

PERANCANGAN VIDEO EDUKASI PELESTARIAN LINGKUNGAN ALAM OLEH PENDAKI GUNUNG

DESIGNING AN EDUCATIONAL VIDEO ON NATURAL ENVIRONMENTAL PRESERVATION BY MOUNTAIN CLIMBERS

Florensia Nadita¹, Martin Setyawan², T. Arie Setiawan Prasida³, Michael Bezaleel⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi
Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
Email: 692019011@student.uksw.edu, martin.setyawan@uksw.edu,
arie.prasida@uksw.edu, michael.bezaleel@gmail.com

ABSTRACT

Mount climbing nowadays become one of popular activity, increasing number of climbers is not aligned with understanding of negative environmental impacts. This reasearch will focus on the vandalism and nature exploitation at Merbabu Mountain, thats why educational media was need to educates the climbers about natural enviroment. An educational video with a cinematic style was created for novice climbers, focusing on late adolescent age groups, 17-25 years old. This reasearch use descriptive qualitative method. This educational video are successfully deliver and educate the climbers about importance of preserving mountain environments. The conclusion of this research succeed to educate target audience to realize and participate in preserving mountain environments espesially on Merbabu Mountain.

Keywords : Video, Climbing, Environment, Nature, Education

ABSTRAK

Pendakian gunung saat ini menjadi salah satu kegiatan yang populer, namun meningkatnya jumlah pendaki tidak selaras dengan pemahaman mengenai dampak negatifnya terhadap lingkungan. Dalam penelitian ini akan dibahas tentang peningkatan vandalisme dan kerusakan alam yang disebabkan oleh pendaki di Gunung Merbabu, maka dari itu perlu media edukasi terhadap para pendaki untuk ikut andil dalam pelestarian alam. Video sinematik dibuat sebagai media edukasi untuk pendaki pemula, dengan fokus pada remaja akhir berusia 17-25 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dari hasil pengujian video edukasi berhasil menyampaikan informasi dan edukasi tentang pentingnya menjaga kelestarian alam pegunungan khususnya kawasan pendakian Gunung Merbabu. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan video edukasi penelitian ini dapat mengedukasi pentingnya partisipasi masyarakat dan pendaki gunung untuk turut andil melestarikan alam di jalur pendakian Gunung Merbabu.

Kata Kunci : Video, Pendakian, Lingkungan, Alam, Edukasi

Pendahuluan

Aktivitas di alam terbuka seperti mendaki gunung saat ini menjadi sangat populer. Tren ini menghasilkan peningkatan jumlah pendaki gunung dari waktu ke waktu dan tidak semua pendaki memiliki pengetahuan yang memadai tentang kegiatan mendaki gunung. (Yuwono, 2018) Situasi ini meningkatkan risiko kerusakan alam yang dilakukan oleh pendaki karena tidak semua pendaki memahami dampak negatifnya. (Sujud, 2020).

Melalui observasi langsung ditemukan kerusakan yang terlihat di berbagai lokasi dalam jalur pendakian. Rifan (Bramantyo, 2015) menyebutkan bahwa sekitar 225 anggota PPAB dan karanganyar emergency

melakukan pembersihan sampah berbahaya, seperti botol plastik di sepanjang jalur pendakian. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) di delapan Taman Nasional dan gunung, ditemukan bahwa pengunjung menghasilkan total 435 ton sampah, dengan 250 ton di antaranya merupakan sampah plastik. Sampah tersebut berasal dari aktivitas pendakian yang dilakukan oleh 150.688 orang setiap tahunnya di gunung-gunung seperti Taman Nasional Kerinci Seblat, Taman Nasional Gunung Rinjani, Taman Nasional Gede Pangrango, Taman Nasional Gunung Merbabu, Taman Nasional Gunung Merapi, Gunung Sindoro, Gunung Argopuro, dan Gunung Prau.

Penelitian tentang sampah pendakian juga pernah dilaksanakan di jalur pendakian Merbabu Selo. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Farid Harza pada tahun 2018 menunjukkan bahwa jumlah sampah yang dihasilkan di jalur pendakian Gunung Merbabu melalui Selo berkisar antara 0,21 hingga 0,23 kg per orang per hari, dengan volume sekitar 0,007 hingga 0,008 m³ per orang per hari. Sampah plastik kembali menjadi jenis sampah yang paling dominan, mencapai 34%, diikuti oleh sampah kertas sebanyak 22%. (F. Harza, 2018).

Informasi mengenai sampah di pegunungan Indonesia dapat diakses melalui laporan pertanggungjawaban operasi Sapu Jagat tahun 2019 yang disusun oleh Trash Bag Community. Menurut hasil penelitian selama tiga tahun, pendaki memiliki potensi untuk menyumbangkan sekitar 5 ons (\pm 0,142 kg) sampah yang baru masuk ke dalam wilayah konservasi atau gunung. Sampah plastik mendominasi komposisi dengan persentase sebesar 43%. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa kerusakan lingkungan di gunung disebabkan oleh perilaku manusia yang kurang disiplin. (Jayaruchi, 2019).

