

**JURNAL TUGAS AKHIR PERANCANGAN
MOTION GRAFIS SEBAGAI MEDIA PENUNJANG
EDUKASI POTENSI LAUT INDONESIA
KEPADA MASYARAKAT**



PERANCANGAN

Pamega Gesa Satria

NIM 1112186024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain Berjudul:

**PERANCANGAN MOTION GRAFIS SEBAGAI MEDIA PENUNJANG
EDUKASI POTENSI LAUT INDONESIA KEPADA MASYARAKAT**

diajukan oleh Pamega Gesa Satria, NIM 111186024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa , Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disahkan oleh Ketua Program studi Desain Komunikasi Visual

Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi
Visual/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001



ABSTRAK

Indonesia adalah negara dengan 70% luas wilayahnya adalah lautan, namun sektor laut hanya menyumbang kurang dari 30% PDB nasional. Hal ini membuktikan bahwa potensi di laut masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu faktor yang mendasari kurang maksimalnya peran lautan adalah lemahnya sumber daya manusia dan penguasaan IPTEK di Indonesia. Masyarakat terutama para pelajar SMA perlu diingatkan kembali tentang besarnya potensi laut Indonesia. Sehingga dalam perancangan ini dibuat sebuah media penunjang edukasi potensi laut Indonesia.

Perancangan ini menjabarkan mengenai potensi laut yang difokuskan pada perikanan laut ke dalam bentuk karya audio visual *motion* grafis. *Motion* grafis ini memuat mengenai penjabaran potensi ikan di tiap perairan Indonesia, potensi industri dari perikanan tangkap laut, fakta SDM & IPTEK, dukungan dari pemerintah, serta alasan mengapa laut sangat menjanjikan. *Motion* grafis ini menggunakan gaya desain *flat design*.

Dengan mengetahui fakta mengenai besarnya potensi yang ada serta menjanjikannya sektor laut khususnya sektor perikanan, maka masyarakat akan mulai tersadar kembali bahwa kita masih memiliki laut yang mana sangat menjanjikan sebagai tumpuan perekonomian. Serta akan membangkitkan antusiasme masyarakat terhadap laut Indonesia.

Kata kunci : Motion grafis, Potensi Ekonomi, Laut Indonesia, Maritim.

ABSTRACT

Indonesia is a country with 70 % area was the sea, however the sea sector just contributed less than 30 % from national gross domestic product. This fact proved if the potentation of the ocean is not in maximum use. One of the basic factor is a weak human resources, science, and technology in Indonesia. People, especially student of senior highschool need to be reminded about how big the potentation of ocean resources. So it is necessary to creat supporting education media about The potential of Indonesia's oceans.

This essay explain about potential of the oceans wich is focused in marine fisheries, and make it become a motion graphics artwork. The content of this motion graphics is about potency of Indonesia marine fisheries, the industry potential from marine fisheries, fact about human resources and science in Indonesia, government supported, and reasons why oceans is very promisses for our prosperity. The motion graphics will using flat style design.

By giving education to the society, people will remembered if we have a vast sea with great resource potential in it. Moreover this motion graphic will evoke the enthusiasm of the people to advance the Indonesian sea.

Kata kunci : Motion Graphics, Economic Potential, Indonesia Ocean, Maritime.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang luas wilayahnya didominasi oleh lautan, maka sumber daya laut seharusnya dapat menjadi ujung tombak utama untuk negeri ini. Banyak aspek yang dapat dimanfaatkan dari lautan, salah satunya adalah aspek ekonomi. Namun pada kenyataannya kekayaan sumber daya laut berperan sangat kecil untuk perekonomian Indonesia. Banyak faktor yang melatar belakangi minimnya peran lautan di Indonesia, salah satu alasan mendasar adalah mayoritas penduduk Indonesia tidak berorientasi pada laut sebagai sumber penghidupan. Padahal ada banyak sektor dari lautan yang dapat dimanfaatkan secara langsung oleh masyarakat seperti sektor transportasi, energi, pariwisata, kerajinan, perikanan, dll. Tiap-tiap sektor sebenarnya sangat menjanjikan sebagai sumber penghidupan, seperti sektor perikanan tangkap.

