

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam proses perancangan, ditemukan bahwa pembabakan sejarah Kebun Raya Bogor dapat dibagi dalam beberapa periode berdasarkan direktur Kebun Raya Bogor yang tengah menjabat saat itu. Dengan ini, alur waktu sejarah dapat dengan mudah dipahami oleh audiens. Pengambilan topik sejarah juga menjadi bagian krusial dalam perancangan ini. Tidak semua bagian dari sejarah dapat dimasukkan ke dalam hasil akhir mengingat media yang digunakan adalah media audio visual. Berbeda dengan buku, media audio visual sangat bergantung pada ketertarikan audiens dalam menyimak video sampai akhir. Jika terlalu lama, maka video akan membosankan dan berpeluang besar untuk ditinggalkan audiens. Sebaliknya jika terlalu singkat, informasi yang diterima audiens menjadi tidak maksimal.

Penggunaan warna juga menjadi pertimbangan penulis ketika hendak merancang ilustrasi. Warna yang digunakan dibuat berwarna-warni karena media pula, yaitu berbentuk video. Penggunaan warna yang monoton akan membuat audiens menjadi tidak tertarik. Di sisi lain, penggunaan warna yang terlalu berwarna-warni akan meninggalkan kesan bahwa video ini dibuat untuk anak-anak. Maka dari itu, penulis terinspirasi dari warna-warna pada bunga anggrek, yang selanjutnya akan digunakan dalam ilustrasi pada perancangan ini.

Bagian awal dari hasil akhir perancangan ini tidak langsung membahas mengenai sejarah, tetapi dijelaskan dahulu mengenai definisi kebun raya serta fungsinya. Selain itu, bagian awal dari video juga diberikan tampilan visual yang dinamis sehingga menarik perhatian audiens untuk menonton video sampai akhir. Pada bagian akhir video pun ditampilkan wajah Kebun Raya Bogor saat ini, dan ditutup dengan ajakan untuk berkunjung ke Kebun Raya Bogor.

Pada akhirnya, segala aspek pada perancangan ini harus dirancang secara seimbang, karena target audiens untuk perancangan ini adalah segala kalangan. Tantangan utama ketika merancang sebuah video adalah bagaimana informasi yang akan disampaikan kepada audiens dapat diterima dengan mudah dan menarik.

Terlebih pada video *motion graphic*, desain atau ilustrasi yang dibuat pun harus menarik sehingga audiens menjadi lebih tertarik untuk mengikutinya.

B. Saran

Pada proses perancangan, setelah konsep visual telah dibuat, langkah yang cukup penting adalah penyusunan alur cerita. Perancangan ini menggunakan sudut pandang sejarah, maka informasi yang akan dimasukkan pun harus diseleksi sehingga topik bahasan mengenai Kebun Raya Bogor tidak melebar dan tetap mengacu pada batasan masalah. Di sisi lain, pertimbangan durasi pada video juga tetap harus diperhatikan, karena jika durasi video terlalu lama, maka kemungkinan besar audiens tidak menyelesaikan video hingga akhir.

Melihat pertimbangan tersebut, maka pembuatan video dapat dilakukan secara berseri dan dibagi berdasarkan pembabakan waktu. Pada tiap akhir seri video, dapat ditambahkan pertanyaan yang menggugah rasa penasaran audiens, sehingga audiens terpancing untuk menonton seri video selanjutnya. Setiap seri video dibuat secara singkat dan padat, dengan tetap mempertimbangkan informasi yang dimasukkan berdasar pada sejarah.

Dalam proses pembuatan aset, didapati kendala berupa penyesuaian aset dengan alur cerita. Di lain pihak, tampilan visual harus dibuat sesederhana mungkin sehingga dapat dengan mudah dicerna oleh audiens. Hal tersebut dapat dihindari dengan meninjau ulang kembali alur cerita yang sudah dibuat sebelum masuk ke tahap pembuatan aset, sehingga alur cerita yang dibuat tidak perlu dirubah sehingga lebih menghemat waktu.

