

Informasi Perjalanan Puncak Bogor Sebagai Jalur Legendaris Melalui Perancangan Motion Graphic

Yasir Fatrun Ruhama, Aldrian Agusta, Inko Sakti Dewanto
Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSRD,
Itenas, Bandung, yfatrun@mhs.itenas.ac.id,
ian@itenas.ac.id, inkosakti@itenas.ac.id

Abstrak

Puncak merupakan sebuah jalur legendaris yang terletak pada wilayah Kabupaten Bogor dan Cianjur. Jalur ini menghubungkan kota-kota besar yang ada di Indonesia yaitu Jakarta, Bogor dan Bandung. Jalur puncak memiliki mobilitas lalu lintas yang cukup tinggi baik dari dalam maupun luar kota. Terutama ketika menjelang akhir pekan dan liburan panjang yang menyebabkan kemacetan. Daerah ini terkenal sebagai daerah wisata pegunungan baik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Dengan kontur alamnya yang unik dan hampir sebagian wilayahnya diselimuti oleh perkebunan teh dengan latar pegunungan. Memiliki rute jalan dari beberapa wilayah dimulai dari ciawi, gadog, cibogo, cipayung, cisarua, megamendung, riung gunung, ciloto dan cipanas. Dalam perkembangannya hingga saat ini jalur puncak memiliki banyak cerita dan sejarah pada saat eranya dulu. Untuk itu diperlukan penyampaian informasi mengenai puncak kepada masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah menceritakan informasi tentang puncak kepada masyarakat. Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur berupa jurnal, artikel dan kuesioner dengan mengajukan pertanyaan terbuka kepada partisipan untuk mendapatkan data dan informasi lebih mendalam. Analisis data menggunakan teknik SWOT. Model komunikasi yang digunakan AISAS dengan pendekatan kreatif. Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk motion graphic yang menampilkan informasi cerita tentang puncak secara informatif, infographic dan seri poster digital.

Kata kunci: Informasi, Motion Graphic, Peta, Puncak, Sejarah

Abstract

Puncak is a legendary route located in the Bogor and Cianjur districts. This line connects major cities in Indonesia, namely Jakarta, Bogor and Bandung. The peak path has a fairly high traffic mobility both from within and outside the city. Especially when it comes to weekends and long holidays that cause traffic jams. This area is famous as a mountainous tourist area for both domestic and foreign tourists. With its unique natural contours and most of the area is covered by tea plantations with a mountainous backdrop. It has road routes from several areas starting from Ciawi, Gadog, Cibogo, Cipayung, Cisarua, Megamendung, Riung Gunung, Ciloto and Cipanas. In its development until now, the peak path has many stories and history during its era. For this reason, it is necessary to convey information about the peak to the public. The purpose of this study is to share information about the peak to the public. The research method used in this study is to use qualitative research with data collection techniques through literature studies in the form of journals, articles and questionnaires by asking open-ended questions to participants to obtain more in-depth data and information. Data analysis using SWOT technique. The communication model used by AISAS is a creative approach.

The results of this study are presented in the form of motion graphics that display information about the peak in an informative way, infographics and digital poster series.

Keywords: Information, Motion Graphic, Map, Puncak, History

1 PENDAHULUAN

Penelitian ini diangkat berdasarkan dari beberapa permasalahan yang ada di masyarakat tentang puncak. Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur berupa jurnal, artikel dan kuesioner dengan mengajukan pertanyaan terbuka kepada partisipan untuk mendapatkan data dan informasi lebih mendalam. Berdasarkan hasil riset dan kuesioner yang dilakukan, masyarakat sudah banyak yang mengetahui puncak bagi yang sudah maupun belum pernah kesana. Hal yang menarik adalah hampir kebanyakan responden belum mengetahui tentang cerita dan sejarah puncak. Dalam hal ini kurangnya media informasi tentang puncak menjadi salah satu faktornya. Dengan adanya penelitian ini, harapannya dapat mengedukasi masyarakat untuk lebih mengenal tentang puncak secara informatif. Informasi tersebut dapat membantu masyarakat khususnya generasi muda rentang usia 19-25 tahun. Dengan memanfaatkan media motion graphic dan infographic untuk bercerita tentang puncak.