Ayu Kurnia selaku tim pelayanan dan perizinan Balai Taman Nasional Gunung Merbabu juga menyatakan bahwa kurangnya kesadaran para pendaki untuk menjaga jalur pendakian juga menjadi masalah di Gunung Merbabu Via Selo. Pembukaan jalur baru yang tidak disengaja oleh para pendaki juga menyebabkan lebih banyak kerusakan, hanya karena mencari lokasi yang belum pernah difoto oleh orang lain untuk menjadi populer di media sosial. Menurut data dari BMKG, hal ini juga berdampak buruk pada para pendaki yang mendaki pada saat hujan deras, karena efek perpindahan dari Pos 2 ke Pos 3 melibatkan kemiringan lereng yang curam, berkisar antara 25 hingga 40 persen, pada ketinggian 2.560 mdpl. Kondisi ini mengakibatkan aliran air hujan dari puncak Gunung Merbabu bergerak dengan kecepatan tinggi. Oleh sebab itu, diharapkan untuk menghindari titik titik rawan aliran air di sepanjang jalur pendakian. Pendirian tenda hanya diperbolehkan di Pos 1, Pos 3 dan Sabana 1, tidak boleh mendirikan tenda

di Pos 2.

Dalam proses observasi di Gunung Merbabu melalui jalur Selo, tindakan vandalisme, eksploitasi tumbuhan dan satwa endemik juga semakin meningkat dan memberikan dampak negatif bagi keberlangsungan ekosistem di gunung tersebut. Tugu yang baru selesai dibangun pada akhir tahun 2017 di Puncak Trianggulasi Kawasan Taman Nasional Gunung Merbabu telah mengalami tindakan vandalisme oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Tindakan ini sangat disesalkan oleh pihak Taman Nasional Gunung Merbabu.

Ir. Edy Sutiarto, Kepala Balai Taman Nasional Gunung Merbabu, menegaskan untuk membersihkan dan melakukan patroli secara berkala agar diketahui bahwa menjaga dan merawat alam tidaklah mudah. Vandalisme tidak hanya terbatas pada tugu, tetapi juga merusak tiang-tiang bangunan pos dan papan peringatan di Pos Bayangan 1, Jalur Cuntel. Dalam upaya mencegah tindakan serupa, Balai Taman Nasional Gunung Merbabu berencana membangun tempat khusus bagi pendaki yang ingin melakukan tindakan vandalisme, sehingga kejadian semacam itu dapat dihindari. Untuk mengurangi risiko vandalisme, petugas lapangan juga melakukan pemeriksaan tas para pendaki yang akan mendaki ke puncak Gunung Merbabu.

Gunung Merbabu dijadikan sebagai objek penelitian karena dalam Rencana Pengelolaan Taman Nasional (RPTN) Gunung Merbabu (BKSDA Jawa Tengah 2006) disebutkan bahwa kawasan taman nasional ini memiliki nilai-nilai penting seperti keanekaragaman hayati, perlindungan fungsi hidro-orologi, potensi pariwisata alam dan religi, serta potensi pemberdayaan masyarakat yang berada dibawah Balai Taman Nasional yang harus terus diperhatikan kelestariannya. Berdasarkan permasalahan yang ada maka dilakukan perancangan sebuah video edukasi yang memberikan informasi tentang kerusakan alam yang dilakukan oleh pendaki, hal-hal yang sebaiknya dihindari saat mendaki gunung dan pembelajaran tentang pentingnya menjaga serta melestarikan lingkungan alam di gunung.

Pendaki pemula menjadi target audiens utama karena membutuhkan pemahaman yang lebih tentang kerusakan alam yang dapat terjadi di gunung dan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan selama pendakian. Dengan meningkatkan kesadaran pendaki pemula, diharapkan dapat menjadi agen perubahan yang turut berkontribusi dalam konservasi dan rehabilitasi lingkungan pegunungan khususnya di bawah Balai Taman Nasional.

Dengan media video, proses pengalaman belajar akan lebih antusias dan menarik. Informasi yang disampaikan dalam video lebih mudah dipahami dan menghemat waktu. Video edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak. (Winarno, 2016).

Gaya video edukasi yang diadopsi adalah gaya cinematic yang didalamnya terdapat teknik pengambilan gambar dengan penggunaan warna yang tenang, voice over dengan intonasi musikalisisasi dan musik yang serasi. Video cinematic mengacu pada kualitas visual yang tinggi dengan berbagai aspek seperti warna, kecerahan, kontras, ketajaman, motion blur, ruang tajam, efek optic, grain, vignette, tata pencahayaan, dan gerakan kamera yang dioptimalkan agar dapat menyerupai kualitas gambar yang dihasilkan oleh kamera dalam format film. (Septyandi, 2022).

Untuk membuat video yang lebih menarik dan informatif, digunakan bahasa non-formal agar informasinya lebih mudah dipahami. Penggunaan elemen visual dalam video membantu sebagai penguat dan pelengkap teks. Tujuan pembuatan video ini adalah untuk mengurangi risiko kerusakan lingkungan yang terjadi di gunung tersebut. Dengan adanya Video Edukasi ini, diharapkan dapat memberikan pembelajaran tentang pentingnya menjaga dan melestarikan lingkungan alam guna keberlanjutan ekosistem, terutama di lingkungan gunung.

