

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH
KEBUN RAYA BOGOR SEBAGAI MEDIA
KONSERVASI DAN PENELITIAN TUMBUHAN DI
INDONESIA**



PERANCANGAN

**Oleh
ADITYA MAHATMA PUTRA
NIM: 1610205124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH
KEBUN RAYA BOGOR SEBAGAI MEDIA
KONSERVASI DAN PENELITIAN TUMBUHAN DI
INDONESIA**



PERANCANGAN

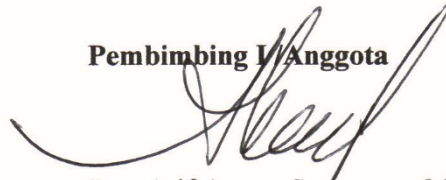
**Aditya Mahatma Putra
NIM: 1610205124**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2022**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH KEBUN RAYA BOGOR SEBAGAI MEDIA KONSERVASI DAN PENELITIAN TUMBUHAN DI INDONESIA diajukan oleh ADITYA MAHATMA PUTRA, NIM 1610205124 Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

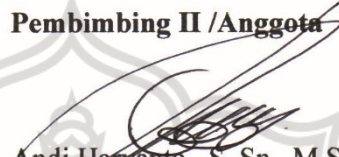
Pembimbing I / Anggota



Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

NIP. 19671116 199303 1 001 / NIDN 0016116701

Pembimbing II / Anggota



Andi Haryanto, S. Sn., M.Sn

NIP. 19801125 200812 1 003 / NIDN 0025118007

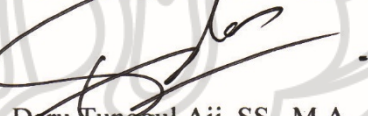
Cognate/ Anggota



Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810615 201404 1 001 / NIDN 0015068106

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota



Daru Tunggul Aji, SS., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

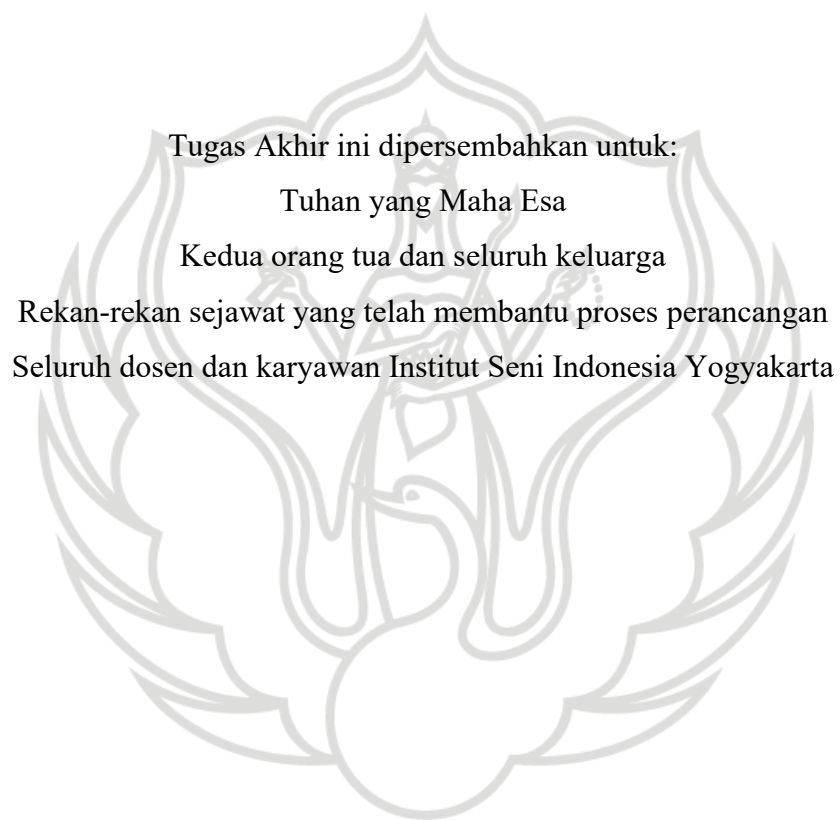
Mengetahui

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906



Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

Tuhan yang Maha Esa

Kedua orang tua dan seluruh keluarga

Rekan-rekan sejawat yang telah membantu proses perancangan
Seluruh dosen dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta



*"It does not matter how slowly you go
so long as you do not stop."
(Confucius)*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkah dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH KEBUN RAYA BOGOR SEBAGAI MEDIA KONSERVASI DAN PENELITIAN TUMBUHAN DI INDONESIA” dapat terselesaikan sebagai syarat untuk memenuhi derajat strata satu pada program studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini tidak terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Tugas akhir ini merupakan hasil perancangan yang dilakukan dengan tujuan untuk menyajikan sejarah Kebun Raya Bogor dengan menggunakan media *motion graphic* sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap keberlanjutan konservasi dan penelitian tumbuhan di Indonesia, sehingga setiap pengunjung yang datang ke kebun raya seperti melihat ke masa lampau mengenai segala jenis tumbuhan yang ada di Indonesia. Kebun Raya Bogor merupakan salah satu kebun botani terbesar di Indonesia yang merupakan tempat penyimpanan, konservasi, dan penelitian tumbuhan yang tersebar di seluruh dunia.