2 METODOLOGI

2.1 Metode Penelitian

Jenis metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian kali ini adalah menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu merupakan teknik penelitian yang dilakukan berdasarkan pada penyelidikan suatu fenomena sosial dan permasalahan manusia dengan kondisi objek yang alamiah. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data yang dikumpulkan adalah kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal itu disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Tahapan penelitian selanjutnya adalah proses pembuatan motion graphic. Penyampaian informasi secara visual memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan teks, karena target audiens hal ini dapat jauh lebih cepat menangkap pembelajaran yang disampaikan. Salah satu alasannya adalah informasi yang ditangkap secara visual akan diproses sekaligus oleh otak, berbeda dengan informasi yang disampaikan via teks, dimana informasi akan diproses secara linear (dari awal kalimat hingga ke ujung kalimat). Membuat motion graphic adalah percampuran antara audio visual yang menarik, ilustrasi, video, musik, analisis informasi, dan storytelling. Dan tahapan yang terakhir dilakukan adalah perancangan sosial campaign yang merupakan suatu aktivitas atau kegiatan penyampaian informasi yang dilakukan secara terencana untuk mengedukasi, memberi informasi individu atau masyarakat menggunakan motion graphic.

2.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah motion graphic yang menceritakan informasi tentang puncak kepada masyarakat. Hal tersebut terdiri dari cerita dan kisah mengenai puncak, awal mula terbangunnya jalan puncak, tempat-tempat yang bersejarah dan memorable dengan puncak hingga menjadi tempat wisata yang banyak dikunjungi dari lokal maupun mancanegara serta memiliki banyak vila dan penginapan. Harapannya dapat mengedukasi masyarakat untuk lebih mengenal dengan sejarah dan legenda puncak. Hal yang berbeda dari puncak dulu dengan sekarang. Informasi tersebut diharapkan dapat membantu masyarakat khususnya generasi muda rentang usia 19 – 25 tahun.

2.3 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan secara online dengan menggunakan metode kualitatif yaitu studi literatur. kuesioner dan audio visual. Menggunakan metode kuesioner adalah cara yang efektif dan efisien untuk mendapatkan data yang dibutuhkan secara mendalam dari setiap individu yang mempunyai pendapat dan opini yang saling berbeda-beda sehingga dapat memperkaya data penelitian sekaligus mengaitkan masyarakat sebagai partisipan. Metode pengumpulan data tersebut yaitu :

- Kuesioner Online (via google forms)

Menggunakan kuesioner bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi lebih mendalam serta spesifik dari partisipan. Dalam hal ini jenis pertanyaan yang diajukan adalah pertanyaan terbuka dengan jawaban langsung sehingga bisa mengetahui data dan informasi yang lebih dari partisipan.

- Studi literatur review

Menggunakan literatur review bertujuan untuk mendapatkan data dari jurnal, artikel dan informasi yang ada sebelumnya sehingga dapat membantu data penelitian. Salah satu sarana peneliti melakukan studi literatur dari database online yang memiliki kredibilitas seperti Google Scholar.