Penelitian sebelumnya oleh Afifudin

berjudul "Perancangan Animasi Dua Dimensi Edukasi Reduce, Reuse, Recycle di Lingkungan Gunung Prau Kabupaten Wonosobo" (2020), penelitian ini menghasilkan perancangan sebuah animasi 2D yang bertujuan untuk memberikan edukasi dan solusi terkait permasalahan sampah di lingkungan gunung menggunakan metode 3R (Reduce, Reuse, Recycle). Proses perancangan komunikasi visual ini menggunakan metode Design Thinking oleh Tim Brown, yang melibatkan lima tahapan proses yaitu, empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Melalui tahapan-tahapan tersebut, dibuatlah sebuah media utama berupa animasi 2D yang kreatif dan komunikatif untuk memberikan edukasi tentang 3R di lingkungan gunung.

Penelitian selanjutnya ditulis oleh Vita Riana dan Sri Retnoningsih berjudul "Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Untuk Pendaki Pemula Usia SMA Mengenai Teknis dan Etika Mendaki Gunung" (2022), penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking sebagai metode pemecahan masalah untuk menghasilkan inovasi dalam perancangan. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah board game, yang dimainkan seperti permainan ular tangga, dilengkapi dengan kartu aksi, dan menggunakan nama Gunung Semeru dalam trek permainannya. Tujuan dari perancangan board game ini adalah untuk memberikan edukasi kepada pendaki pemula SMA mengenai teknis dan etika mendaki gunung.

Penelitian selanjutnya ditulis oleh Reza Adhi Pramudya, Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn. dengan judul "Perancangan Buku Panduan Mendaki Gunung Untuk Pemula" (2017), penelitian ini menggunakan buku panduan sebagai media utama. Buku panduan ini dirancang untuk menyimpan informasi dan pesan yang tidak mudah hilang serta dapat dibaca kapan saja dan di mana saja. Keuntungan menggunakan buku panduan adalah tidak memerlukan sinyal dan daya baterai seperti saat menggunakan perangkat elektronik.

Menurut Sihaloho (2018), kerusakan lingkungan hidup terjadi ketika terjadi perubahan pada sifat-sifat lingkungan dan unsur-unsur lingkungan yang mengganggu fungsi dan arti pentingnya bagi kehidupan,

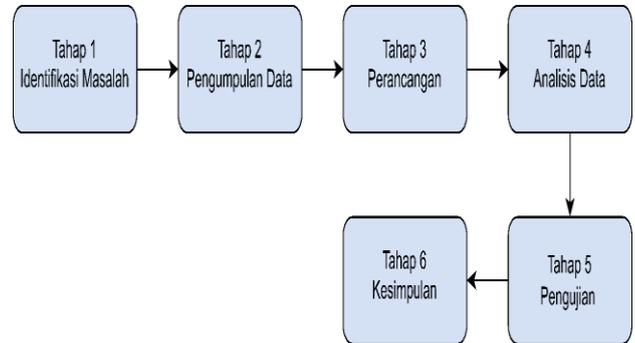
bahkan tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Mendaki gunung merupakan gabungan antara aktivitas olahraga dan rekreasi yang melibatkan tantangan dan risiko di lereng dan jurang gunung untuk mendapatkan pemandangan indah dari puncaknya, walaupun melewati berbagai kesulitan, atau memanjat tebing yang curam (Edwin, 2009: 74). Menurut Sherpa (2013) tujuan pendakian gunung yaitu mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru, melestarikan lingkungan gunung, melakukan misi penyelamatan di daerah pegunungan, dan mengembangkan kepribadian.

Menurut Winarno (2016), video edukasi adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran, terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Daryanto (2011: 79) menyatakan keunggulan dalam penggunaan media video yaitu, video memberikan pembelajaran kepada siswa dengan menyajikan gambar bergerak dan didukung oleh suara, serta mampu menampilkan fenomena yang sulit untuk diamati secara langsung. Sedangkan kekurangannya adalah, jika pengambilan gambar tidak tepat, penonton dapat merasa ragu dalam menafsirkan gambar yang ditampilkan, memerlukan alat proyeksi untuk menampilkan gambar di dalamnya, dan membutuhkan anggaran yang cukup besar. Sinematografi adalah ilmu dan teknik pembuatan film yang melibatkan pengambilan gambar dengan kamera sinematografi. Sinematografi Merujuk pada kamera yang digunakan untuk memotret dan perangkat untuk memproyeksikan gambar film (Estu Miyarso, 2011).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai pendekatan penelitiannya. Metode penelitian ini adalah metode penelitian yang dilakukan dalam keadaan obyek yang alamiah, apa adanya, tanpa adanya manipulasi, sehingga kondisi obyek relatif tidak berubah. Dalam penelitian ini, proses wawancara dengan para pendaki gunung menjadi kunci dalam menghasilkan data informasi. Selain itu, observasi juga digunakan sebagai data pendukung dari data

yang diperoleh melalui wawancara (Fansuri, Hamzah, 2015). Strategi penelitian yang diterapkan adalah strategi *linier* yang melibatkan langkah-langkah perancangan yang logis dan mudah dipahami dengan urutan yang teratur. Tahapan strategi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan alur penelitian