Dalam proses animasi, eksekusi masih bisa dibuat lagi dengan lebih detail. Hal ini dilakukan supaya gerakan yang tercipta dapat terlihat lebih menarik. Perpindahan antar *scene* juga bisa dibuat lebih menarik dengan menciptakan transisi yang halus.

Hasil akhir dari perancangan *motion graphic* mengenai sejarah Kebun Raya Bogor ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam perancangan yang serupa. Semoga perancangan ini dapat menginspirasi dan membantu berbagai macam pihak dalam penyusunan perancangan yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Betancourt, Michael. 2020. *Ideologies of the Real in Title Sequences, Motion Graphics, and Cinema*. New York: Routledge.
- Hidayat, Syamsul dkk.. 2016. *Jalur Wisata Tumbuhan Obat di Kebun Raya Bogor*. Jakarta: LIPI Press.
- Kartodirdjo, Sartono. 2016. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Odum, E.P. 1963. *Ecology. Edisi Kedua*. Georgia: University of Georgia)
- Saparita, Rachmini dkk.. 2019. *Pengelolaan Kebun Raya Daerah: Antara Kenyataan dan Harapan*. Jakarta: LIPI Press.
- Widodo, Dyah dkk.. 2021. *Ekologi dan Ilmu Lingkungan*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Wiryono. 2013. *Pengantar Ilmu Lingkungan*. Bengkulu: Pertelon Media.

Jurnal

- Purnomo, Danng Wahyu dkk.. *Rencana 10 Tahun (2020-2030) Pengembangan Kebun Raya di Indonesia. Warta Kebun Raya Edisi Khusus. 18(2)*. 1-16.
- Sutrisna, Deni. 2020. *Kebun Raya Bogor dan Fasilitasnya, Sejarah dan Fungsi di Masa Lalu dan Kini. Jurnal Panalungtik. 3(2)*. 129-141.

Tautan

- Felippe, Silveira. *What is Motion Graphic* (<https://mowe.studio/what-is-motion-graphics/> diakses pada 2 Maret 2022, pukul 20.00 WIB)
- Fahila, Hana. *Kebun Raya Bogor Dan Sejarah Dunia yang Disimpannya* (<https://bisniswisata.co.id/kebun-raya-bogor-dan-sejarah-dunia-yang-disimpannya/> diakses pada 22 Juni 2022, pukul 19.00 WIB)
- Redaksi PUBinfo. *KRB-LIPI - Kebun Raya Bogor-LIPI* (<https://www.pubinfo.id/instansi-611-krblipi--kebun-raya-bogorlipi.html> diakses pada 22 Juni 2022, pukul 20.30 WIB)

Bogor.indo.net. *History of Bogor Botanic Garden*
(<http://www.bogor.indo.net.id/kri/bhist.htm> diakses pada 22 Juni 2022, pukul 21.00 WIB)

Gambar dalam Motion Graphic

Ilustrasi penemuan Prasasti Batu Tulis, yang hingga kini masih dapat dijumpai di Kebun Raya Bogor.

(rijksmuseum.nl diakses pada tanggal 7 Oktober 2022, pukul 22:00 WIB)

Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1900.

(<http://hdl.handle.net/1887.1/item:846618> diakses pada tanggal 7 Oktober 2022, pukul 22:00 WIB)

Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1915

(<http://hdl.handle.net/1887.1/item:843747>, diakses pada tanggal 7 Oktober 2022, pukul 22:00 WIB)

Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1915.

