

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Setelah beragam uraian yang penulis tulis pada bab-bab sebelumnya, adapun kesimpulan dari perancangan ini adalah, perancangan ini dibuat dengan *output* media berupa video *motion graphic* berseri yang membahas tentang pengenalan tujuh batu mulia yang dapat ditemukan di Jawa. Dapat dilihat pada tinjauan literatur (pada halaman 26) secara penyajian *motion graphic* ini merupakan media pertama yang belum pernah ada, khusus membahas tentang batu mulia, sesuai dengan pengamatan penulis. Adanya temuan dalam bentuk teknis pengerjaan *motion graphic* yang penulis terapkan dan membuahkan hasil yang positif, dimana teknik tersebut memungkinkan untuk diterapkan atau sebagai bahan referensi untuk memproduksi *motion graphic* dikemudian hari. Penemuan dan cara penyajian baru tersebut baik dari segi teknis maupun materi dapat lebih menguatkan lagi posisi *motion graphic* Ajining Batu Mulia ini sebagai media edukasi pertama khususnya yang bertopik batu mulia yang ditujukan untuk kategori pemula dengan wilayah spasial di Jawa Indonesia.

Terkait dalam penemuan baru penulis terhadap teknik pembuatan *motion graphic* ini yaitu terletak pada cara agar terlihat sinkron antara *voice over* dan tampilan *motion* agar terlihat sesuai satu dengan yang lain, pada saat tahapan mempersiapkan bahan *editing* adalah memprioritaskan *voice over* menjadi yang utama sebelum melakukan *editing key motion*, jadi dengan diketahui durasi dari *voice over* tersebut akan dengan mudah diketahui dimana animasi akan mulai, berganti dengan adegan baru, ataupun berhenti. Karena dari pengalaman penulis setelah melihat proses editing *motion graphic* sebelumnya mereka menjadikan bahan animasi sebagai yang utama sebelum melakukan *take vocal*, layaknya sebuah film animasi, dimana animasi video akan dirender terlebih dahulu yang kemudian di isi dengan *dubbing*. Namun cara tersebut tidak penulis terapkan karena secara teknis animasi dan *motion*

*graphic* juga berbeda, maka dari itu penulis melakukan percobaan pertama pada *sequence* pertama *motion graphic* ini dengan menggunakan teknik yang sudah penulis jelaskan diawal.

Kemudian dalam proses pengerjaan *motion graphic* ini, adapun kendala yang harus penulis hadapi yakni saat penulis harus menerjemahkan sebuah materi mengenai pengetahuan akan proses pembentukan disetiap batu mulia dengan cara yang berbeda-beda. *Brief* berupa uraian materi tersebut penulis dapatkan dari edukator museum geoteknologi dan mineral UPN Yogyakarta, sebagai pihak kontributor dari perancangan ini, menyediakan banyak materi berupa foto dan *sample* batu mulia asli. Setelah itu *brief* tersebut harus penulis terjemahkan lagi bahasa verbal nya agar dapat ditransformasi menjadi sebuah adegan yang ditampilkan pada *motion graphic*. Kemudian dengan adanya kendala tersebut akhirnya penulis berusaha untuk mencari penyelesaiannya dengan cara melihat beberapa referensi video dari *national geographic* yang berjudul “*How Gemstones Are Formed*” kemudian penulis buat dalam sketsa *storyboard* untuk di konsultasikan kembali kepada pihak museum agar adegan tersebut dapat benar-benar diyakini kebenarannya.

Mengingat perancangan ini telah dibuat dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan ilmu desain komunikasi visual, dimana berusaha untuk mengkomunikasikan beberapa pesan seperti edukasi, ajakan untuk mencintai alam, dan cara cermat untuk membedakan produk asli dan imitasi, yang semua itu penulis lakukan dengan cara sebaik-baiknya, dengan menyuguhkan bahasa visual dan verbal secara seimbang, menggunakan kata-kata pada narasi atau *voice over* yang tidak menggurui, dan tampilan grafis yang banyak mengarah kepada suasana alam sebagai ide besarnya. Semua bahan materi yang penulis siapkan adalah bersumber dari literatur buku sebanyak 60 persen, observasi lapangan sebanyak 20 persen, dan browsing internet sebanyak 20 persen. Maka, dengan terkumpulnya beberapa materi yang sudah ada penulis lakukan tahap penyuntingan untuk menerjemahkannya kembali

menjadi sebuah bentuk cerita dan *script* yang kemudian dapat dijabarkan lagi menjadi *storyboard* dan akhirnya menjadi media utama yaitu *motion graphic*.