Penulis menyadari dalam perancangan ini masih didapati kekurangan dan kelemahan di dalamnya. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang berguna untuk membangun dan menyempurnakan penulis dalam melakukan perancangan serupa di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 31 Januari 2023



Aditya Mahatma Putra

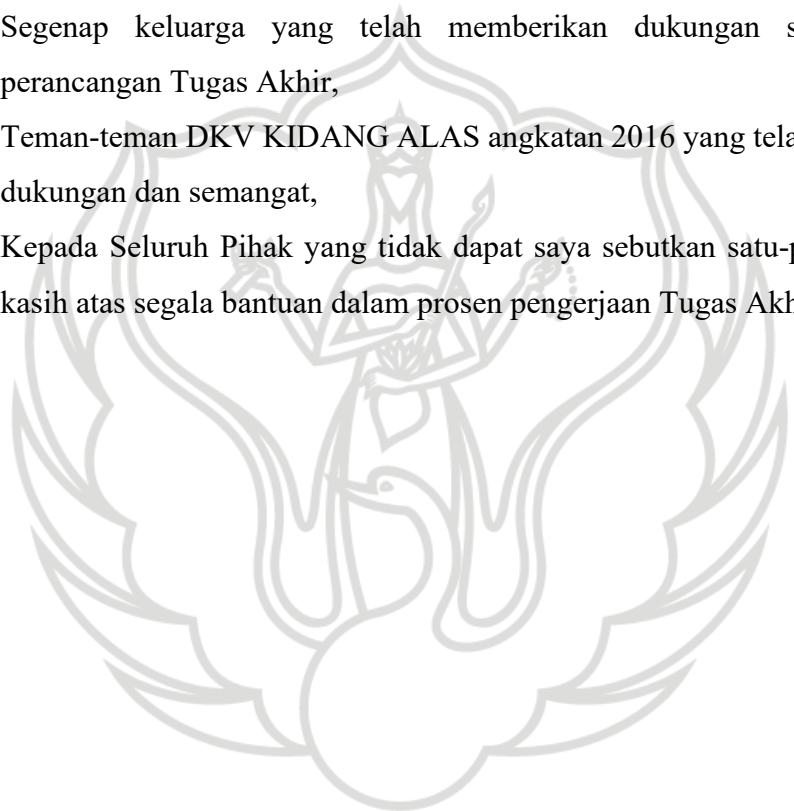
NIM. 1610205124

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan, dan bantuan berupa ilmu, kritik, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
3. Bapak Drs. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Bapak Daru Tunggal Aji, SS., MA., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dalam memberikan saran serta masukan dalam pengerjaan Tugas Akhir,
6. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan saran serta masukan dalam pengerjaan Tugas Akhir,
7. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku *Cognate* yang telah memberikan saran dan masukan tambahan selama proses pengujian Tugas Akhir,
8. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali yang telah memberikan pengarahan dan nasehat selama berkuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
9. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan dari doa hingga semangat sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu,
10. Anita Arnovidya Armen yang telah membantu proses pengambilan suara pada perancangan *motion graphic* ini,
11. Andreas Danang Kristiawan dan Krisna Tanaya Joestiono yang telah membantu proses persiapan sidang Tugas Akhir,

12. Yafi Giya Nur Yahya dan Agung Prabowo yang telah memberikan dukungan teknis dalam pengerjaan Tugas Akhir,
13. Rekan sejawat Stoik Trisula yang telah memberikan dukungan moral selama pengerjaan Tugas Akhir,
14. Segenap keluarga besar tenaga pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu yang bermanfaat yang telah diberikan,
15. Staff/ karyawan yang bertugas di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
16. Segenap keluarga yang telah memberikan dukungan selama proses perancangan Tugas Akhir,
17. Teman-teman DKV KIDANG ALAS angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan dan semangat,
18. Kepada Seluruh Pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, terima kasih atas segala bantuan dalam prosen pengerjaan Tugas Akhir ini.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aditya Mahatma Putra

NIM : 1610205124

TTL : Bekasi, 20 Juli 1997

Alamat: Tegalrejo No.2 RT.01/04, Panjang, Ambarawa, Kab.Semarang, Jawa Tengah

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir saya yang berjudul “PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH KEBUN RAYA BOGOR SEBAGAI MEDIA KONSERVASI DAN PENELITIAN TUMBUHAN DI INDONESIA” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia untuk bertanggungjawab.