Jika dilihat lebih jauh dari sektor perikanan tangkap maka tidak hanya pekerjaan menangkap ikan saja yang dapat dilakukan, lebih jauh lagi perikanan akan memerlukan Industri untuk distribusi dan penjualan, IPTEK untuk menunjang kegiatan perikanan tangkap, dll. Dengan kata lain sektor perikanan tangkap akan memerlukan sumber daya manusia yang besar, dan hal tersebut menjadikan lautan khususnya sektor perikanan tangkap sangat menjanjikan untuk perekonomian masyarakat.

Namun banyak dari masyarakat Indonesia yang lupa dengan jati diri bangsa. Laut seakan dikesampingkan sehingga potensi yang ada justru kurang dimanfaatkan secara maksimal. Masyarakat perlu kembali di ingatkan mengenai potensi dari laut Indonesia. Laut Indonesia merupakan sektor yang sangat potensial untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka perlu adanya sebuah penunjang pendidikan mengenai kemaritiman pada kurikulum pendidikan sekolah dasar dan menengah. Dalam prosesnya, pendidikan di sekolah dasar dan menengah dapat dilakukan oleh guru dengan berbagai macam media

penunjang pembelajaran. Media pembelajaran pada zaman sekarang sudah tidak lagi terpaku pada buku dan papan tulis selain itu proses belajar pun juga tidak melulu harus dilakukan di sekolah melainkan bisa juga melalui media online. Media bantu/pendukung konvensional yang digunakan oleh hampir semua guru seperti buku, papan tulis, power point cenderung tidak menarik perhatian siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Perlu adanya media penunjang pembelajaran yang efektif dan mampu menarik perhatian siswa. Media penunjang tersebut diharapkan tidak terbatas hanya untuk di sekolah melainkan dapat juga di sebar melalui media online seperti di situs website, media sosial, dan media online lain sehingga bukan sekedar siswa sekolah yang dapat menikmatinya sehingga anak usia belajar yang tidak menempuh pendidikan formal pun bisa mendapat edukasi mengenai potensi kelautan Indonesia melalui media penunjang ini. Dengan begitu pengenalan potensi laut Indonesia bisa menjangkau lebih banyak anak dari berbagai kalangan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media penunjang edukasi kepada anak sekolah menengah atas tentang potensi besar lautan Indonesia yang dapat diandalkan untuk menjadi tumpuan perekonomian masyarakat?

C. Tujuan Perancangan

Menambah wawasan tentang potensi besar Indonesia di sektor kelautan, serta mengedukasi tentang peluang yang ada di sektor kelautan Indonesia sehingga masyarakat juga menyadari potensi ekonomi dari laut. Serta mencoba untuk mengubah orientasi pemikiran masyarakat yang cenderung ke daratan dibanding lautan.

D. Landasan Teori

1. *Motion* Grafis

Motion Grafis adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. (Iman Satriaputra Sukarno, Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Desain ITB). Hal

tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Motion grafis biasanya digunakan untuk adegan pembuka dalam sebuah film atau serial TV, penutup iklan, iklan animasi di website, iklan produk, animasi peringatan hari besar, dll. Sedangkan menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di Cinegraphic pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia.

2. Teori Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual (DKV), menurut Tinarbuko (2009: 24) dapat dipahami sebagai salah satu pemecah masalah (komunikasi atau komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru di antara desain yang baru. Dalam pembuatan karya motion grafis peran desain komunikasi visual sangat penting mengingat manusia dengan kesibukannya sehari-hari membutuhkan efektivitas pesan yang baik. Desain komunikasi visual berperan penting sebagai ujung tombak komunikasi kepada sasaran. Selain konten yang baik, bauran promosi harus memiliki visual yang tepat, efektif, dan menarik. Untuk merebut perhatian target membuat efektivitas pesan harus diperhatikan dengan seksama. Salah satu cara mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan visual. Visual membantu untuk menyederhanakan pesan dengan tampilan yang dapat disesuaikan dengan *target audience*. Bauran promosi yang demikian kompleks membutuhkan tunjangan visual dari ilmu desain komunikasi visual agar pesan dapat disampaikan dengan baik. Ada empat elemen pembentuk desain komunikasi visual, yaitu warna, Ilustrasi, tipografi dan layout.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa cara yakni :

a. Sumber tertulis

Sumber berupa laporan kinerja dari kementerian, jurnal, buku dan sumber tertulis lain.

b. Website kementerian terkait

Mengambil data dari situs web pemerintahan terkait seperti kementerian kelautan dan perikanan, pendidikan dll.

F. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data 5 W + 1 H (Apa, Siapa, Dimana, Kapan, Mengapa, Bagaimana).

1. What (Seperti Apa Perancangannya?)

Perancangan media pendukung ini akan berbentuk karya audio visual motion grafis. Motion grafis ini akan memaparkan sebuah fakta tentang potensi besar laut Indonesia dukungan pemerintah serta nilai ekonomis dari potensi tersebut. Perancangan ini akan menggunakan teori *new media* (media baru). *New Media* atau media online didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital (Creeber dan Martin, 2009).

Media baru memiliki ciri umum berbasis bit, pesan mudah diproduksi, didistribusikan, ditampilkan dan disimpan. Bersifat memusat (konvergen), serta media ini lebih interaktif dibanding media massa. Berdasarkan paparan tersebut, pesan pada media baru tersebut merupakan jenis digital (bit), dengan mengandalkan media online, website serta media sosial, pesan dapat dengan mudah tersalurkan.

2. Who (Siapa audiencenya?)

Target utama/primer dari perancangan ini adalah golongan masyarakat muda yang masih berada di bangku sekolah, dengan target sekunder adalah masyarakat indonesia secara keseluruhan.

3. Where (Di mana ditayangkan?)

Mengingat bahwa jaman sekarang adalah era globalisasi dan kehidupan anak muda adalah pengguna sosial media, dan berdasar pada teori new media maka motion grafis ini akan difokuskan pada media sosial seperti facebook, twitter, youtube dan beberapa media online lain. Pemilihan sosial media sebagai media untuk menyebarkan motion karena informasi yang disebar di sosial media akan menjadi viral, sehingga akan sangat efektif dan cepat dalam segi penyebarannya.

4. When (Kapan motion grafis ini di luncurkan?)

Media ini akan digunakan saat pembelajaran pada siswa disekolah menengah pada mata pelajaran yang berkaitan. Selain itu juga dapat digunakan kapanpun saat diperlukan untuk mengedukasi masyarakat terutama anak usia sekolah tentang potensi perikanan Indonesia.

5. Why (Mengapa motion grafis?)

Media motion grafis dipilih karena memiliki kekuatan untuk menjelaskan sebuah informasi dengan gerakan yang dapat menunjang pemahaman *audience* dalam mencerna informasi, serta adanya gerakan dalam motion grafis ini juga akan lebih menarik minat *audience* untuk melihatnya. Media yang digunakan dalam motion grafis ini adalah media digital yang mana akan dapat ditampilkan di hampir seluruh perangkat digital, dan dengan adanya internet maka berarti motion ini dengan mudah disebar luaskan pada seluruh masyarakat.

6. How (Bagaimana merancangnya?)

Perancangan motion grafis ini dilakukan melalui tahapan pengumpulan data berupa fakta potensi laut indonesia – menentukan konsep motion grafis – merancang dan menyusun story board untuk motion grafis – pembuatan karya motion grafis – dan terakhir adalah menggunakannya untuk menunjang pembelajaran di sekolah menengah atas menyebar luaskan hasil karya kepada khalayak umu

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Pembahasan

1. Tujuan dan Strategi Komunikasi

a. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk menginformasikan potensi laut Indonesia pada sektor perikanan kepada masyarakat Indonesia khususnya remaja. Potensi yang dimaksud adalah luasnya lautan yang dimiliki Indonesia yang mana memiliki ikan yang melimpah dan sangat potensial untuk menunjang perekonomian jika bisa dikelola dan diberdayakan secara maksimal. Disamping potensi tersebut, perancangan ini juga akan menginformasikan program-program dan upaya pemerintah melalui kementerian terkait yang sudah dan akan dilaksanakan. Beberapa tahun belakangan pemerintah mulai gencar membenahi sektor maritim, yang mana sesuai dengan instruksi Presiden RI Joko Widodo yang menyerukan pembangunan industri perikanan nasional untuk memanfaatkan momentum baik yang ada sekarang ini. Sebab, selain pariwisata, industri perikanan diharapkan mampu menjadi tulang punggung utama pertumbuhan ekonomi nasional ke depannya.