- Audio visual

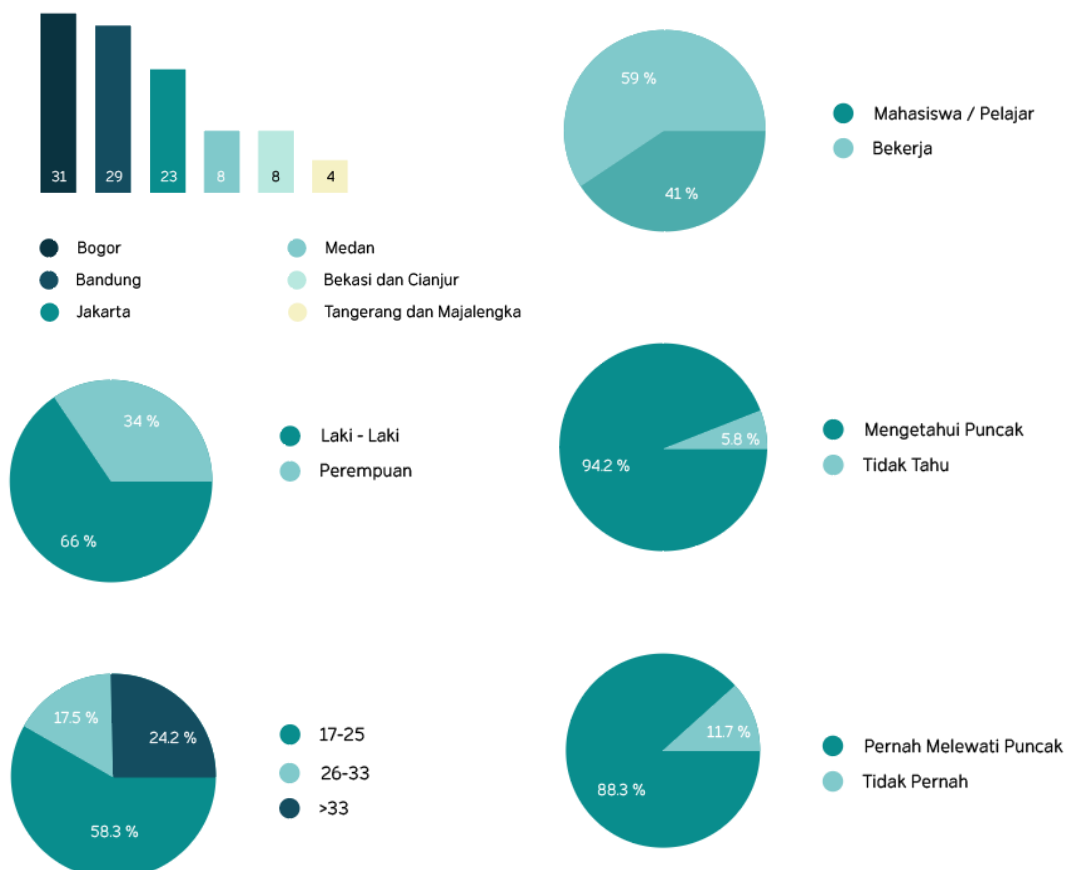
Audio-visual, yaitu teknik pengumpulan data melalui bahan audio ataupun visual seperti rekaman suara, video, foto dan website resmi dari sumber informan

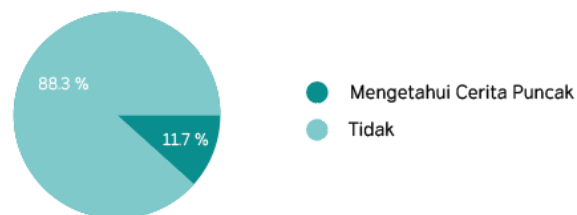
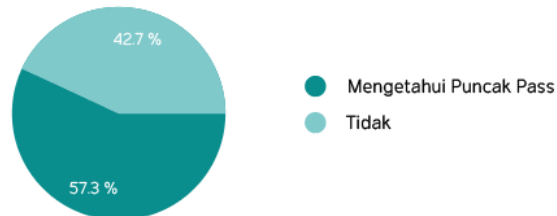
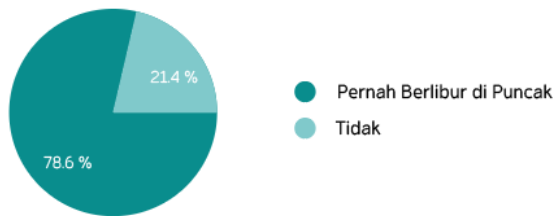
3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Puncak Bogor merupakan sebuah jalan legendaris yang memiliki berbagai cerita dan nilai historis dari masa ke masa. Puncak juga dikenal dengan suasana alam dan pegunungan yang memiliki destinasi tempat wisata secara domestik dan mancanegara. Jalur ini sudah menjadi penghubung antara kota-kota besar di Indonesia sehingga sering mengalami kemacetan dan menghadirkan peraturan sistem buka tutup jalan. Terdapat beberapa perbedaan antara puncak saat dulu dengan sekarang yang masih belum diketahui oleh masyarakat. Terutama generasi muda atau millennial yang tidak mengalami atau mengetahui puncak pada saat itu. Merupakan suatu hal yang penting untuk mengetahui latar belakang dari suatu tempat dan tidak hanya datang untuk sekedar foto atau membuat sebuah konten. Banyak hal yang dapat dipelajari dan dijadikan ilmu pengetahuan bagi masyarakat. Oleh karena itu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang Puncak Bogor melalui informasi yang disampaikan melalui motion graphic. Informasi yang disampaikan berfokus kepada perjalanan Puncak Bogor sebagai jalur legendaris khususnya sejarah pembangunan jalur puncak dan bangunan atau tempat-tempat yang berkaitan erat serta memorable dengan Puncak Bogor. Selain itu masih kurangnya media informasi yang membahas sejarah dan perjalanan Puncak Bogor. Jadi dapat disimpulkan bahwa pentingnya bagi masyarakat untuk mengetahui sejarah sebagai wawasan dan agar tetap lestari.