Yogyakarta, 31 Januari 2023



Aditya Mahatma Putra

NIM. 1610205124

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aditya Mahatma Putra

NIM : 1610205124

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul “PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH KEBUN RAYA BOGOR SEBAGAI MEDIA KONSERVASI DAN PENELITIAN TUMBUHAN DI INDONESIA”. Dengan ini menyatakan, bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak dan izin untuk menyimpan, mengalihkan dalam wujud media yang lain, mengolah dalam bentuk database, mendistribusikan, serta mempublikasikannya melalui internet dan atau media lain untuk kepentingan akademis kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, 31 Januari 2023



Aditya Mahatma Putra

NIM. 1610205124

ABSTRAK

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH KEBUN RAYA BOGOR SEBAGAI MEDIA KONSERVASI DAN PENELITIAN TUMBUHAN DI INDONESIA

Oleh: Aditya Mahatma Putra

Keberadaan kebun raya merupakan salah satu indikator terlaksananya kegiatan konservasi, penelitian, dan pengenalan tumbuhan di Indonesia. Pendirian Kebun Raya Bogor tak lepas dari upaya konservasi dan penelitian yang ada di Indonesia pada jaman kolonial Hindia Belanda. Oleh karena itu, sudut pandang sejarah digunakan karena intensi awal berdirinya Kebun Raya Bogor adalah sebagai sarana konservasi dan penelitian di Indonesia.

Meskipun Kebun Raya Bogor memiliki beberapa kanal di media sosial, belum ada konten yang menampilkan sejarah Kebun Raya Bogor secara spesifik. Informasi mengenai sejarah Kebun Raya Bogor juga terbatas dan sulit diakses oleh audiens. Dengan adanya perancangan *motion graphic* yang menampilkan sejarah Kebun Raya Bogor, pengunjung dapat lebih tertarik untuk berkunjung dan memahami fungsi utama kebun raya sebagai tempat konservasi dan penelitian tumbuhan, sekaligus untuk menikmati lanskap Kebun Raya Bogor seperti layaknya melihat ke masa lampau mengenai segala jenis tumbuhan yang ada di Indonesia.

Kata Kunci: *sejarah, kebun raya, bogor, konservasi, motion graphic*

ABSTRACT

MOTION GRAPHIC DESIGN FOR THE HISTORY OF BOGOR BOTANICAL GARDENS AS A MEDIA FOR PLANT CONSERVATION AND RESEARCH IN INDONESIA

By: Aditya Mahatma Putra

A botanical garden is an indicator of the implementation of conservation, research, and introduction of plants in Indonesia. The establishment of the Bogor Botanical Gardens could not be separated from the conservation and research efforts that existed in Indonesia during the Dutch East Indies colonial era.

Therefore, a historical perspective is used because the Bogor Botanical Gardens' initial intention was to conserve and research in Indonesia. Even though the Bogor Botanical Gardens has several channels on social media, there is no content showing the history of the Bogor Botanical Gardens specifically. Information regarding the history of the Bogor Botanical Gardens is also limited and challenging to access for the audience. With the design of a motion graphic that displays the history of the Bogor Botanical Gardens, visitors can be more interested in visiting and understanding the primary function of the botanical garden as a place for plant conservation and research. The audience could also enjoy the Bogor Botanical Gardens landscape as if looking into the past regarding all types of plants that exist in Indonesia. Gardens as if looking into the past regarding all types of plants that exist in Indonesia.

Keywords: history, botanical garden, bogor, conservation, motion graphic

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTIVASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	viii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Perancangan	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data	6
I. Skematika Perancangan.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Identifikasi Data	8
1. Tinjauan Ilmu Lingkungan	8
2. Tinjauan Konservasi	17
3. Tinjauan Kebun Raya Bogor	22
4. Tinjauan <i>Motion Graphic</i>	40
5. Tinjauan Komunikasi.....	42

