

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BAHAYA EKSPLOITASI PENAMBANGAN BATU PANCAWARNA DI KABUPATEN GARUT

Motion graphic design of the dangers of the exploitation of a stone quarry pancawarna in Garut district

Nurul Fajar

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Omen01@yahoo.com

ABSTRAK

Perancangan mengenai *motion graphic* bahaya eksploitasi penambangan batu pancawarna untuk memberikan informasi dan edukasi yang berkaitan mengenai aktivitas penambangan batu pancawarna di Kabupaten Garut. Perancangan ini ditujukan untuk masyarakat Kabupaten Garut usia 20-30 tahun yang bekerja sebagai penambang dan tinggal di lingkungan pertambangan batu pancawarna. Perancangan dilakukan dengan metode studi pustaka, wawancara, dan observasi langsung. Penulis melakukan wawancara dengan Ir.H.Sujatmiko, Dipl.Ing selaku ahli geologi (Geologist - Gemmologist), Dadan Ramdan selaku aktivis lingkungan hidup dan direktur eksekutif WALHI Jawa Barat. Informasi yang disajikan pada *motion graphic* ini adalah bahaya dari aktivitas pertambangan yang tidak sesuai prosedur yang benar, aturan mengenai pertambangan, dan bagaimana melakukan aktivitas pertambangan yang baik dan benar sehingga masyarakat Kabupaten Garut menjadi sadar dan peduli akan bahaya eksploitasi penambangan batu pancawarna dan dapat meminimalisir angka kecelakaan tambang dan kerusakan lingkungan.

Kata Kunci: Eksploitasi, Batu Pancawarna, Garut, *motion graphic*

Abstract

Motion on graphic design of the dangers of the exploitation of a stone quarry pancawarna to give information and education that is concerned about the activity of a stone quarry pancawarna in Garut district. The design is intended for the district community Garut age 20-30 years working for miners and remained at the rock mining pancawarna. Design done with the methods the literature study, interview, and direct observation. Writer conducted interviews with Ir.H.Sujatmiko , dipl.ing as geologist (geologist -- gemmologist) and Dadan Damdan as an environmental activist and executive direktur WALHI West Java . The information is in motion graphic this is the danger of mining activity that is not in accordance the correct procedure , The rules of mining , mining activities and how to do good and right, So the community of Kabupaten Garut become aware of and care about the dangers of the exploitation of a stone quarry pancawarna and can minimize the mine accident rate and environmental damage .

Keyword: Eksplotation, Stone Pancawarna, Garut, *motion graphic*

1. Pendahuluan

Fenomena batu akik pancawarna yang semakin banyak digemari oleh masyarakat dengan keunikannya membuat peningkatan permintaan akan jenis batu ini. Di lain hal terjadi masalah yang sangat penting yaitu eksploitasi penambangan batu pancawarna yang dapat menyebabkan kerusakan lingkungan yang akan berdampak pada jangka waktu yang lama. Belum adanya perhatian dari pemerintah daerah kabupaten Garut untuk mengatur pertambangan batu pancawarna mengakibatkan semakin banyak penambangan liar yang dapat membuat pengrusakan lingkungan dan aktivitas penambangan liar batu pancawarna tersebut dapat merugikan para penambang dan warga yang ada di sekitar area tambang (H.Dedi dalam wawancara penulis, 2015). Aktivitas pertambangan yang dilakukan oleh masyarakat jauh dari kata aman dan berpotensi menghasilkan kerusakan pada lingkungan dan kecelakaan tambang. Sistem penambangan yang masih tradisional dengan perlengkapan yang sangat sederhana membuat minimnya tingkat keamanan para penambang. Hal ini terbukti dari terjadinya kasus kecelakaan penambang liar yang meninggal ketika sedang melakukan aktivitas penggalian (tribunnews.com).

Melihat dari masalah tersebut, di butuhkan upaya untuk menyadarkan masyarakat kabupaten Garut, yaitu perancangan media informasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya eksploitasi batu mulia pancawarna yang dapat mengakibatkan kerusakan alam dan dapat merugikan masyarakat. Perancangan media informasi yang berbentuk *motion graphic* yang berisikan informasi mengenai bahaya eksploitasi penambangan batu mulia pancawarna dan bagai mana upaya untuk mengatasinya. Khalayak sasaran yang ditujukan adalah masyarakat kabupaten Garut dengan usia 20-30 tahun khususnya masyarakat penambang batu. Pengerjaan perancangan *motion graphic* ini dilaksanakan selama bulan Februari sampai Juni 2015. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah khalayak sasaran menjadi sadar akan bahaya eksploitasi penambangan batu dan melakukan penambangan sesuai dengan aturan yang benar. Untuk mendapatkan data yang akurat, perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data dengan studi pustaka, observasi, wawancara dengan menggunakan metode AIO.