Diharapkan para siswa akan lebih tertarik untuk berkarir pada sektor maritim khususnya perikanan laut yang mana sangat membutuhkan SDM yang unggul. Penyebab tidak maksimalnya pengelolaan perikanan laut di Indonesia adalah karena minimnya SDM yang mumpuni untuk mengelolanya. Disamping itu pemerintah yang gencar untuk mengangkat sektor maritim juga akan memerlukan banyak tenaga kerja yang kompeten.

Ini adalah sebuah momentum, dimana Indonesia memiliki potensi laut yang melimpah dan pemerintah sedang serius untuk menjadikan Indonesia sebagai poros maritim dunia. Para remaja harus mengetahui dan menyadari peluang dari potensi ini, dengan demikian

mereka nantinya dapat menjadi sumber daya manusia yang berkompeten untuk mewujudkan Indonesia sebagai poros maritim dunia.

b. Strategi Komunikasi

Komunikasi ini menggunakan karya audio visual berupa motion grafis karena motion grafis merupakan penggabungan dari elemen-elemen visual yang bergerak. Dalam komunikasi ini akan memuat banyak informasi dari data statistik berupa diagram atau tabel, maka dalam hal ini akan lebih efektif jika data tersebut dibuat ke dalam bentuk infografi yang mana infografis memiliki kelebihan yaitu mengandung elemen-elemen visual sehingga sangat efektif untuk menyampaikan sebuah data.

Motion grafis dianggap sebagai media komunikasi yang tepat karena dapat menampung elemen-elemen visual yang ada pada infografis, dan pergerakan dari tiap elemen-elemen grafis dalam motion grafis akan menjadi daya tarik tersendiri untuk target audience yaitu para pelajar SMA. Diharapkan dengan media pendukung pembelajaran berupa motion grafis ini maka siswa lebih termudahkan serta lebih antusias dalam mencoba memahami potensi ekonomi yang bisa didapat dari laut Indonesia dibanding belajar dari buku pembelajaran.

1. Tujuan dan Strategi Media

a. Tujuan Media

Media motion grafis ini ditujukan kepada seluruh rakyat Indonesia khususnya para remaja yang sedang menempuh pendidikan sekolah menengah baik pria maupun wanita. Motion graphic ini digunakan sebagai media penunjang edukasi yang nantinya akan digunakan oleh guru dalam proses mengajar pada kelompok mata pelajaran pengetahuan dan teknologi. Dengan digunakannya motion graphic ini kedalam pembelajaran sekolah

maka akan sangat efektif dalam menjangkau target mengingat sebagian besar masyarakat memperoleh pendidikan hingga SMA.

b. Strategi Media

Strategi media yang akan dilaksanakan untuk motion grafis potensi perikanan laut Indonesia adalah sebagai berikut:

1) Media Utama

Berupa media pembelajaran *motion* grafis yang ditayangkan di dalam ruang kelas sebagai pendukung edukasi tentang potensi laut Indonesia. Motion ini akan ditayangkan di dalam kelas ketika mata pelajaran geografi. Pada kelas XI yaitu pada kompetensi dasar “Mensyukuri potensi wilayah Indonesia dalam penyediaan pangan, bahan industri, dan energi sebagai karunia Tuhan”, dan untuk kelas XII pada kompetensi dasar “Menghayati perbedaan potensi sebagai karunia Tuhan yang perlu dikembangkan untuk kesejahteraan hidup manusia”.