B. Analisis Data	43
C. Kesimpulan.....	45
BAB III KONSEP PERANCANGAN	47
A. Tujuan Komunikasi	47
B. Strategi Komunikasi	47
C. Konsep Media.....	48
1. Target Audiens.....	48
2. Tujuan Media.....	49
3. Strategi Media.....	49
D. Konsep Kreatif.....	51
1. Tujuan Kreatif.....	51
2. Strategi Kreatif.....	51
3. Program Kreatif	53
4. Penjabaran Media Pendukung	69
BAB IV VISUALISASI	71
A. Studi Visual	71
1. Studi <i>Texture</i>	71
2. Studi Warna	72
3. Studi Tipografi.....	73
4. Studi Visual Ilustrasi.....	74
B. <i>Storyboard</i>	80
C. <i>Snapshot</i> Karya.....	91
D. Proses Produksi	105
E. Publikasi Karya	107
F. Media Pendukung.....	108
BAB V PENUTUP.....	111
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan skematika perancangan	7
Gambar 2.1. Ruang lingkup objek penelitian ekologi dalam biologi	10
Gambar 2.2. Potret lukisan Gustaaf Willem, Baron van Imhoff, Gubernur Jenderal Hindia Belanda	24
Gambar 2.3. Potret lukisan Sir Thomas Stamford Bingley Raffles, Gubernur Jenderal Hindia Belanda.....	25
Gambar 2.4 Potret lukisan Cornelis Theodorus Elout, Komisi Konstitusi Hindia Belanda	26
Gambar 2.5. Potret lukisan G.A.G.P. Baron van der Capellen, Gubernur Jenderal Hindia Belanda	26
Gambar 2.6. Potret lukisan Caspar Georg Carl Reinwardt, direktur pertanian, seni dan pendidikan di Pulau Jawa.....	27
Gambar 2.7. Potret lukisan Carl Ludwig Blume, Direktur Kebun Raya Bogor	27
Gambar 2.8. Potret lukisan Johannes Elias Teijsmann, Direktur Kebun Raya Bogor.....	29
Gambar 2.9. Potret foto Prof. T. Nakai, Direktur Kebun Raya Bogor	30
Gambar 2.10. Potret foto Kusnoto Setyodiworjo, Direktur Kebun Raya Bogor	31
Gambar 2.11. Potret foto Ibu Tien, Istri dari Presiden Soeharto	32
Gambar 2.12. Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1915	32
Gambar 2.13. Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1935	33
Gambar 2.14. Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1915	33
Gambar 2.15. Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1915	33
Gambar 2.16. Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1900	34
Gambar 2.17. Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1920	34
Gambar 2.18. Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1900	34
Gambar 2.19. Monumen peringatan Lady Raffles, sekitar tahun 1915	35
Gambar 2.20. Ilustrasi penemuan Prasasti Batu Tulis, yang hingga kini masih dapat dijumpai di Kebun Raya Bogor	35
Gambar 2.21. Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1915	35
Gambar 2.22. Suasana Kebun Raya Bogor saat ini	37
Gambar 2.23. Suasana Kebun Raya Bogor saat ini	37

Gambar 2.24. Suasana Kebun Raya Bogor saat ini	38
Gambar 2.25. Suasana Kebun Raya Bogor saat ini	38
Gambar 2.26. Suasana Kebun Raya Bogor saat ini	38
Gambar 2.27. Suasana Kebun Raya Bogor saat ini	39
Gambar 2.28. Suasana Kebun Raya Bogor saat ini	39
Gambar 2.29. Suasana Kebun Raya Bogor saat ini	39
Gambar 2.30. Suasana Kebun Raya Bogor saat ini	40
Gambar 2.31. Suasana Kebun Raya Bogor saat ini	40
Gambar 3.1. Referensi penggunaan warna. Tangkapan layar dari video “ <i>Forest 500</i> ”	43
Gambar 3.2. Referensi penggunaan bentuk aset visual simbolis dengan pendekatan analogi. Tangkapan layar dari video “ <i>CNN Colorscope - Green</i> ”	43
Gambar 3.3. Gaya visual <i>flat</i> sederhana. Tangkapan layar dari video “ <i>CNN Colorscope - Green</i> ”	44
Gambar 3.4. Gaya visual <i>flat</i> sederhana. Tangkapan layar dari video “ <i>Goodnight Everyone</i> ”	44
Gambar 3.5. Referensi penggunaan foto dan video. Tangkapan layar dari video “ <i>How America became a superpower</i> ”	45
Gambar 3.6. Referensi penggunaan garis waktu untuk menerangkan pembabakan periode tahun. Tangkapan layar dari video “ <i>How America became a superpower</i> ”	45
Gambar 3.7. Tekstur daun yang diperbesar	57
Gambar 3.8. Tekstur klorofil dengan tampilan mikroskopis	57
Gambar 3.9. Tekstur kayu yang sudah disederhanakan.....	58
Gambar 3.10. Warna pada bunga anggrek yang umum ditemukan.....	59
Gambar 3.11. Warna pada bunga anggrek yang umum ditemukan, foto kedua.....	59
Gambar 3.12. Contoh bentuk sulur pada tanaman.....	60
Gambar 4.1. Tekstur yang akan ditambahkan pada aset.....	71
Gambar 4.2. Tekstur yang akan ditambahkan pada aset.....	72
Gambar 4.3. Tekstur yang akan ditambahkan pada aset.....	72
Gambar 4.4. Warna utama dalam perancangan	73
Gambar 4.5. Warna sampingan dalam perancangan.....	73
Gambar 4.6. Tipografi pada <i>headline</i>	73
Gambar 4.7. Tipografi pada <i>bodycopy</i>	74
Gambar 4.8. Contoh aplikasi tipografi pada desain.....	74