(<http://hdl.handle.net/1887.1/item:846950> diakses pada tanggal 7 Oktober 2022, pukul 22:00 WIB)

Kebun Raya Bogor tempo dulu, sekitar tahun 1935

(<http://hdl.handle.net/1887.1/item:843309>, diakses pada tanggal 7 Oktober 2022, pukul 22:00 WIB)

Potret foto Ibu Tien, Istri dari Presiden Soeharto

([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cf/Raden Ayu Siti Hartinah.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cf/Raden_Ayu_Siti_Hartinah.jpg) diakses pada tanggal 16 Oktober 2022, pukul 14:30 WIB)

Potret foto Kusnoto Setyodiworjo, Direktur Kebun Raya Bogor

(<https://asset.kompas.com/crops/UEkn6-SV8hZ78E3td5VANDigBbw=/0x0:800x400/750x500/data/photo/2017/05/17/1503637679.jpg> diakses pada tanggal 16 Oktober 2022, pukul 14:30 WIB)

Potret foto Prof. T. Nakai, Direktur Kebun Raya Bogor

([https://en.wikipedia.org/wiki/File:Portrait_of_Late_Mr._Takenoshin_Nakai_\(in_Kagoshima,_July_1952\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Portrait_of_Late_Mr._Takenoshin_Nakai_(in_Kagoshima,_July_1952).jpg) diakses pada tanggal 16 Oktober 2022, pukul 14:30 WIB)

Potret lukisan Carl Ludwig Blume, Direktur Kebun Raya Bogor

(https://id.wikipedia.org/wiki/Carl_Ludwig_Blume#/media/Berkas:Carl_Ludwig_Blume00.jpg diakses pada tanggal 16 Oktober 2022, pukul 14:30 WIB)

Potret lukisan Caspar Georg Carl Reinwardt, direktur pertanian, seni dan pendidikan di Pulau Jawa

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/74/Caspar_Georg_Carl_Reinwardt.jpg diakses pada tanggal 16 Oktober 2022, pukul 14:30 WIB)

Potret lukisan Cornelis Theodorus Elout, Komisi Konstitusi Hindia Belanda

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/21/Portrait_of_Cornelis_Theodorus_Elout_by_Andries_van_den_Berg_Rijksmuseum_Amsterdam_SK-A-3793.jpg diakses pada tanggal 16 Oktober 2022, pukul 14:30 WIB)

Potret lukisan Gustaaf Willem, Baron van Imhoff, Gubernur Jenderal Hindia Belanda

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Gustaaf_Willem_baron_van_Imhoff2.jpg diakses pada tanggal 16 Oktober 2022, pukul 14:30 WIB)

Potret lukisan G.A.G.P. Baron van der Capellen, Gubernur Jenderal Hindia Belanda

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7f/Cornelis_Kruseman_-_Godart_Alexander_Gerard_Philip_Baron_van_der_Capellen.jpg diakses pada tanggal 16 Oktober 2022, pukul 14:30 WIB)

Potret lukisan Johannes Elias Teijsmann, Direktur Kebun Raya Bogor

(https://kolonialemonumenten.files.wordpress.com/2017/08/bz_je-teijsmann.jpg diakses pada tanggal 16 Oktober 2022, pukul 14:30 WIB)

Potret lukisan Sir Thomas Stamford Bingley Raffles, Gubernur Jenderal Hindia Belanda

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a0/George_Francis_Joseph_-_Sir_Thomas_Stamford_Bingley_Raffles.jpg diakses pada tanggal 16 Oktober 2022, pukul 14:30 WIB)

LAMPIRAN



Desain poster pameran Tugas Akhir

Perancangan Motion Graphic Sejarah Kebun Raya Bogor sebagai Media Konservasi dan Penelitian Tumbuhan di Indonesia



Latar Belakang

Kebun raya memiliki peran yang cukup penting dalam pelaksanaan konservasi tumbuhan. 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 dan pendidikan, masing-masing hanya 2%. Sementara itu, 2% sisanya hanya untuk acara keluarga/kantor (Saparita et al., 2019).

Sayangnya informasi mengenai sejarah Kebun Raya Bogor kebanyakan masih berupa literatur yang keberadaannya sulit diakses oleh masyarakat. Menurut pantauan penulis di berbagai macam kanal sosial media di internet, belum ada konten khusus yang menyajikan sejarah Kebun Raya Bogor secara spesifik.