## B. Saran

Adapun saran yang bermanfaat dari penulis agar perancangan ini terus berkembang lebih lanjut, mempunyai video seri dengan pembahasan yang lebih beragam, tidak hanya pengenalan 7 batu mulia lagi, namun tetap dalam satu *chanel* yaitu Ajining Batu Mulia.

1. Perlu adanya ketelitian saat melihat tayangan dari video seri tentang batu mulia di Jawa ini karena beberapa diantaranya menunjukkan pengetahuan baru yang selama ini dikenal sebagian masyarakat batu akik sebagai batu cincin yang berasal dari segala jenis batu mulia. Melainkan sesuai dengan sejarahnya kata “akik” itu sendiri berasal dari nama batu mulia itu sendiri yaitu Agate, dan masih banyak lagi pengetahuan yang lain.
2. Setelah *motion graphic* ini diluncurkan keranah youtube atau ranah internet diharapkan perancangan ini dapat menjadi bahan referensi serta ilmu pengetahuan publik saja. Tidak disalah gunakan dengan melakukan pembajakan karya, apalagi memperjual belikan video seri ini karena mengingat konsep video seri ini adalah bahan edukasi gratis.
3. Hasil karya video seri berjudul Ajining Batu Mulia ini tidaklah dapat berdiri sendiri tanpa adanya dukungan dari *netizen* (orang-orang yang aktif didunia maya) dan juga orang-orang yang berkecimpung pada batu mulia. Maka dari itu penulis menyarankan untuk terus memberikan dukungannya berupa materi atau dukungan sosialnya, dimana dukungan seperti itu akan penulis jadikan sebagai pedoman untuk menyemangati diri sendiri saat membuat karya video seri selanjutnya.

Beberapa point diatas akan penulis sampaikan dengan media internet, tempat dimana *motion graphic* ini akan di *launching*. Hasilnya pesan penulis yang ditujukan kepada khalayak itu akan dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dikonfirmasi melewati fitur-fitur yang ada di website secara *online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arnaldo, Levy dan Muslim Bohari. 2015. *Katalog Batu Mulia Nusantara & Dunia*. Jakarta: Wahyu Media
- Ebdi, Sadjiman S. 2009. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra
- Kuswadi, Adi. 2008. *Smart Learning 3Ds Max Fundamental*. Jakarta: Exceed
- Rustan, Surianto. 2014. *Layout & Dasar Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sujatmiko. 2015. *100 Cerita Batu Mulia Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Suratie, Ahmad dan Art Wind. 2015. *Kemilau Batu Mulia Untuk Pemula & Orang Awam*. Jakarta: Prima
- Pertautan:
- Kurnia, Atep. 2014. *Sujatmiko Berkah di Balik Batu Mulia*.  
<http://geomagz.geologi.esdm.go.id/sujatmiko-berkah-di-balik-batu-mulia/>,  
(diakses 02 Februari 2015)
- Taslim, Mohammad, gg. 2011. *Ragam dan Prospek Ekonomi Batu Mulia Indonesia*. [https://www.facebook.com/permalink.php?id=473783569315638&story\\_fbid=733952553298737](https://www.facebook.com/permalink.php?id=473783569315638&story_fbid=733952553298737) (diakses 08 Februari 2015)
- Viva Tambang, 2015. *Hubungan Geodinamik dengan Pembentukan Mineral di Indonesia*. <http://ilmugeologitambang.com/hubungan-geodinamik-dengan-pembentukan-mineral-di-indonesia.html>, (diakses 02 Februari 2015)