Gambar 4.9. Pengaplikasian konsep visual <i>flat</i> sederhana	75
Gambar 4.10. Pengaplikasian konsep visual <i>flat</i> sederhana	75
Gambar 4.11. Konsep visual garis waktu yang akan digunakan dalam perancangan	75
Gambar 4.12. Penempatan foto dan video yang selaras dengan konsep visual.....	76
Gambar 4.13. Penggunaan peta yang telah diilustrasikan	76
Gambar 4.14. Salah satu bangunan ikonik yang ada di Kebun Raya Bogor	76
Gambar 4.15. Penggambaran umum Kebun Raya berupa rumah kaca	77
Gambar 4.16. Ilustrasi daun yang sesuai dengan tema perancangan.....	77
Gambar 4.17. Ilustrasi lain dari tanaman	78
Gambar 4.18. Ilustrasi alu sebagai gambaran dari pemanfaatan tumbuhan sebagai obat....	78
Gambar 4.19. Ilustrasi buku yang menggambarkan riset oleh para ilmuwan.....	79
Gambar 4.20. Ilustrasi berbagai macam daun dan bunga dalam bentuk lingkaran	79
Gambar 4.21. Ilustrasi beberapa macam tanaman	80
Gambar 4.22. Proses pembuatan aset dan layouting di <i>Adobe Illustrator</i>	105
Gambar 4.23. Proses animasi aset yang sudah dibuat di <i>Adobe After Effects</i>	105
Gambar 4.24. Proses pengeditan suara di <i>Adobe Audition</i>	106
Gambar 4.25. Proses <i>finishing</i> di <i>Adobe Premiere</i>	106
Gambar 4.26. Publikasi karya pada <i>Youtube</i>	107
Gambar 4.27. Publikasi karya pada <i>Instagram Stories</i>	107
Gambar 4.28. Media Pendukung di <i>Instagram Stories/ Youtube Shorts</i>	108
Gambar 4.29. Media Pendukung di <i>Instagram Stories/ Youtube Shorts</i>	108
Gambar 4.30. Media Pendukung di <i>Instagram Stories/ Youtube Shorts</i>	109
Gambar 4.31. Media Pendukung berupa kartu pos.....	109
Gambar 4.32. Media Pendukung berupa brosur	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebun raya merupakan lahan hijau yang disiapkan oleh pemerintah untuk melindungi berbagai tumbuhan yang terancam punah karena adanya eksploitasi alam yang tidak terkontrol dan tidak memperhatikan kelestarian ekosistem. Fungsi utama dari kebun raya adalah sebagai tempat riset dan konservasi tumbuhan dengan tujuan untuk memulihkan kelestarian sumber daya hayati tumbuhan di Indonesia, supaya tetap terjaga kelestariannya. Maka dari itu, kebun raya memiliki peran yang cukup penting dalam pelaksanaan konservasi tumbuhan.

Diantara semua kebun raya di Indonesia, Kebun Raya yang dikelola LIPI adalah Kebun Raya Bogor, Kebun Raya Cibodas, Kebun Raya Cibinong, Kebun Raya Purwodadi, dan Kebun Raya Eka Karya (Purnomo et al., 2020: 5). Diantara kelima kebun raya tersebut, Kebun Raya Bogor merupakan kebun raya yang cukup populer di masyarakat. Kebun Raya Bogor merupakan karya manusia lampau yang hingga saat ini masih difungsikan. Rekayasa manusia masa lampau terlihat dari adanya perencanaan dalam penanaman pohon dan tumbuhan, serta bangunan-bangunannya.

Dalam sejarahnya, pada tahun 1745, Gubernur Jenderal Gustaff Willem Baron van Imhoff yang pertama kali membangun Istana Bogor. Selanjutnya, Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels menghubungkan Batavia (Jakarta) dengan Bogor. Namun sebelum itu, pada tahun 1703, rombongan ekspedisi orang-orang Belanda yang dipimpin oleh Scipio menggambarkan bahwa di wilayah pedalaman Bogor, terdapat laporan adanya pohon buah-buahan yang dibudidayakan dengan pelataran yang luas, jalan, reruntuhan parit, dan batuan dengan beragam ukuran yang tersusun secara teratur. Ekspedisi itulah yang membuat Kota Bogor menjadi tempat singgah pemerintahan kolonial maupun para peneliti asing karena keanekaragaman hayatinya (Sutrisna, 2020).