2. Dasar Teori /Material dan Metodologi/Perancangan

2.1 Multimedia

Multimedia yang berasal dari kata multi yang berarti lebih dari satu dan media merupakan perantara atau media. Multimedia merupakan penggabungan teks, audio, gambar (bergerak maupun diam), animasi dan video yang menggunakan link dan tool untu memungkinkan melakukan navigasi, berkreasi, dan berkomunikasi (Suyanto, 2004).

2.1.1 Animasi Motion Graphic

motion graphic adalah elemen yang penting dalam membuat penonton tidak bosan dan ini merupakan teknik menggerakkan gambar diam sehingga gambar tersebut terlihat menarik dan tidak membosankan serta dinamis. Terdapat dua metode dalam teknik ini yaitu dengan menggabungkan dan menggerakkan gambar secara kontinuitas sehingga terlihat bergerak.

2.2 Infografis

Infografis merupakan sebuah media penyampaian informasi yang menggunakan ilustrasi didalamnya yang mana informasi dalam konteks ini mengacu pada berita atau informasi media masa cetak dan menitikberatkan pada tampilan data yang dipadukan dengan visual yang estetik dan memenuhi unsur warna, bentuk, irama, komposisi, dan kesatuan (Glasgow 1994:7).

2.3 Teori Desain Komunikasi Visual

Menurut Adi Kusrianto (2009:2), desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari segala upaya untuk menciptakan suatu rancangan visual untuk menyampaikan maksud. Atau bisa juga di definisikan sebagai disiplin ilmu yang memiliki tujuan untuk mempelajari konsep – konsep komunikasi serta ungkapan kreatif

melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengolah elemen – elemen grafis.

2.3.1 Tipografi

Surianto Rustan, (2011: 16), Tipografi diartikan sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Tipografi telah digunakan untuk bidang-bidang seperti multimedia dan animasi, *web* dan *online* media lainnya, dan lain-lain. Tipografi juga bisa didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun menggunakan huruf cetak dengan merancanginya sehingga menjadi komposisi untuk mendapatkan efek tampilan yang dikehendaki.

2.3.2 komposisi

Komposisi adalah pengorganisasian unsur-unsur rupa yang disusun dalam karya desain grafis secara harmonis antara bagian dengan bagian, maupun antara bagian dengan keseluruhan.

2.3.3 Layout

Layouting merupakan aktivitas penyusunan tata letak elemen-elemen grafis pada suatu halaman kosong. Sarana dan teknik yang dipakai dalam suatu karya akan efektif dan berhasil, tetapi belum tentu sarana dan teknik tersebut akan efektif dan cocok pada karya yang lainnya. Contoh : desain sebuah iklan dengan ruang putih yang dominan di samping bidang halaman akan mampu menonjolkan isi pesan serta memberi kesan menarik. Namun di pihak lain, ruang kosong yang dominan di samping halaman koran bisa membuat teks terkesan tidak rapi sehingga pembaca enggan melihatnya. (Adi Kusrianto, 2007 : 276)

2.3.4 Warna

Warna merupakan alat ekspresi manusia. Warna dapat tercipta melalui cahaya, media untuk menangkap warna tersebut yaitu melalui mata. Berdasarkan percobaan Newton, warna terdiri dari tujuh warna pelangi yaitu warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, indigo dan ungu. (Sulamsi Darmaprawira, 2002)

2.3.5 ilustrasi

Menurut Kusrianto (2009:140), mendefinisakan ilustrasi sebagai seni gambar yang di manfaatkan untuk memberikan penjelasan dan tujuan secara visual. Ilustrasi tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong dan juga secara spesifik menceritakan pengetahuan tertentu serta menyediakan gambaran baru tentang teks dan ide tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah gambaran yang menjelaskan sebuah ide atau tulisan dengan menggunakan gambaran yang baru.

2.3.6 Teori SWOT

Menurut buku “Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual” karya Sarwono & Lubis, analisis SWOT adalah analisis yang membahas tentang kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*), dan ancaman (*Threat*) dari sesuatu yang akan diteliti, terutama dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (re – evaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil.

2.3.7 AIO

AIO (Activity, Interest, Opinion), yaitu pengukuran kegiatan, minat dan pendapat konsumen yang dibuat dalam beberapa pernyataan yang menggambarkan kegiatan, minat dan pendapat konsumen. Riset AIO adalah suatu bentuk riset pelanggan yang memberikan profil jelas dan praktis mengenai segmen–

segmen pelanggan, tentang aspek–aspek kepribadian pelanggan yang penting, motif belinya, minatnya, sikapnya, keyakinannya, nilai–nilai yang dianutnya (Schiffmann dan Kanuk, 2000:315).