Identifikasi Masalah

Tahap pertama pada strategi ini yaitu identifikasi masalah. Dalam penelitian ini, masalah yang diidentifikasi adalah kurangnya kedisiplinan dalam menjaga lingkungan di Gunung, terutama pada jalur pendakian. Narasumber yang terlibat dalam penelitian ini meliputi Bapak Suryadi sebagai pendaki Gunung Merbabu, Bapak Jupri sebagai penjaga *Basecamp* Registrasi Gunung Merbabu, Bapak Riyanto Saputra sebagai porter dari Komunitas *safe* Gunung Merbabu, Bapak Yosi Andana sebagai anggota Komunitas Pecinta Alam, serta beberapa mahasiswa dan masyarakat yang melintas di jalur pendakian.

Wawancara dengan Bapak Suryadi sebagai pendaki Gunung Merbabu, didapatkan hasil bahwa masih belum ada dukungan penuh dari pemerintah daerah terkait penyediaan media informasi dan kegiatan yang dapat berdampak pada kelestarian lingkungan, terutama pada jalur pendakian. Selain itu, kesadaran masyarakat sekitar juga masih rendah. Informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa upaya pelestarian dan kebersihan lingkungan gunung ini lebih banyak dilakukan melalui *event-event* yang diinisiasi oleh komunitas atau paguyuban pecinta alam, terutama dari kalangan mahasiswa atau masyarakat umum, bukan dari masyarakat sekitar atau pemerintah sendiri. Akibatnya, kegiatan reboisasi dan kerja bakti

masih sangat terbatas dalam pelaksanaannya.

Identifikasi masalah kedua dilakukan dengan melakukan wawancara kepada Bapak Jupri selaku penjaga *basecamp* registrasi Gunung Merbabu, didapatkan hasil bahwa meskipun beberapa pendaki telah membawa pulang sampahnya ketika turun dari pendakian, masih banyak informasi yang menunjukkan bahwa sampah plastik atau bahan lainnya dibakar dan ditinggalkan

begitu saja. Hal ini bukan hanya dapat menyebabkan risiko kebakaran, tetapi juga mengakibatkan penumpukan sampah. Selain itu, kurangnya tanda atau pengingat untuk tidak membuang sampah, di jalur menuju puncak juga berkontribusi pada kerusakan lingkungan yang semakin parah di gunung tersebut.

Identifikasi masalah ketiga dilakukan dengan melakukan wawancara kepada Bapak Yosi Andana sebagai anggota Komunitas Pecinta Alam. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa atau pendaki umumnya masih melakukan tindakan yang merusak kelestarian lingkungan, terutama di jalur pendakian. Contohnya adalah mencoret-coret batu di puncak, mengambil bunga *edelweiss*, memotong atau mematahkan ranting pohon untuk membuat api unggun atau menghangatkan tubuh.

Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Pengumpulan data primer diperoleh dari wawancara pertama yaitu Ibu Ayu Kurnia selaku tim pelayanan dan perijinan Gunung Merbabu, Kabupaten Karanganyar. Data yang diperoleh adalah penjelasan mengenai lokasi pos jalur pendakian Merbabu Via Selo dan apa saja yang perlu diperhatikan saat melewati jalur tersebut. Jalur Selo terletak di Gunung Merbabu, dengan puncaknya bernama Kenteng Songo dengan ketinggian 3142 Mdpl. Gunung merbabu Via Selo terletak di Dusun Genting Desa Tarubatang Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali. Informasi selanjutnya ialah seputar HM (hekto meter) yang tetap harus diperhatikan oleh para pendaki supaya tidak terjadi kerusakan yang semakin parah terhadap jalurnya.

Wawancara kedua dilakukan kepada Bapak Jupri, selaku penjaga pos induk utama di Gunung merbabu via selo. Data yang diperoleh adalah informasi tentang kondisi lingkungan di Gunung merbabu yang saat ini masih terdapat banyak sampah serta masalah lingkungan yang sering dijumpai di sekitar jalur pendakian karena pihak pendaki yang kurang bertanggung jawab menjaga lingkungan di jalur pendakian. Terdapat tindakan atau sanksi yang diberlakukan oleh pihak Balai Taman Nasional dan juga masyarakat setempat jika ditemukan pendaki yang merusak kelestarian di jalur tersebut, yaitu memberikan *trash bag* (plastik sampah).

Wawancara ketiga dilakukan oleh para pendaki dalam Komunitas Mahasiswa Pecinta Alam dan teman-teman yang gemar mendaki. Wawancara ini dilakukan secara acak untuk memperoleh informasi tambahan. Data yang didapat berkaitan dengan tindakan-tindakan yang dapat merusak kelestarian lingkungan saat melakukan pendakian di jalur gunung. Masih banyak dari para pendaki yang masih secara sengaja maupun tidak sengaja membuang sampah sembarangan, tidak membawa sampah sampai kebawah pos penghitungan, dan membuat vandalisme seperti mencoret-coret batu atau menempelkan stiker bawaan *club* atau komunitas pendaki.