Keberadaan kebun raya adalah salah satu indikator terlaksananya kegiatan konservasi, penelitian, dan pengenalan tumbuhan. Perlu digarisbawahi bahwa pada

dasarnya, wisata bukanlah fungsi utama kebun raya. Namun, Fakta di lapangan menunjukkan bahwa 94% pengunjung Kebun Raya Bogor memiliki tujuan untuk berwisata. Sementara itu, fungsi kebun raya sebagai tempat penelitian dan Pendidikan agak terabaikan oleh masyarakat. Persentase tujuan berkunjung ke Kebun Raya Bogor untuk penelitian 2%, dan untuk pendidikan 2%. Sementara itu, 2% sisanya hanya untuk acara keluarga/kantor (Saparita et al., 2019).

Dari data dan fakta tersebut, fungsi kebun raya sebagai media konservasi serta pendidikan harus kembali digalakkan. Pendirian Kebun Raya Bogor adalah awal dari perkembangan ilmu pengetahuan biologi, serta konservasi tumbuhan di Indonesia. Didirikannya Kebun Raya Bogor pun tak lepas dari upaya konservasi dan penelitian yang ada di Indonesia pada jaman kolonial. Maka dari itu, sudut pandang sejarah akan digunakan agar mempermudah *audiens* dalam menangkap informasi mengenai fungsi utama dari Kebun Raya.

Sayangnya informasi mengenai sejarah Kebun Raya Bogor kebanyakan masih berupa literatur yang keberadaannya sulit diakses oleh masyarakat. Padahal, dengan adanya informasi yang mudah dipahami mengenai sejarah Kebun Raya Bogor, *audiens* menjadi lebih tertarik untuk berkunjung ke Kebun Raya Bogor, sekaligus memahami fungsi utama kebun raya sebagai sarana konservasi dan penelitian. Ditambah dengan banyaknya pengunjung ke Kebun Raya Bogor yang memiliki tujuan utama untuk berwisata, para pengunjung dapat sekaligus menikmati lanskap Kebun Raya Bogor seperti layaknya melihat ke masa lampau mengenai segala jenis tumbuhan yang ada di Indonesia.

Menurut pantauan penulis di berbagai macam kanal sosial media di internet, kanal yang tersedia adalah kanal untuk menampung seluruh kebun raya yang ada di Indonesia. Kebun Raya yang tergabung di dalamnya adalah Kebun Raya Bogor, Kebun Raya Purwodadi, Kebun Raya Bali, dan Kebun Raya Cibodas Maka dari itu, konten yang disajikan pun kebanyakan konten yang membahas Kebun Raya secara umum.

Kebun Raya memiliki satu kanal Instagram dan satu kanal Youtube. Dari semua kanal tersebut, belum ada konten khusus yang menyajikan sejarah Kebun Raya Bogor secara spesifik. Kebanyakan konten yang disajikan adalah konten yang membahas Kebun Raya melalui aspek wisata, sehingga aspek sejarah dari konservasi dan penelitian sedikit terabaikan. Pun melalui kanal instagram, informasi yang

tersedia berkuat pada event-event yang hendak dirayakan di Kebun Raya. Walaupun kebanyakan konten yang dibahas adalah mengenai Kebun Raya Bogor, sekali lagi belum ada konten yang membahas mengenai sejarahnya secara spesifik.

Selain dari kanal media sosial, Kebun Raya memiliki website yang berfungsi sebagai informasi maupun sebagai media pembelian tiket. Website tersebut merupakan media bagi seluruh Kebun Raya yang ada di Indonesia, begitu pula bagi Kebun Raya Bogor. Di dalam website tersebut, halaman khusus untuk sejarah Kebun Raya Bogor hanya berisi satu paragraf singkat.

Sebagai upaya untuk memberikan informasi dan pemahaman mengenai sejarah Kebun Raya Bogor sebagai media konservasi dan penelitian keanekaragaman hayati di Indonesia, maka diperlukan perancangan yang tepat untuk dapat menarik perhatian *audiens*. Pertimbangan media juga memperhatikan bagaimana informasi yang disajikan akan dapat mudah dan cepat untuk dipahami namun juga memiliki cakupan data yang luas. Maka dari itu, media yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah *motion graphic*. Media ini dipilih untuk membantu menyederhanakan pesan yang hendak dikomunikasikan dalam bentuk media audio visual. Selain itu, *motion graphic* memiliki nilai lebih karena penyajiannya yang ringan dan menarik, sehingga mampu menarik audiens untuk melihatnya.

Sebagai tambahan, media audio visual memiliki perkembangan yang begitu cepat. Kelebihan dari media *motion graphic* adalah cepatnya informasi yang dapat diterima oleh audiens. Saat ini, hampir setiap orang memiliki gawai dan koneksi internet yang memungkinkan cepatnya pergerakan informasi di dunia maya. Hasil dari perancangan ini akan dipublikasikan di berbagai media, seperti *Instagram*, *Youtube*, maupun media sosial lainnya yang memungkinkan masyarakat untuk membagikannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana merancang *motion graphic* sejarah Kebun Raya Bogor agar audiens dapat mengetahui fungsi utama kebun raya sebagai tempat konservasi dan penelitian tumbuhan di Indonesia?