3. Pembahasan

Landasan dari perancangan *motion graphic* ini berawal dari fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan perancang, dimana masyarakat yang menyukai batu mulia terutama masyarakat Kabupaten Garut yang kurang menyadari akan bahaya penambangan batu pancawarna. Media Informasi disajikan dalam bentuk *motion graphic* w ditujukan kepada masyarakat Garut usia 18-25 sebagai khalayak sasaran yang merupakan pekerja tambang dan masyarakat yang terjn didalam dunia batu mulia.

Dalam melaksanakan perancangan, penulis menggunakan strategi perancangan secara sistematis untuk memudahkan proses dalam pembuatan karya.

Berikut adalah beberapa tahapan yang digunakan, yakni:

1. Menganalisa dan mengumpulkan data mengenai bahaya penambangan batu pancawarna di Kabupaten Garut.
2. . Menggabungkan data dengan teori yang digunakan dalam perancangan yang dapat diambil sebagai bahan acuan.
3. Menyusun media informasi berupa *motion graphic* bahaya eksploitasi penambangan batu pancawarna di Kabupaten Garut.

3.1 Strategi komunikasi

Pada perancangan media informasi berupa *motion graphic* ini, strategi komunikasi yang digunakan adalah teori komunikasi milik *Harold Laswell* (dalam Habibie, 2014 : 91). Aspek yang terdapat dalam teori tersebut adalah:

1. **Who:** WALHI Jawa Barat, Dinas Energi dan Suber Daya Mineral sebagai pemegang kendali pertambangan mineral di Jawa Barat dan penulis sebagai peneliti dalam perancangan *motion graphic* ini.
2. **Say What:** Membantu masyarakat Kabupaten Garut masyarakat pekerja tambang dalam melakukan aktivitas pertambangan yang baik dan benar untuk mengurangi kecelakaan tambang dan menyadarkan bahaya eksploitasi pertambangan batu pancawarna di Kabupaten Garut.
3. **In What Channel:** Melalui media informasi berupa *motion graphic* sebagai media utama, kemudian disusul media pendukung seperti infografis, buku saku, dan media cetak lainnya.
4. **To Whom:**
Usia : 20 – 30 tahun
Jenis Kelamin : Pria
Keadaan Ekonomi : Menengah – menengah kebawah
Latar belakang pendidikan : Pelajar dan mahasiswa
5. **With What Effect:** Masyarakat Kabupaten Garut khususnya masyarakat pekerja tambang mengetahui dan sadar akan bahaya eksploitasi pertambangan yang berlebihan dan dengan cara yang tidak sesuai prosedur pertambangan sehingga mengurangi angka kecelakaan tambang dan mengurangi dampak kerusakan pada alam.

Konten yang terdapat dalam video *motion graphic* memberikan informasi berkaitan bahaya eksploitasi pertambangan secara berlebihan , aturan dalam melakukan aktivitas pertambangan, bagaimana memelihara lingkungan tambang agar dapat meminimalisir angka kecelakaan tambang. Didalam video ini pula terdapat foto dan ilustrasi sehingga mampu menarik perhatian sehingga pesan yang disampaikan karena lebih mudah menyampaikan pesan melalui visual dari pada menggunakan kata-kata.

3.2 Strategi Visual

Strategi visual secara umum dalam perancangan ini menggunakan elemen dari Kabupaten Garut yang menjadi ciri dari keseluruhan perancangan baik dalam warna dan bentuk. Elemen esensial juga disesuaikan dengan segmentasi khalayak sasaran yakni demografis, geografis, psikografis, dan perilaku konsumen.

Konsep tampilan dari *motion graphic* berupa *flat design* dengan menyederhanakan bentuk dari *asset* di dalamnya agar masyarakat yang melihat dapat dengan mudah mengerti maksud dari visual-visual yang ditampilkan. Elemen fotografi juga ditampilkan didalam video tersebut agar masyarakat yang melihat dapat menangkap dengan jelas maksud pesan dari *motion* ini dan penyampain informasi dapat dipahami oleh khalayak sasaran.

3.3 Strategi Media

Media dipilih sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sebuah informasi secara informatif kepada target audiens agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan mudah serta tepat. Media – media yang digunakan yaitu :

A. Media Utama

Media utama yang digunakan pada perancangan yaitu *motion graphic*. Hal didasari dari kebiasaan khalayak sasaran yang senang dengan media-media yang bergerak seperti program acara tv yang masih menjadi media hiburan masyarakat kabupaten Garut baik untuk mencari informasi atau hanya untuk hiburan semata. Sebuah motion infografis yang mana memiliki elemen2 visual yang bergerak di harapkan dapat menarik perhatian target audience dan dapat menerima dengan cepat informasi yang di sampaikan di dalamnya. *Motion graphic* ini akan ditampilkan di masyarakat pada saat acara penyuluhan atau semacamnya sehingga ketika masyarakat itu berkumpul dapat melihat motion infografis ini dan menangkap informasinya.

