuan yang khusus membahas batu mulia di kepulauan Jawa. Karena kebanyakan sumber informasi batuan mulia saat ini adalah pengetahuan berbagai *gemstone* dari seluruh Dunia. Hal ini membuat nilai khas batu mulia Jawa tidak dieskpos dan disebar luaskan pengetahuannya secara terbuka, mengingat nilai keunggulan, cerita, dan peran batu mulia di Jawa sangatlah bagus jika dapat diketahui oleh khalayak. Karena pulau Jawa sendiri mempunyai akar kebudayaan yang sangat kental dan beragam, dengan mudah ditemukan disekeliling saat ini dan banyak kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Dari berbagai ulasan mengenai apa itu batu mineral, potensi di Indonesia, dan sebab akibat adanya batuan mulia ini merupakan alasan penulis untuk mengangkat objek dan beberapa permasalahan dalam perancangan tugas akhir ini. Pada perancangan ini, penulis akan membahas bagaimana nilai penting yang terkandung dalam sebuah batu mulia, proses terciptanya batu mulia dari kandungan mineral bumi, tingkatan suatu nilai dari satu jenis batu dengan jenis yang lainnya, dari aspek keindahan, kekhasan, habitat, dan pecahan-pecahan mineral yang ada di dalamnya, yang dilengkapi dengan visual video dan fotografi. Adapun fungsi lain dari sebuah batu mulia yang dapat dimanfaatkan oleh segelintir orang untuk berbagai bidang jenis pekerjaan.

Perancangan ini dibuat karena alasan utama untuk mengenalkan kekayaan alam berupa batu mulia di Jawa yang memiliki nilai kekhasan dan kelokalan agar peran batu mulia semakin dikenal dengan baik dari segi keistimewaan, cerita dibalik batu mulia, fungsi, dan nilai keunggulan yang dimiliki batu mulia tersebut. Adanya dampak positif yang berkaitan dengan batu mulia di Jawa yakni dapat menjadikan negara Indonesia menjadi negara yang tidak hanya sebagai negara pengimpor namun sebagai negara yang dapat menunjukkan jati diri, mengurangi jumlah pengangguran, bertambahnya pajak bagi negara, menambah komoditas ekspor pada barang

mentah, dan lain-lain. Hal itu dapat terjadi jikalau dari masyarakatnya dapat mengerti betul bagaimana cara mempertahankan dan mengolah kekayaan alam dengan sebaik-baiknya tanpa merusak alam. Kemudian dengan berbagai informasi yang disajikan dalam bentuk perancangan *motion graphic* ini berusaha untuk mempengaruhi kesadaran dan mengajak mereka yang berkecukupan dengan batuan mulia dan masyarakat umum untuk menjadi pemerhati sumber daya alam khususnya batu mulia yang berpotensi besar bagi Negara. Maka dari itu dibutuhkan usaha untuk memajukan negara melalui transformasi dari penduduknya dengan memberikan asupan ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua banyak pihak.

#### B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media *motion graphic* tentang batu mulia di Jawa, yang di harapkan perancangan dapat memberikan informasi yang komprehensif tentang kekayaan alam yang ada di Jawa?

#### C. Pembatasan Masalah

Perancangan ini menitikberatkan pada :

1. Perancangan ini hanya akan membahas pengetahuan mengenai mineral berbentuk batu mulia yang dapat ditemukan di Jawa Indonesia.
2. Perancangan ini hanya akan membahas permasalahan yang bisa diselesaikan dengan ilmu dalam Desain Komunikasi Visual.
3. Perancangan ini mempunyai batasan waktu riset yang dilakukan yakni dalam periode tahun 2015.
4. Perancangan ini hanya akan membahas batu mulia dengan lima point utama yakni, ciri-ciri batu mulia, proses pembentukan batu mulia, detail visual berupa video dan fotografi, ragam jenis batu mulia yang dapat ditemukan di Jawa, dan tips bagaimana cara membedakan batu mulia asli atau palsu.
5. Output perancangan berupa *motion graphic* ber seri.

#### D. Tujuan Perancangan

Untuk merancang *motion graphic* pengenalan 7 batu mulia di Jawa untuk kategori pemula, dengan pendekatan materi yang mengarah kepada pengedukasian, serta *motion graphic* yang dapat dijadikan acuan sebagai salah satu media baru yang membahas khusus tentang 7 batu mulia di pulau Jawa.