C. Batasan Perancangan

Batasan-batasan masalah dalam perancangan *motion graphic* sejarah Kebun Raya Bogor sebagai media konservasi dan penelitian tumbuhan di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Dari banyaknya kebun raya yang ada di Indonesia, Kebun Raya Bogor dipilih sebagai objek perancangan.
2. Sejarah yang akan diangkat dimulai dari awal mula terbentuknya Istana Bogor pada masa penjajahan Hindia Belanda hingga saat ini.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan utama dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan konsep perancangan tentang sejarah konservasi dan penelitian tumbuhan Indonesia dari Kebun Raya Bogor melalui media *motion graphic*.
2. Menghasilkan sebuah desain komunikasi visual dengan media *motion graphic* yang dapat menerangkan serta menjelaskan secara mudah mengenai konservasi dan penelitian tumbuhan Kebun Raya Bogor melalui sudut pandang sejarah secara lugas mudah dipahami serta dengan tampilan yang menarik.

E. Manfaat Penelitian

Perancangan *motion graphic* sejarah Kebun Raya ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya :

1. Bagi Masyarakat Luas
Masyarakat dapat mendapatkan informasi mengenai sejarah Kebun Raya Bogor. Selain itu, masyarakat juga dapat memiliki kesadaran bahwa disamping sebagai tempat berwisata, fungsi utama kebun raya adalah sebagai tempat konservasi dan penelitian tumbuhan di Indonesia.
2. Bagi Perancang
Mendapatkan pengetahuan baru mengenai sejarah Kebun Raya Bogor, serta fungsinya sebagai media konservasi dan penelitian tumbuhan.
3. Bagi Institusi
Menghasilkan media komunikasi visual yang nantinya dapat dijadikan acuan dan referensi bagi mahasiswa yang membutuhkan, serta dapat mewakili eksistensi program studi.

F. Definisi Operasional

1. *Motion Graphic*

Motion graphic adalah bentuk media audio visual yang merupakan gabungan dari beberapa unsur, seperti *voice over*, musik, tipografi, dan desain yang dianimasikan atau digerakkan (Betancourt, 2020: 2). Gabungan antara beberapa elemen tersebut dipadukan sehingga menghasilkan bentuk audio visual yang menarik. Media ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang begitu cepat.

2. Sejarah

Sejarah dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu pada abad ke-13. Kata “Sejarah” menyerap kata *syajarah* dari bahasa Arab yang berarti pohon, keturunan, asal-usul, silsilah, dan riwayat. Kata ini masuk ke dalam bahasa. Kebudayaan barat masuk pada abad ke-15 dengan membawa kata *historie* (Belanda) atau *history* (Inggris), yang keduanya berasal dari bahasa Yunani, *istoria*, yang berarti ilmu.

Sejarah merupakan satu kesatuan yang koheren, yaitu adanya saling keterkaitan antar unsur-unsur yang membentuk kesatuan. Periodisasi atau pembabakan waktu adalah salah satu proses strukturasi waktu dengan pembagian menurut babak, zaman, atau periode berdasarkan kriteria tertentu. Selain itu, periodisasi dapat diurutkan berdasarkan ciri-ciri khas yang ada pada periode tertentu (Kartodirdjo, 2016: 4).

3. Kebun Raya

Kebun Raya merupakan pusat konservasi tumbuhan yang fungsi utamanya adalah sebagai media pelestarian keanekaragaman hayati tumbuhan. Selain itu, Kebun Raya juga merupakan sarana pendidikan dan penelitian, serta destinasi wisata. Kebun raya adalah salah satu indikator terlaksananya kegiatan konservasi dan penelitian, dengan tujuan untuk mengenalkan berbagai macam tumbuhan kepada masyarakat (Saparita et al., 2019: 1).

4. Konservasi

Konservasi adalah upaya manusia untuk mengelola sumber daya alam yang berpedoman pada asas pelestarian. Konservasi dilakukan untuk mencegah kerusakan dan kemusnahan sumber daya tertentu. Dalam lingkup ini, konservasi memiliki artian yang cukup luas, meliputi pengelolaan, perlindungan, dan pelestarian sumber daya alam dan lingkungan (Wiryo, 2013: 152).