2) Media pendukung

a) CD, *cover* CD dan label CD

Kepingan CD berisi motion grafis yang dibagikan pada para siswa. Cover CD sebagai pembungkus kepingan CD dijadikan daya tarik untuk melihat isi didalamnya. Digunakan sebagai media untuk menyebarluaskan *motion* grafis ini ke sekolah-sekolah di Indonesia.

b) Media Sosial

Motion grafis ini di sebarkan juga melalui media sosial, yang mana akan menjangkau lebih banyak kalangan.

c) Stiker

Stiker “tagline” untuk para siswa, digunakan sebagai penguat untuk para pelajar setelah melihat karya ini. Diharapkan akan kembali teringat mengenai potensi laut Indonesia ketika melihat stiker ini.

d) Cover Buku Catatan Kecil

Buku catatan untuk siswa yang memiliki cover berisi tagline “Laut Kita Masa Depan Bangsa”, sebagai pengingat dan memotivasi para siswa untuk memajukan sektor laut.

e) Buku Panduan Istilah

Buku panduan untuk guru berisi daftar istilah dalam *motion* grafis beserta penjelasannya. Serta data pelengkap untuk menunjang penjelasan guru terhadap siswa.

2. Tujuan dan Strategi Kreatif

1) Tujuan Kreatif

Memberikan pemahaman mengenai peluang besar yang ada di laut Indonesia utamanya di sektor perikanan tangkap. Menginformasikan mengenai program-program dan usaha pemerintah untuk memfasilitasi para pelaku usaha perikanan laut. Serta menyampaikan bahwa masih diperlukannya SDM yang kompeten guna mendukung kemajuan bidang kelautan khususnya sektor perikanan di Indonesia demi tercapainya tujuan Indonesia sebagai poros maritim dunia. Dengan memahami hal tersebut diharapkan para siswa sekolah menengah memiliki gambaran mengenai sumber daya laut Indonesia yang sejatinya memiliki nilai ekonomi yang sangat besar untuk masa depan mereka. Memberikan gambaran pada para siswa bahwa terdapat lapangan usaha dan pekerjaan besar dari laut Indonesia khususnya di sektor perikanan.