#### E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Manfaat bagi masyarakat:

Memberikan dasar pengenalan dan pengetahuan menggunakan *motion graphic* ber seri akan sumber daya alam berupa batu mulia yang berpotensi bagi Indonesia.

##### 2. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual:

Perancangan diharapkan akan menambah wawasan mahasiswa dalam merancang sebuah media yang menarik dengan konten edukasi geologi, khususnya tentang batu mulia.

##### 3. Manfaat bagi *target audience*:

Dapat mengetahui bagaimana seluk beluk batu mulia dengan nilai kekhasan, nilai jual, dan mulianya sebuah batu mulia, yang diharapkan hal ini dapat menumbuhkan rasa kebanggaan, apresiasi, dan tetap menjaga peran batu mulia agar tetap lestari.

#### F. Metode Perancangan

##### 1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu melalui referensi, wawancara, dan analisis di lapangan. Penelitian tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan sumber daya alam berupa batuan mineral yang berada di tanah Jawa. Hal ini dilakukan melalui studi pustaka

atau referensi, dari berbagai macam buku, majalah, artikel di internet serta hasil angket dan wawancara dengan orang-orang yang bersangkutan sebagai narasumber utama.

a. Angket

Angket sebagai salah satu metode pengumpulan data yang penulis terapkan dalam perancangan ini yakni angket yang sudah dipersiapkan dengan berbagai macam pertanyaan dan penyebarannya secara terbuka. Angket ditujukan kepada banyak orang dengan profesi yang sudah ditentukan sebelumnya, dengan maksud agar hasil dari angket berasal dari orang-orang yang sudah mengerti bagaimana seluk-beluk objek perancangan yang menjadi perhatian khusus dalam daftar pertanyaan, sehingga hasil dari jawaban tersebut dapat ditarik kesimpulannya dengan mudah. Profesi yang sudah ditentukan antara lain, pedagang batu mulia, mahasiswa geologi atau geografi, pengrajin batu mulia, kolektor batu mulia, dan pengamat. Kemudian tentang penyebarannya secara langsung meliputi daerah-daerah Kota Jogja dan penyebarannya secara tidak langsung atau *online* meliputi beragam kota yang ada khusus di Jawa. Pengerjaannya-pun dilakukan selama kurang lebih satu minggu dan telah terkumpul total angket sejumlah 50 lembar. Jumlah tersebut tidak sampai menginjak angka ratusan karena tujuannya pun hanya penulis gunakan sebagai penentuan media yang tepat dengan segmentasi yang sudah ditentukan. Juga 50 orang didalamnya bukan berasal dari orang yang sembarangan, namun orang-orang dengan kategori khusus yang profesinya berhubungan dengan objek perancangan, dengan begitu dapat dengan mudah didapatkan hasil kepastiannya. Untuk seperti apa daftar pertanyaan yang penulis ajukan dalam angket ini dapat dilihat pada lembar lampiran. Setelah pembagian angket secara terbuka, adapun hasil dari perhitungan jawaban yang sudah penulis rangkum kedalam tabel di bawah ini:

Nomor Pertanyaan	Jawaban			
	Ya	Tidak		
1	37	13		
3	50	0		
	Ya	Tidak	Kadang-kadang	
7	39	0	11	
8	18	4	19	
	Ya	Tidak	Sedikit Tahu	
9	30	2	18	
10	26	12	12	
	Ya	Tidak		
11	46	3		
	Anak	Remaja	Dewasa	
13	5	18	27	
	Ya	Tidak		
14	50	0		
16	0	50		
17	50	0		
	Ya	Tidak	Kadang-kadang	
18	35	1	14	
19	36	14		
	Cetak	Televisi	Radio	Int.
20	16	13	8	14
	Ya	Tidak		
21	27	23		
	Chating	Update	Streaming	Browsing
23	4	21	3	5
	Ya	Tidak	Kadang-kadang	
24	9	19	7	

	CD	Download	Siaran TV	
25	28	3	19	

Tabel 1.1 Hasil perhitungan angket

Tabel diatas menunjukkan presentase hasil jawaban dari lima puluh orang yang penulis pilih sebagai sumber. Lima puluh orang tersebut terdiri dari Pedagang sebanyak 15 orang, Mahasiswa 13 orang, Pengrajin 8 orang, Kolektor 8 orang, dan Pengamat 6 orang. Hasil dari presentase tersebut mempengaruhi beberapa aspek seperti pemilihan media utama dan segmentasi konsumen dalam perancangan ini.