3.1 Kuesioner

Berdasarkan dari data yang telah saya ambil melalui kuesioner dengan memanfaatkan google form yang terdiri dari 103 responden.





Kesimpulan

Dari kuesioner dapat diambil kesimpulan bahwa mayoritas responden banyak yang sudah mengetahui puncak namun masih cukup banyak yang tidak tahu cerita puncak seperti sejarah, legenda dan kisahnya

3.2 Analisis SWOT

Strength :

- Merupakan jalan legendaris
- Banyaknya destinasi tempat wisata
- Mempunyai suasana alam dan pegunungan
- Rambu lalu lintas cukup banyak

Weakness :

- Sering mengalami kemacetan
- Adanya sistem buka tutup jalan yang membuat mobil tidak dapat melaju untuk beberapa saat
- Ada beberapa tempat atau jalan yang rawan longsor

Opportunity :

- Selain sebagai jalur penghubung, puncak dikenal sebagai tempat wisata yang banyak dikunjungi
- Banyak masyarakat diluar kota Bogor dan Bandung yang melewati jalur puncak
- Tidak hanya dikenal oleh wisatawan domestik tetapi juga mancanegara
- Memiliki banyak tempat penginapan dan villa yang menarik wisatawan

Threat :

- Pudarnya cerita, legenda dan kisah-kisah era kejayaan puncak di kalangan masyarakat
- Masyarakat datang dan berwisata tanpa mengetahui apapun tentang asal usul puncak

3.3 Identifikasi Masalah

Masalah umum :

- Kemacetan pada jalur puncak
- Rawan kecelakaan
- Adanya sistem buka tutup jalan yang tidak menentu tergantung kepada situasi kepadatan lalu lintas

Masalah khusus :

- Kurangnya media informasi mengenai jalur puncak
- Kurangnya informasi mengenai cerita dan kisah-kisah era kejayaan puncak
- Masyarakat belum mengetahui informasi, cerita, kisah-kisah dan legenda dari puncak

3.4 Problem Statement

Kondisi Saat Ini :

Kurangnya informasi mengenai cerita, legenda dan kisah-kisah era kejayaan puncak di kalangan masyarakat

Kondisi Ideal :

Masyarakat mengetahui cerita, legenda dan kisah-kisah era kejayaan puncak serta mengingatkan kembali kenangan bagi orang-orang yang pernah melalui jalur puncak

Dari kedua kondisi tersebut terdapat sebuah kesenjangan yang menghasilkan problem statement “Masyarakat belum mengenal dan mengetahui informasi tentang jalur puncak”.

3.5 Problem Solution

- Memperkenalkan kembali kepada masyarakat bahwa jalur puncak merupakan sebuah jalan legendaris atau nostalgia dimana terdapat banyak cerita dan kisah-kisah yang memiliki nilai historis
- Diperlukan sebuah media informasi bagi masyarakat mengenai jalur puncak bogor
- Memberikan informasi kepada masyarakat yaitu dengan membangun pemahaman pada cerita, kisah dan legenda dari puncak

3.6 Segmentasi Target

Demografis :

- Laki-laki dan perempuan
- 19 s/d 25 tahun
- Pelajar, Pekerja
- Menengah ke bawah s/d menengah ke atas

Geografis :

- Bogor, Bandung
- Puncak

Teknografis :

- Pengguna smartphone

- Pengguna media sosial di instagram dan youtube

Psikografis :

- Aktif
- Menyukai hal baru
- Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

3.7 Message Planning

What to say :

“Puncak lebih memikat dengan cerita dan sejarahnya”

Merupakan cara penyampaian kepada TA bahwa puncak merupakan jalur legendaris dan memiliki banyak cerita, kisah, dan legenda untuk masyarakat. Dimana terdapat perbedaan ketika saat puncak dulu dengan yang sekarang.