G. Metode Perancangan

1. Sumber Data

Pengumpulan data diperlukan supaya mendapatkan informasi yang akurat yang dapat mendukung proses perancangan. Maka dari itu, dibutuhkan sumber literasi sebanyak mungkin sehingga perancangan memiliki berbagai landasan yang kuat. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Data Primer

Data primer yang digunakan dalam perancangan ini adalah dokumentasi dari berbagai sumber mengenai sejarah Kebun Raya Bogor serta fungsi utamanya sebagai tempat konservasi dan penelitian tumbuhan. Sumber-sumber yang dapat diambil berupa literatur yang berkaitan

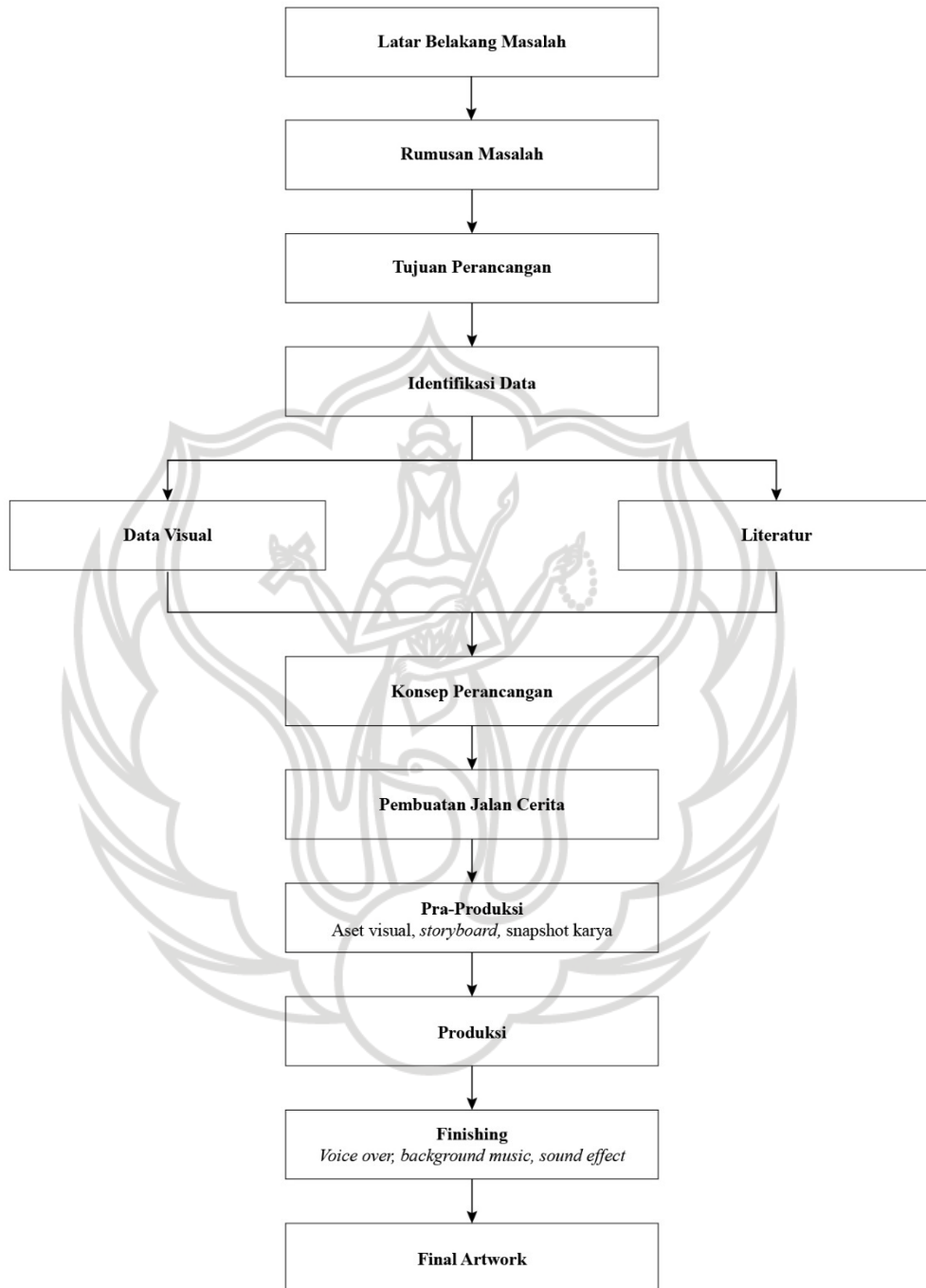
b. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam perancangan ini adalah observasi langsung ke Kebun Raya Bogor.

H. Metode Analisis Data

Data-data yang telah dikumpulkan akan dianalisa dengan menggunakan metode 5W+1H yaitu, *What, Where, Who, When, Why, and How*. Dari analisis yang telah dilakukan, diharapkan nantinya akan menghasilkan kesimpulan dalam perancangan *motion graphic* ini, agar proses dan hasil perancangan mampu menjawab persoalan.

I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Bagan skematika perancangan.
(Sumber: Bagan oleh Aditya Mahatma Putra, 2022)