Pengumpulan data primer juga didukung oleh pengumpulan data sekunder. Data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal, artikel ilmiah, observasi, dan internet. Sumber data tambahan dari sumber tertulis meliputi literatur akademik, arsip, catatan pribadi, dan dokumen resmi. (Moleong, 2000:112-113).

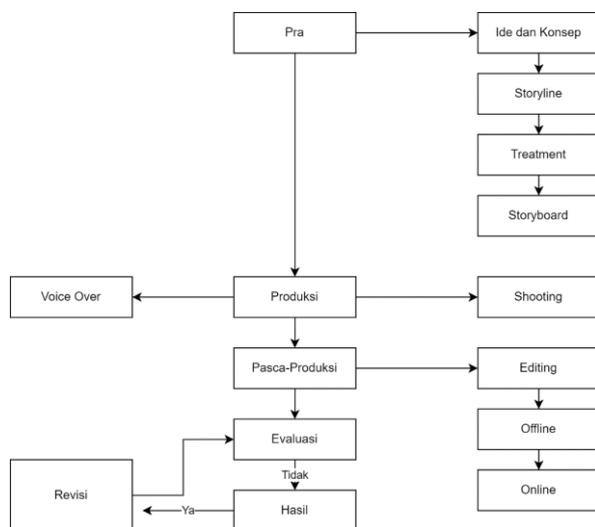
Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh, dilakukan analisis untuk menentukan target *audience* dan memilih media yang tepat. Dari segi demografis, target *audience* media yang akan dirancang adalah remaja akhir dalam rentang usia 17-25 tahun. Namun, tidak menutup kemungkinan target *audience* juga melibatkan orang lanjut usia yang tertarik dengan pendakian. Dari segi geografis, target *audience* penelitian ini adalah mahasiswa pecinta alam dan masyarakat umum Indonesia, termasuk pendaki yang berasal dari luar pulau Jawa. Secara psikografis, target

audience ditujukan kepada pendaki mahasiswa pemula yang memiliki minat terhadap pendakian gunung, serta kepada komunitas atau organisasi pecinta lingkungan yang khususnya tertarik dengan lingkungan gunung.

Perancangan Video Edukasi

Pada tahap pra-produksi ini berisikan perancangan konsep video edukasi berupa *storyline* hingga perancangan *storyboard*. Ide dalam video edukasi adalah memberikan informasi kepada Para pendaki memahami kerusakan alam di jalur pendakian Gunung dalam bentuk audio visual melalui video edukasi dengan *genre cinematic*.



Gambar 2. Bagan Tahap Perancangan Video

Konsep video edukasi ini memberikan gambaran mengenai kerusakan lingkungan yang terjadi di jalur pendakian dan juga memberikan informasi mengenai hal-hal yang tidak boleh dilakukan sebelum mendaki gunung terlebih terhadap pendaki pemula yang bertujuan sebagai media informasi serta untuk membantu meminimalisir resiko kerusakan lingkungan alam yang terjadi di Gunung tersebut, dengan menggunakan teknik sinematografi yang mampu menampilkan fakta di lapangan sehingga dapat menyampaikan informasi kepada *audience* dengan menarik.

Tahap setelah menentukan konsep adalah perancangan *storyline*. *storyline* adalah struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun sebagai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan fiksi. (Dinosaurs, 2015). *Storyline* dari Video edukasi ini sebagai berikut :

Diawali dengan keindahan lingkungan gunung yang tergolong masih asri. Gunung memiliki area wisata pendakian yang cukup luas dan memiliki beberapa jalur pendakian. Banyaknya *trend* pendaki saat ini menjadi salah satu potensi besar wisata pendaki yang datang disaat *weekdays* maupun *weekend*.

Jumlah pendaki yang terus meningkat dapat meningkatkan potensi kerusakan yang semakin tinggi. Kerusakan lingkungan akibat pendaki gunung yang tidak bertanggung jawab dan pendaki pemula yang belum mempunyai wawasan luas yang cukup. Dilakukan beberapa usaha untuk memperbaiki kerusakan oleh pendaki yang peduli terhadap alam dan keberlanjutan ekosistem di Gunung Merbabu. Edukasi juga diberikan oleh pihak pengelola Taman Nasional Gunung Merbabu. Selain itu dari pemerintah juga berperan aktif dalam menjaga alam di Taman Nasional Gunung Merbabu dengan melakukan penanaman pohon di beberapa area, supaya ekosistem tetap terjaga. “ Kita jaga alam, alam jaga kita”.

Setelah merancang *storyline*, langkah berikutnya adalah perancangan *treatment*. *Treatment* merupakan deskripsi dari sebuah ide yang disusun untuk perencanaan realisasi naskah. (Compesi, 2007).

Treatment dalam perancangan video edukasi ini dapat dilihat sebagai berikut.

• Scene 1: Opening

Shot: Bird eye drone, eye level drone, hi-angle drone

Menampilkan *footage* jalan menuju *basecamp* merbabu.