B. Media Pendukung

Media pendukung yang dibuat sebagai pendukung dari media utama yaitu poster infografis, buku saku, *X-banner*, baliho, media iklan cetak, *merchandise*, dan *sticker*.

3.4 Desain Akhir Media Utama



Gambar Layout *Motion Graphic*

3.5 Desain Akhir Media Pendukung



Gambar 2 Buku Saku, iklan cetak koran



Gambar 3 Poster Infografis, X banner, Baliho

4. Kesimpulan

Seperti dipaparkan sebelumnya jika *motion graphic ini* berawal dari permasalahan yang terjadi karena terjadinya fenomena batu mulia di masyarakat Indonesia. Fenomena yang beberapa tahun terakhir ini menjadi sangat populer dan hampir sebagian masyarakat menyukai batu mulia. Dengan bentuk dan warna yang unik. Namun berdasarkan hasil obesrvasi serta data yang didapatkan dari hasil wawancara dan terjun langsung ke lapangan, didapatkan bahwa dibalik fenomena batu mulia yang sedang ramai di masyarakat, terdapat praktek penambangan yang juga semakin meningkat aktivitasnya. Tingkat kesadaran masyarakat sekitar tambang pun rendah akan bahaya eksploitasi tambang yang jauh dari kata aman karena tidak melakukan prosedur penambangan dengan benar.

Maka dari itu dalam tugas akhir ini dirancang media informasi berupa *motion graphic* guna meningkatkan kesadaran masyarakat disekitar tambang dan memberikan edukasi kepada masyarakat agar masyarakat dapat dengan benar melakukan aktivitas pertambangan tanpa merusak alam dan dapat menjamin keselamatan para pelaku tambang itu sendiri. Dengan melakukan upaya meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya eksploitasi tambang ini di harapkan dapat membantu mengurangi angka kecelakaan tambang di masyarakat dengan memberikan edukasi

mengenai bagaimana melakukan penambangan yang benar dan aman sehingga tidak akan ada lagi kecelakaan tambang yang akan terjadi.

Daftar Pustaka:

- [1] Angraini S., Lia dan Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendikia.
 - [2] Chandra, A.F.2014."Pesona Batu Mulia".Yogyakarta : sinar kejora
 - [3] Darmaprawira, Sulasmi. 2013."Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya".Bandung: ITB
 - [4] Danton, Sihombing. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
 - [5] Desmita. 2013. "Psikologi Perkembangan : pengantar PROF.DR.HJ.Samsunuwiyati Mar'at, S.Psi". Bandung: PT Remaja Rosdakarya
 - [6] Dharmaprawira W.A, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
 - [7] Frascara, Jorge. 2004. *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. New York: Allworth Press.
 - [8] Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo Anggota IKAPI.
 - [9] J.Baran, Stanley. Alih Bahasa: Manalu, S. Rouli. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.
 - [10] Kusrianto, Adi. 2009. "Pengantar Desain Komunikasi Visual". Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
 - [11] Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
 - [12] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: Dinamika Komunika.
 - [13] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
 - [14] Adhim Habibie, Zaki. 2014. *Kampanye Anti Penyimpangan Perilaku Sosial Penumpang Angkutan Perkotaan Bandung*
 - [15] Malza, Denny. 2009. *Kualitas Pelayanan Jasa Dinas Perhubungan Kota Bandung (Suatu Studi Tentang Pelayanan Trans Metro Bandung)*
 - [16] Bless, God."Fenomena Batu Akik Menggelegar, Klenik atau soal lain?".23 januari 2015. <http://lifestyle.liputan6.com/read/2164420/fenomena-batu-akik-menggelegar-klenik-atau-soal-lain>
 - [17] Mukhtar, Zainul. "Penggalian batu akik di Garut makan korban". 27 Februari 2015. <http://nasional.inilah.com/read/detail/2182618/penggalian-batu-akik-di-garut-makan-korban>
 - [18] Qodar Himawan. "Banyak Kecelakaan Akibat Tidak Taat Prosedur". 2 April 2015. <http://www.tambang.co.id/banyak-kecelakaan-akibat-tidak-taat-prosedur-4733/>
 - [19] Republik Indonesia. 2009. *Undang-Undang No.4 Tahun 2009 tentang pertambangan mineral dan batubara*. Lembaran Negara RI Tahun 2009. Sekretariat negara. Jakarta.
- www.garutkab.com (diunduh Maret 2015)
- <http://esdm.jabarprov.go.id/index.php/en/> (dinduh Maret 2015)