How to say :

Memberikan informasi dan bercerita kepada masyarakat tentang asal-usul puncak yang memiliki nilai historis melalui motion graphic

3.8 Strategi Komunikasi

	Tujuan	Efek	Media
Attention	Visual dari infographic pada media sosial untuk menarik atensi TA untuk memasuki halaman utama Instagram	Menarik perhatian TA untuk mengetahui cerita dan sejarah puncak melalui media pendukung yang dekat dengan TA	Instagram (Stories)
Interest	Mengajak TA untuk melihat konten berupa infographic di instagram	Munculnya rasa ketertarikan TA dengan visual dan pesan yang diberikan	Instagram (Post)
Search	Setelah melihat konten yang disediakan lalu TA diajak untuk memasuki media utama dengan klik link youtube	Membuat TA terpancing untuk memasuki media utama	Instagram (Stories, Post)
Action	Pada media utama TA dapat menyaksikan informasi tentang cerita dan legenda puncak melalui motion graphic	TA mulai memahami informasi cerita tentang puncak	Youtube
Share	TA menyebarkan informasi tersebut kepada teman mereka	Dengan menyebarnya informasi tentang puncak diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat	Instagram, Line, Twitter, WA

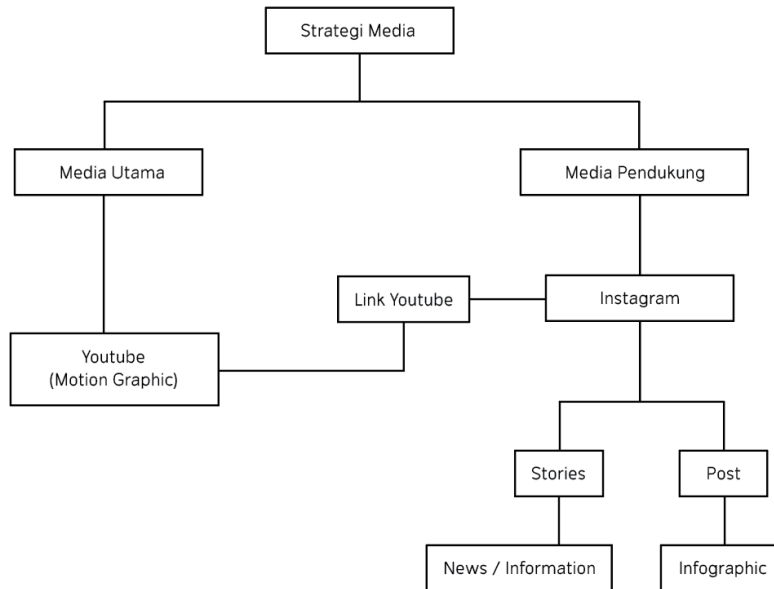
Gambar 1. Model komunikasi AISAS

3.9 Konsep Kreatif (Creative Approach)

Telling information

Memberikan pesan dengan gaya bahasa umum dan sederhana agar penyampaian komunikasi simple dan to the point. Hal tersebut disampaikan dalam bentuk informasi kepada target audiens. Dengan informasi mengenai cerita, legenda dan kisah puncak pada saat eranya dulu

3.10 Strategi Media



Gambar 2. Strategi Media

3.11 Konsep Visual

Tone and Manner

Simple, Modern, Fresh

Simple : Informasi yang disampaikan dengan simple dapat dengan mudah dimengerti oleh target audiens. Meskipun simple tetap tidak menghilangkan makna dari pesan yang disampaikan.