• Scene 2

Shot: Screenrecord

Menampilkan *screen record* dan masalah lingkungan alam yang terjadi digunung (berita/ informasi dari media informasi digital).

• Scene 3

Shot: Wide shot, medium shot, close-up

Menampilkan *footage* Langkah-langkah Pelestarian lingkungan alam yang dilakukan oleh pendaki.

• Scene 4

Shot: Noddy shot, close up

Menampilkan *footage* penjelasan

biodifistis dan biodiversitas yang ada dan yang harus dilindungi oleh Balai Taman Nasional.

• **Scene 5**

Shot: Medium shot, mid shot, very wide shot, cut away, cut in

Menampilkan proses rekonstruksi dan pelestarian Kembali oleh komunitas atau pecinta alam yang memiliki ijin serta wewenang dalam Upaya pelestarian gunung.

• **Scene 6 Closing**

Shot: extreme wide shot, eye level drone, hi angle drone, bird eye drone

Menampilkan *footage* gunung dan terima kasih dengan logo

Setelah pembuatan *treatment*, tahap selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* yang digunakan sebagai acuan pada saat pengambilan gambar dalam bentuk sketsa. *Storyboard* video edukasi dapat dilihat pada tabel nomor 3:

Tabel *Storyboard* Video Edukasi tentang Pelestarian Lingkungan yang dilakukan oleh pendaki di Gunung

Tabel 3. Bagan *Storyboard* Video Edukasi

No	Scene	Shot	Keterangan
1.		<i>Bird eye drone, eye level drone, hi angle drone</i>	Menampilkan footage jalan menuju bascame merbabu
2.		<i>Screenrecord</i>	Menampilkan screenrecord dan masalah lingkungan alam yang terjadi digunung (berita/Informasi dari media informasi digital)
3.		<i>Wide shot, medium shot, close up</i>	Menampilkan footage langkah-langkah Pelestarian lingkungan alam yang dilakukan oleh pendaki
4.		<i>Noddy shot, close up</i>	Menampilkan Footage penjelasan biodifistis dan biodiversitas yang ada dan yang harus dilindungi oleh Balai Taman Nasional
5.		<i>medium shot, mid shot, very wide shot, cut away, cut in</i>	Menampilkan proses rekrontruksi dan pelestarian kembali oleh Komunitas atau Pecinta alam yang memiliki ijin serta wewenang dalam upaya pelestarian gunung
6.		<i>extreme wide shot, eye level drone, hi angle drone, bird eye drone</i>	Menampilkan footage gunung dan ucapan terima kasih dengan logo

Setelah menyelesaikan tahap pra produksi, tahap selanjutnya adalah proses produksi. Tahap produksi dilakukan sesuai acuan yang telah dirancang pada tahap pra produksi. Hasil *footage* atau gambar yang dilakukan pada proses produksi, kemudian dipilah berdasarkan tiap *scene* yang telah dirancang.



Gambar 4. Hasil Produksi Video Edukasi



Gambar 5. *Footage* Video Edukasi

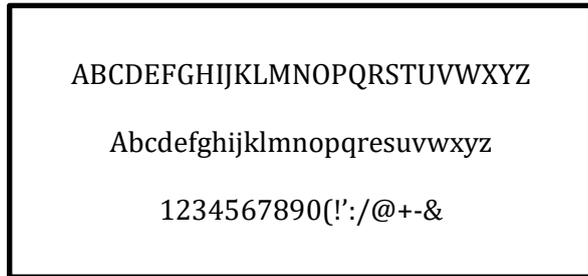
Tahap selanjutnya adalah *online editing* dengan melakukan *color grading*, pemilihan tipografi, dan *audio mixing*. *Color grading* yang digunakan dalam video ini adalah dengan menerapkan warna saturasi *high key* agar menghasilkan warna yang tajam *cinematic* serta memberikan kesan *aesthetic* dikalangan remaja.



Before *After*
Gambar 6. Proses *Editing Color Grading*

Tipografi juga ditambahkan dalam tahap pembuatan video edukasi ini. Jenis tipografi yang digunakan adalah *serif* yang memiliki tingkat *legibility* dan keterbacaan yang tinggi, terutama ketika digunakan sebagai teks pada media digital. *Font* yang digunakan adalah *Noto Serif Khojki* dengan karakter bulat dan

tipis yang memberikan kesan sederhana dan cinematic. Font Noto Serif Khojki dapat dilihat pada gambar berikut.