b. Wawancara

Wawancara yang penulis gunakan dalam pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur, artinya penulis sudah tahu akan bagian informasi apa saja yang akan digali lebih lanjut, dengan cara membuat daftar pertanyaan terlebih dahulu sebelum pertanyaan di lontarkan kepada narasumber. Untuk narasumber sendiri penulis menggunakan narasumber dari salah seorang staf atau pekerja museum yang menjabat sebagai edukator museum. Museum itu sendiri berada di Museum Mineral dan Geoteknologi UPN, Jalan Babarsari No.2 Tambakbayan, Yogyakarta. Museum tersebut memiliki koleksi beragam jenis batuan mineral atau batuan mulia dari hasil lokal maupun luar negeri. Layaknya sebuah museum, setiap objek didalam display kaca memiliki keterangan yang lengkap dengan penjelasan berupa teks dan gambar, gambar berisi mengenai tekstur dari golongan mineral disetiap batuan mulia dan beberapa diantaranya dilengkapi peta letak batuan tersebut ditemukan. Adanya data lengkap dari museum tersebut yang beberapa diantaranya penulis gunakan sebagai acuan untuk mengemasnya menjadi sebuah informasi yang memiliki nilai edukasi kedalam sebuah perancangan *motion graphic*.

## 2. Instrumen / Alat Pengumpulan Data

Saat penulis melaksanakan data lapangan berupa observasi tempat dan beberapa kegiatan wawancara, adapun beberapa perangkat atau alat yang penulis gunakan guna mendukung kelancaran kegiatan tersebut, dan dapat menghasilkan data yang sudah tersusun dengan rapi dan terstruktur. Berikut ini beberapa rincian alat yang penulis gunakan.

No.	Nama Alat	Kegunaan	Jumlah
1	Kamera Canon EOS 70-D	Dokumentasi foto	1
2	<i>Handphone</i> Lenovo P-70	Perekam suara	1
3	Buku catatan dan bolpoin	Alat tulis	2

Tabel 1.2 Alat pengumpulan data

## G. Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan dengan menggunakan prinsip 5W+1H

### a. *What* (Apa)

Mengenai apa perancangan *motion graphic* ini?

Perancangan *motion graphic* tentang batu mulia di Jawa, dimana batu mulia tersebut memiliki nilai tersendiri seperti kekhasan, unik, dan lokal. Perancangan ini penulis kerjakan dengan memiliki latar belakang dari fenomena, kasus, dan trend mengenai objek perancangan, dan itu semua menjadi sebuah peluang tersendiri oleh penulis untuk melakukan perancangan *motion graphic* yang saling berkaitan.

### b. *Who* (Siapa)

Kepada siapa saja perancangan ini ditujukan?

*Motion graphic* ini ditujukan kepada masyarakat umum, khususnya mereka yang kesehariannya bekerja pada bidang geologi dan pecinta batu mulia di Jawa, dengan segmentasi usia dan penggolongan bidang pekerjaan tersendiri. *Audience* tersebut dijadikan penulis sebagai sasaran untuk mengenalkan perancangan *motion*

*graphic* sebagai bahan referensi dan edukasi bagi khalayak karena dari merekalah yang sejak semula memang bergelut di dunia geologi dan ilmu-ilmu mengenai batu mulia dan dari mereka nanti dapat mempengaruhi khalayak umum lainnya untuk ikut menjadi konsumen dari perancangan ini, dan tujuan lain untuk melakukan sebuah konservasi akan dapat terlaksana dengan baik.

c. *Where* (Dimana)

Dimanakah wilayah spasial untuk perancangan *motion graphic* ini?

Wilayah spasial *motion graphic* ini berada di kepulauan Jawa, khususnya daerah dengan potensi batu mulia yang memiliki nilai tersendiri di tempatnya. Seperti yang sudah disampaikan oleh IR. H Sujatmiko seorang Geologist dan direktur GemAfia / Pusat Promosi Batu Mulia Indonesia dalam bukunya yang berjudul 100 Cerita Batu Mulia, yakni seluruh provinsi di Indonesia memiliki potensi mineral dan batu mulia kecuali DKI Jakarta. Hal itu berkaitan dengan wilayah spasial perancangan ini dimana perancangan yang nantinya dapat dengan mudah di propagandakan di seluruh wilayah nasional Indonesia dan berkesempatan untuk dapat dikenal seluruh provinsi di Indonesia. Walaupun perancangan ini memuat bahasan objek yang berada di ruang lingkup tanah Jawa saja, karena tanah Jawa sendiri memiliki jenis bebatuan mulia yang khas dan nilai keungguan tersendiri dan diantaranya yang memiliki sifat kelangkaan atau hampir punah dan itu ada di tanah Jawa. Disamping itu karena ruang lingkup tempat tinggal penulis adalah berada di Jawa menjadikan ini lebih mudah untuk penulis lakukan riset terhadap objek perancangan dibandingkan objek yang berada di luar pulau atau provinsi lainnya.

d. *When* (Kapan)

Dalam kurun waktu berapakah perancangan ini dibuat?