Adaptation : Mengangkat tema visual yang diadaptasi sesuai kondisi dan dimensi ruang waktunya menurut sejarah

Fresh : Memberi kesan visual sejuk pada output media motion graphic

Gambar 3. Tone and Manner

Typography

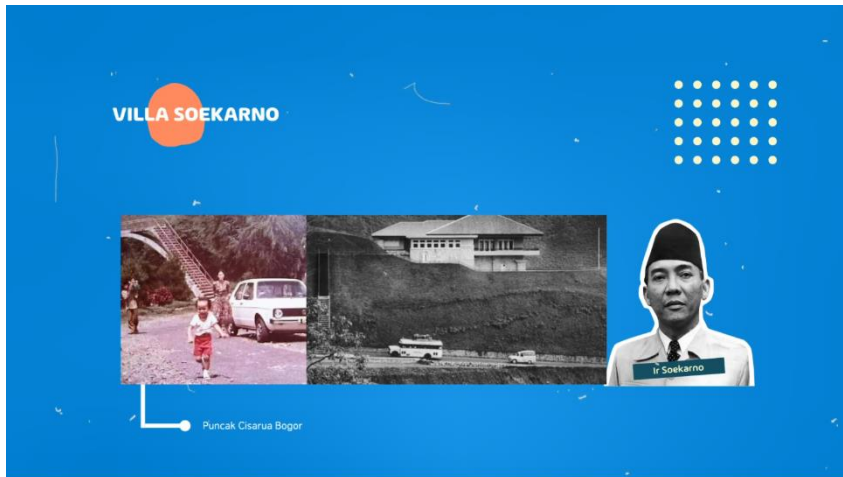
Headline	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Arlon	Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
	Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
	0123456789
Body Text	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Simvoni	Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
	Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
	0123456789

Color Scheme



Gambar 4. Typography dan Color Scheme





Gambar 5. Motion Graphic

4 KESIMPULAN

Puncak merupakan salah satu tempat yang memiliki banyak cerita dan kisah-kisah yang melegenda. Oleh karena itu kita sebagai masyarakat sudah seharusnya mengetahui asal-usul perjalanan puncak dari dulu hingga sekarang ini. Apa yang membedakan puncak dulu dengan yang sekarang. Perancangan ini ditargetkan kepada masyarakat generasi muda dengan kisaran usia 19-25 tahun. Yang setiap orang memiliki persepsi dan pengetahuan yang berbeda-beda terhadap jalur puncak. Dengan adanya sebuah media informasi baru dalam bentuk motion grafis, tujuannya agar masyarakat dapat lebih mudah memahami informasi tentang cerita dan legenda puncak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abiyoga Pratama, Ricky Widyananda Putra, M. S. (2019). Perancangan Motion Graphics “ Dampak Bermain Gadget ” Sebagai Media Edukasi Orang Tua Usia 30 – 40 Tahun. 3.
- [2] Algiffari, M. (2015). Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat (Analisis Deskriptif Permainan Tradisional Pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). Jurnal Sketsa, 2(1), 49–61.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/sketsa/article/view/431>
- [3] Akhmad Saidillah. (2018). KESULITAN PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH. 225.
- [4] Cenadi, C. S. (1999). ELEMEN-ELEMEN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. 1(1), 1–11.
- [5] Dion Eko Valentino. (2019). PENYAJIAN INFORMASI DAN DATA DALAM BENTUK INFOGRAFIS.
- [6] Hati, G., Suprayogi, A., & Sasmito, B. (2013). Aplikasi Penanda Lokasi Peta Digital Berbasis Mobile Gis Pada Smartphone Android. Jurnal Geodesi Undip, 2(4), 82406.
- [7] Maryani, E., & Maharani, W. (2012). Peningkatan Spatial Literacy Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Geografi, Volume 15, 46–54.
- [8] Muhyidin, M. (2009). Analisis Keruangan Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Putri Cempo Kota Surakarta.
- [9] Pramono, H. (1978). Peta dan Perlengkapannya. VI(2).
- [10] Setiawan, P., & Si, M. (n.d.). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC ILUSTRATIF MENGENAI MAJAPAHIT UNTUK PEMUDA-PEMUDI Pendahuluan.
- [11] Umam, N. C. (2016). Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/1840>
- [12] Waluya, B. (2016). Peta, Globe, dan Atlas. 34.