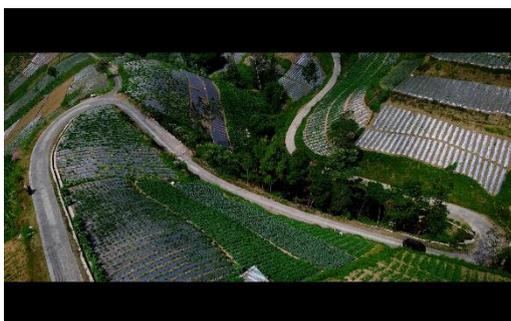


Gambar 6. Font Noto Serif Khojki

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pembahasan perancangan yang telah dibuat berupa Video Edukasi tentang Pelestarian Lingkungan yang dilakukan oleh Pendaki Di Gunung yang memberikan informasi pembelajaran pentingnya melestarikan lingkungan gunung serta Langkah-langkah atau cara untuk Program Pelestarian lingkungan alam di gunung. Adapun penjelasan dari setiap scene pada video edukasi ini sebagai berikut :

Video edukasi ini diawali dengan menampilkan letak keberadaan Gunung Merbabu yang menjadi lokasi video edukasi diproduksi. Pada scene ini menampilkan beberapa pemandangan serta jalan menuju basecamp Merbabu Via Selo. Jenis shot yang dipakai adalah *Bird eye drone* untuk memperlihatkan keseluruhan Desa Selo. Gambar scene 1 atau opening dapat dilihat pada Gambar



Gambar 7. Scene 1 Opening

Scene 2 menampilkan beberapa berita-berita mengenai kasus pelanggaran yang dilakukan oleh pendaki. Pengambilan gambar yang digunakan pada scene ini adalah *screenrecord*, sehingga audience dapat lebih mendalami masalah yang ada. Gambar scene 2 dapat dilihat pada Gambar



Gambar 8. Scene 2 Berita-berita

Scene 3 memberikan informasi mengenai Langkah-langkah untuk melestarikan lingkungan yang dilakukan oleh pendaki di gunung. Jenis shot yang digunakan pada scene ini adalah *medium shot* dan *close up*, agar dapat memperlihatkan secara detail bagaimana cara mempertahankan serta melestarikan lingkungan gunung. Scene 3 dapat dilihat pada gambar



Gambar 9. Scene 3 Langkah-langkah Pelestarian

Scene 4 memberikan informasi mengenai Biodifistis dan Biodiversitas yang dilindungi oleh Balai Taman Nasional. Jenis shot yang digunakan pada scene ini adalah *noddy shot* dan *close up*, agar dapat memperlihatkan dengan jelas keanekaragaman yang ada. Scene 4 dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 10. Scene 4 Biodifistis dan Biodiversitas

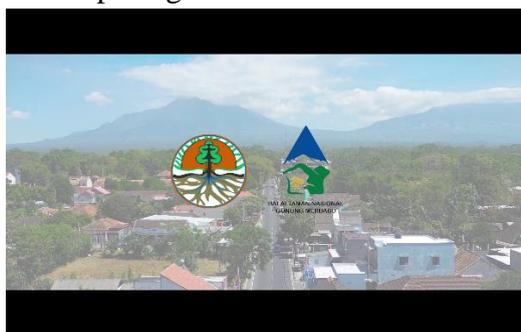
Scene 5 memberikan informasi mengenai

proses rekonstruksi dan pelestarian alam kembali oleh pecinta alam, komunitas serta yang memiliki wewenang dalam menangani kasus kerusakan lingkungan di gunung. Pengambilan gambar yang digunakan pada *scene* ini adalah *medium shot*, *bird eye drone*, dan *mid shot*, yang bertujuan menampilkan keseluruhan kegiatan yang dilakukan guna untuk memperbaiki kerusakan yang ada akibat ulah pendaki. *Scene 5* dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 11. *Scene 5* Proses Rekonstruksi

Scene 6 merupakan *scene closing* yang menampilkan harapan serta motivasi dari Balai Taman Nasional. Pengambilan gambar pada *scene* ini menggunakan *medium shot* dan *bird eye drone*, yang bertujuan untuk menampilkan narasumber atau petugas Balai Taman Nasional secara jelas. *Scene 6* dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 12. *Scene 6* Closing

Pengujian dan Implementasi Pengujian

Dari hasil perancangan Video Edukasi tentang kerusakan lingkungan yang dilakukan oleh pendaki di gunung, kemudian dilakukan pengujian dari pihak terkait untuk mendapatkan masukan dan uji kelayakan dari Video edukasi yang telah dirancang. Adapun pengujian dilakukan dengan Balai Taman Nasional, Dinas Pendidikan, dan Ahli

Videografi.

Pengujian pertama dilakukan oleh Nur Azizah, S.Hut selaku Departemen Perizinan Balai Taman Nasional. Pengujian Video Edukasi tentang kerusakan lingkungan yang dilakukan oleh pendaki di gunung dilakukan dengan memperlihatkan hasil video yang dirancang dan mendapatkan hasil dari video edukasi ini sudah cukup baik dan bisa dijadikan media informasi yang memiliki nilai positif khususnya untuk Pelestarian alam di Gunung Merbabu. Kemudian dari segi visualisasinya terlihat mudah dipahami oleh *audience*, *Color Grading* sudah terlihat menarik dan memberikan kesan *Aesthetic*. Namun dari segi suara narasumber kurang terdengar jelas karena tertutup oleh *background* lagu.

Pengujian kedua dilakukan oleh Ibu Lilia Hanum Amanda, S.Psi. Selaku Guru pendamping Dinas Pendidikan. Dalam pengujian ini mendapatkan hasil dari video ini sudah bisa dijadikan sebagai media edukasi dalam rangka memberikan pengetahuan dalam pentingnya menjaga dan melestarikan lingkungan khususnya di gunung. Penyampaian dalam video sudah singkat padat dan jelas, serta *genre* yang dipakai sudah memenuhi target *audience* yang mana ini juga ditujukan untuk pendaki pemula.