Perancangan ini dilakukan yakni sepanjang tahun 2015-2016 dalam kurun waktu periode tersebut cukup dijadikannya untuk

membuat sebuah perancangan yang dikerjakan dengan sebaik-baik nya dan membuahkan hasil yang optimal, didukung dengan berbagai kesempatan seperti fenomena revolusi batu mulia di Indonesia yang terjadi secara mendadak sejak setahun terakhir ini, walaupun kemungkinan terburuknya seperti fenomena trend yang hanya sesaat saja juga sangat mungkin terjadi kepada objek batu mulia ini, namun hal itu tidak menjadi sebuah penghalang untuk penulis tetap mengerjakan perancangan *motion graphic* ini, karena yang penulis lakukan dari perancangan ini tidaklah memiliki latar belakan utama dengan memanfaatkan fenomena tersebut. Fenomena tersebut muncul dalam periode waktu yang begitu tidak sampai dua tahun, jadi hanya untuk menjadikan kesempatan saja bagi penulis untuk bisa mendapatkan perhatian dengan mudah dari khalayak untuk melihat perancangan *motion graphic* yang penulis sedang kerjakan.

e. *Why* (Mengapa)

Mengapa perancangan *motion graphic* ini dibuat?

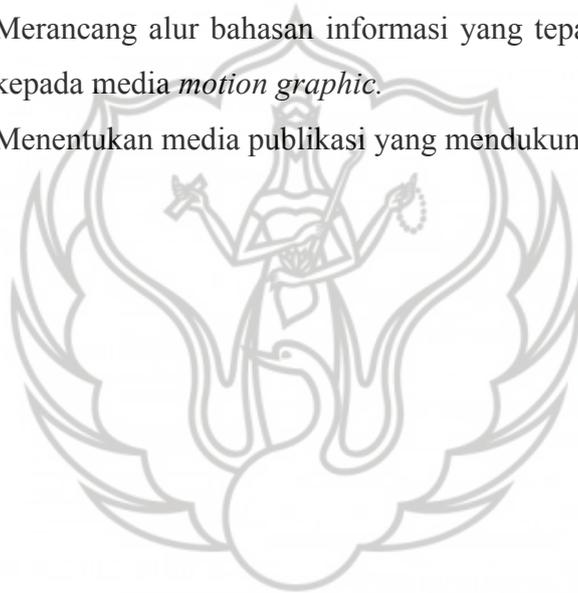
Perancangan *motion graphic* ini diharapkan supaya dapat mempersuasi masyarakat umum agar tertarik dan senantiasa menjadi pemerhati kepada sumber daya alam khususnya batu mulia agar tetap eksis tanpa merusak alam dan lestari di tempatnya. batu mulia memiliki nilai kekhasan tersendiri bagi sejumlah orang karena sebuah objek yang terbentuk oleh alam, dan hanya di beberapa daerah tertentu yang dapat mempengaruhi proses pembentukannya alhasil bentuk, jenis, nama secara keseluruhan memiliki nilai yang berbeda-beda dari satu tempat ke tempat lain. Hal itu berarti nilai kelokalan dapat muncul, menjadikan sebuah kekayaan alam dan hasil dari bumi sebagai objek yang asri dan mudah bagi anak cucu untuk semakin kenal dengan kekayaan tanah pertiwi. Selain itu manusia dan batu mulia sudah bersinggungan sejak lama, hal tersebut dilihat dari sejarah kehidupan manusia. Setiap peradaban mampu menghasilkan kerajinan batu mulia, dari berbagai jenis yang ada. Karena hal itu pengetahuan

akan batu mulia sungguh beragam, dan ini hanya segilintir orang yang akan tahu bagaimana batu mulia digunakannya untuk kebutuhan kehidupan manusia selain sebagai benda perhiasan untuk mempercantik diri.