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.

Tujuan Penelitian

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.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang motion graphic sejarah Kebun Raya Bogor agar audiens dapat mengetahui fungsi utama kebun raya sebagai tempat konservasi dan penelitian tumbuhan di Indonesia?

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.

Kesimpulan

Keberadaan kebun raya merupakan salah satu indikator terlaksananya kegiatan konservasi, penelitian, dan pengenalan tumbuhan di Indonesia. Maka dari itu, 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 Hindia Belanda. Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan sudut pandang sejarah karena intensi awal berdirinya Kebun Raya Bogor adalah sebagai sarana pengumpulan berbagai macam koleksi tumbuhan di Indonesia.

Selain itu, media motion graphic dipilih karena perancangan ini menggunakan sudut pandang sejarah, yang lingkupnya cukup luas. Lingkup sejarah yang akan dimulai dari awal mula terbentuknya Istana Bogor pada masa kolonial Hindia Belanda hingga saat ini. Pembabakan sejarah akan menggunakan garis waktu untuk mempermudah audiens dalam mencerna informasi yang tengah disajikan.

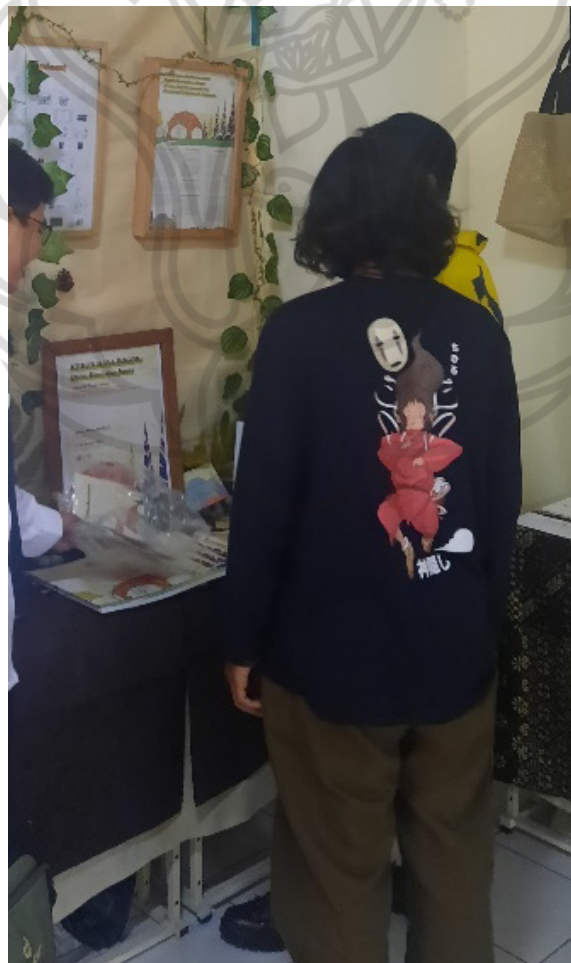
Dalam proses perancangan, ditemukan bahwa pembabakan sejarah Kebun Raya Bogor dapat dibagi dalam beberapa periode berdasarkan direktur Kebun Raya Bogor yang tengah menjabat saat itu. Dengan ini, alur waktu sejarah dapat dengan mudah dipahami oleh audiens. Bagian awal dari hasil akhir perancangan ini tidak langsung membahas mengenai sejarah, tetapi dijelaskan dahulu mengenai definisi kebun raya serta fungsinya. Selain itu, bagian awal dari video juga diberikan tampilan visual yang dinamis sehingga menarik perhatian audiens untuk menonton video sampai akhir. Pada bagian akhir video pun ditampilkan wajah Kebun Raya Bogor saat ini, dan ditutup dengan ajakan untuk berkunjung ke Kebun Raya Bogor.



Desain poster konsep karya Tugas Akhir



Salah satu media pendukung berupa stiker



Suasana pameran Tugas Akhir



Stand pameran Tugas Akhir