Pengujian ketiga dilakukan oleh Harun Maulana Ibnu Rosdy seorang *Filmmaker* dan *Social Media specialist*. Dalam pengujian mendapatkan hasil dari video edukasi yang dibuat sudah memberikan ajakan untuk para pendaki untuk terlibat dalam Pelestarian, pesan yang disampaikan sudah informatif. Namun terdapat beberapa kekurangan yaitu, perlu untuk meninjau Kembali beberapa *footage* ke *footage* terutama pada saat *movementnya*. Adanya jeda-jeda yang tidak diperlukan yang seharusnya jangan dibiarkan kosong begitu saja.

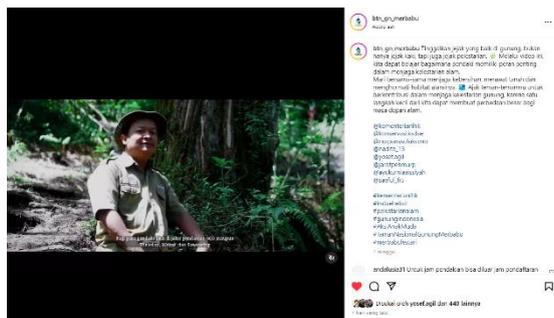
Implementasi

Dari hasil Video Edukasi tentang kerusakan lingkungan yang dilakukan oleh pendaki di gunung dilakukan juga implementasi media secara *online*, Dimana hasil video dipublikasikan pada *youtube channel* dan *Instagram* dari Balai Taman Nasional Merbabu Via Selo. Diharapkan dengan melakukan publikasi ini akan lebih

memudahkan para pendaki baik yang pemula maupun tidak bisa mendapatkan informasi yang berguna untuk mengetahui bagaimana Langkah untuk memberikan dampak positif bagi kelestarian lingkungan alam di gunung. Berikut *Channel Youtube* Balai Taman Nasional dan *Instagram* Balai Taman Nasional dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 13. Implementasi media secara online di Youtube



Gambar 14. Implementasi media secara online di Instagram

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapat kesimpulan bahwa Video Edukasi tentang Pelestarian Lingkungan yang dilakukan oleh Pendaki Di Gunung sudah memberikan informasi sebagai media pembelajaran mengenai kerusakan lingkungan yang terjadi di gunung dengan baik dan mudah dipahami *audience* atau Masyarakat, mulai dari pembahasan mengenai Langkah-langkah pelestarian, penjelasan Biodiversitas dan Biodifistis yang ada di Taman Nasional, hingga Upaya pelestarian Kembali dengan proses rekonstruksi yang dilakukan oleh komunitas pecinta alam, serta yang memiliki wewenang untuk terlibat dalam penanganan kerusakan gunung. Sehingga diharapkan penelitian ini memiliki hasil akhir yang dapat dijadikan sebagai media

informasi pembelajaran yang berguna serta bisa mengajak masyarakat dan juga khususnya para pendaki untuk terlibat dalam Upaya pelestarian lingkungan gunung yang ada di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Astamar (2020). Pemahaman Pendaki Gunung Terhadap Ilmu Pendakian Di Gunung Ungaran. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Estu Miyarso, M.Pd. (2011). Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi. Skripsi Jurusan Sinematografi, Yogyakarta
- F. Harza. (2018). Analisis Timbulan Dan Komposisi Sampah Di Taman Nasional Gunung Merbabu Via Jalur Pendakian Selo, Kabupaten Boyolali Jawa Tengah. *Jurnal Universitas Islam Indonesia*.
- Febrian, S. (2014). Perancangan Infografis tentang kesadaran lalu lintas. Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hardianti. (2017). Keefektifan penggunaan media video dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa jerman siswa kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, Vol 1, No.2*
- Hartman Nugraha. (2020). Pelatihan pembuatan model latihan fisik pendaki pemula untuk siswa anggota Pecinta Alam tingkat SMA Di DKI Jakarta. *Jurnal UNJ*
- Luthfa, N. (2020). Media Sebagai Faktor Determinan Keberhasilan Pembelajaran Folklor Di Sekolah Dasar Kabupaten Pati. Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra, Universitas Pancasakti Makassar, Sulawesi Selatan.
- Muhammad, R. (2022). Studi Pemahaman Konsep Pendaki Pemula Terhadap Kebutuhan Nutrien Terhadap Pendakian. *Jurnal PADE, (4)2: 51-54*

- Rian Yudhi. (2018). Pembuatan Peta Jalur Pendakian Gunung Lawu. *Jurnal Geodesi Undip*
- Trasbag Community. (2019). Beraksi dan Berkontribusi. Laporan Pertanggungjawaban Sapu Jagad 2019.
- Vita Riana. (2022). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Untuk Pendaki Pemula Usia SMA Mengenai Teknis dan Etika Mendaki Gunung. *Jurnal Komunikasi Visual*, No.1 Vol.02