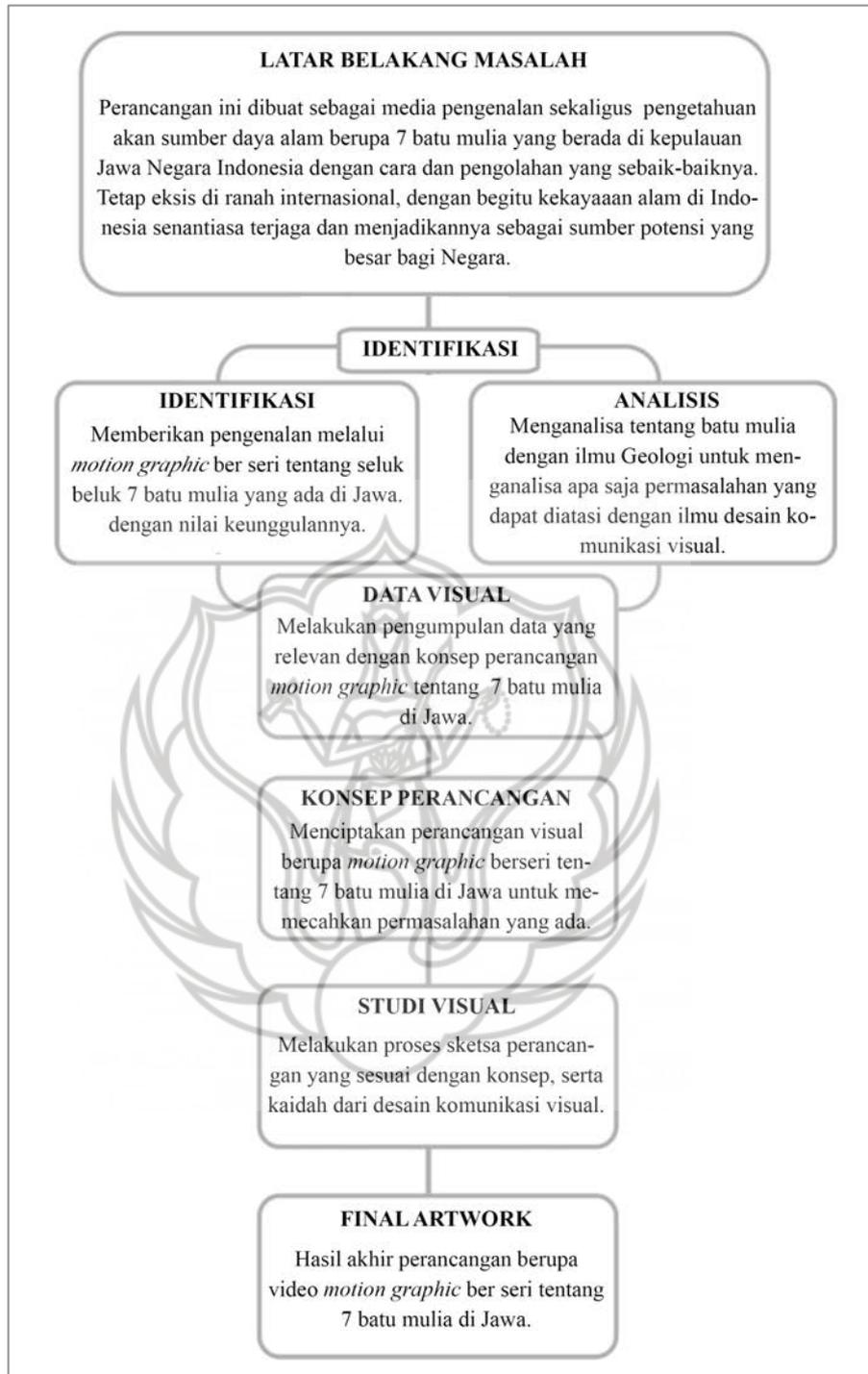
f. *How* (Bagaimana)

Bagaimana langkah-langkah untuk membuat perancangan ini agar menjadi optimal dari berbagai aspek ?

- 1) Melakukan observasi data visual yang mendukung gagasan.
- 2) Melakukan riset tentang kebenaran adanya latar belakang permasalahan.
- 3) Merancang alur bahasan informasi yang tepat untuk diaplikasikan kepada media *motion graphic*.
- 4) Menentukan media publikasi yang mendukung.



## H. Skematika Perancangan



Gb. 1.1 Skematika perancangan