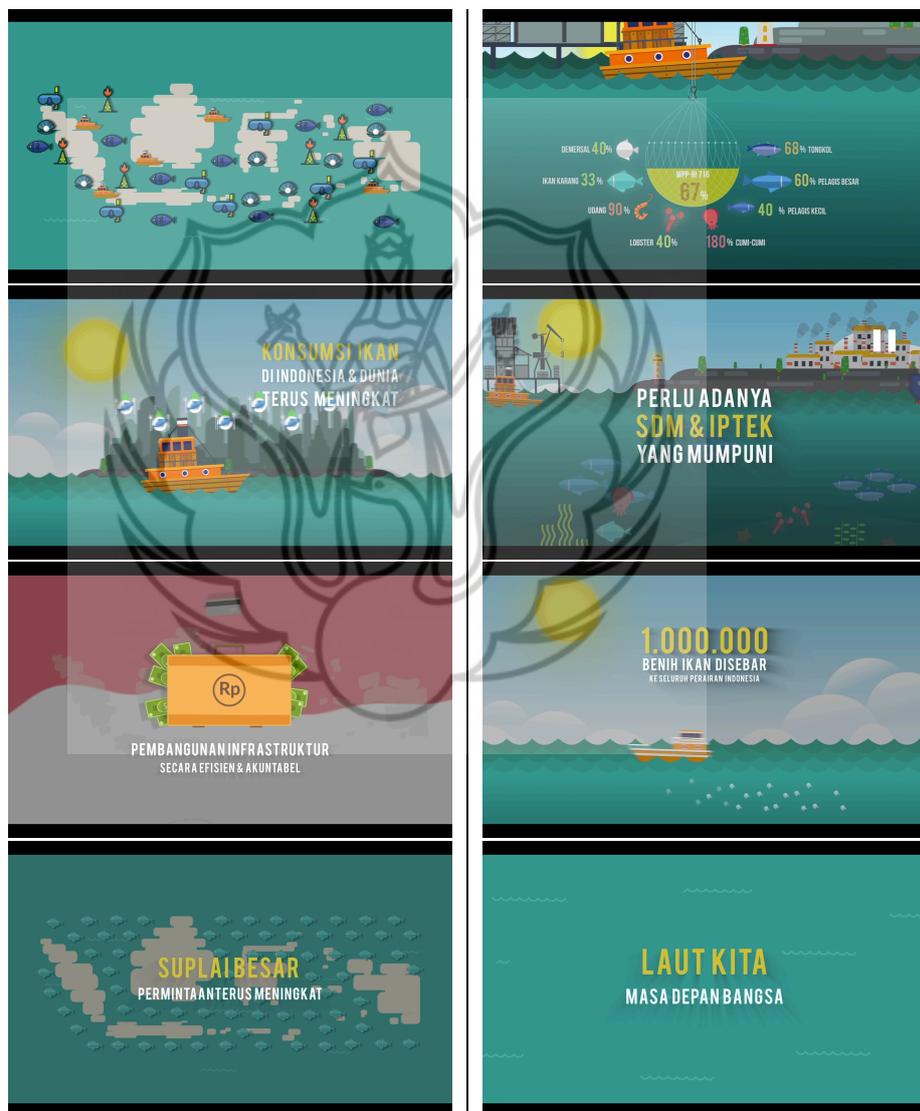
2) Strategi kreatif

Motion grafis ini akan menjabarkan fakta-fakta dan data statistik dalam bentuk *explanation*(penjelasan/penjabaran), sehingga tidak ada alur cerita dalam *motion* ini. Bentuk *motion explanation* ini akan memudahkan audience untuk memahami fakta-fakta yang akan disampaikan. *Motion* grafis ini akan ditujukan pada para siswa sekolah menengah atas, dan akan ditampilkan sebagai penunjang

edukasi potensi laut Indonesia pada saat mata pelajaran geografi pada saat membahas mengenai potensi wilayah Indonesia dan pengembangan potensi wilayah.

B. Hasil Penelitian

1. Media Utama *Motion* Grafis



Gambar 1. Screenshot Video *Motion* Grafis
(Sumber: Pamega G. Satria 2017)

2. Media Pendukung

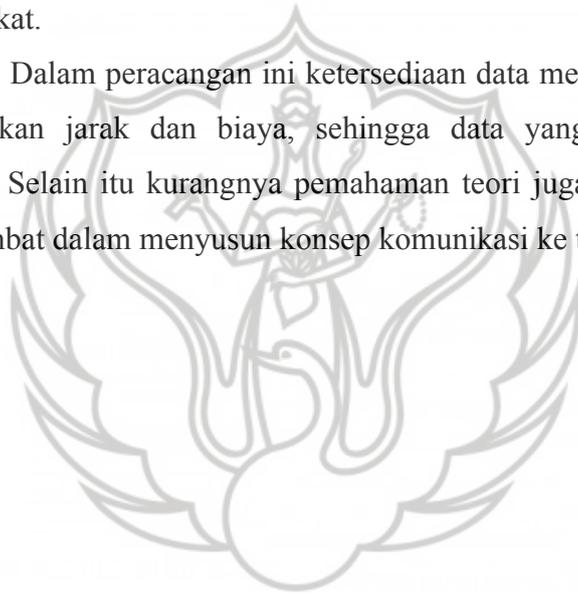


Gambar 2. Buku Panduan Guru, Tampilan video di Youtube, Cover dan label CD, Buku catatan Kecil, Stiker
(Sumber: Pamega G. Satria 2017)

C. Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini merupakan solusi penyelesaian dari permasalahan kurang optimalnya pemanfaatan potensi laut Indonesia. Dalam hal ini dibuatlah sebuah karya audio visual sebagai media penunjang edukasi potensi laut Indonesia khususnya di sektor perikanan laut dalam bentuk *motion* grafis. Dengan *motion* grafis ini masyarakat khususnya siswa SMA dapat mengetahui gambaran singkat besarnya potensi sumber daya ikan, lapangan usaha dan industri di sektor perikanan, dan menjanjikannya laut Indonesia sebagai tumpuan ekonomi masyarakat.

Dalam perancangan ini ketersediaan data menjadi masalah utama dikarenakan jarak dan biaya, sehingga data yang diperoleh bersifat terbatas. Selain itu kurangnya pemahaman teori juga menjadi salah satu penghambat dalam menyusun konsep komunikasi ke target audience.



DAFTAR PUSTAKA

Creeber, G. and Martin, R. 2009, *Digital Cultures: Understanding New Media*. Berkshire-England: Open University Press.

Sukarno, Iman Satriaputra. 2014, Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi, *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Desain*, ITB, Bandung.

Tinarbuko Sumbo, 2009, *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

