

**PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK VIDEO FEATURE PENGENALAN
BAHARI DAN EDUKASI MELALUI MUSEUM BAHARI**

Angelica Trexy R.¹⁾, Ixsora Gupita Cinantya²⁾
Desain Komunikasi Visual, Universitas Esa Unggul
trexyangelica2@student.esaunggul.ac.id

Abstract

This research explores the design of a storyboard for a feature video aimed at introducing the Bahari Museum as an educational medium. Located in Jakarta, the Bahari Museum has a rich and significant collection within the context of Indonesia's maritime history. The study aims to create an engaging and informative feature video for elementary school children by highlighting various aspects of the museum, including its historical collections, diorama rooms, and exhibitions. The research methodology includes literature review, direct observation, interviews with museum visitors and staff, and storyboard analysis to design the video flow. The findings indicate that a well-designed storyboard can effectively present educational information through engaging visuals and enhance the audience's understanding of the museum's history and collections. The designed feature video includes key scenes, from museum introduction to visitor interviews and collection explanations. Promotional media includes print, digital, and merchandise to broaden the audience reach.

Article History

Submitted: 9 Agustus 2024
Accepted: 15 Agustus 2024
Published: 16 Agustus 2024

Key Words

storyboard, feature video,
Bahari Museum, education,
historical collections.

Abstrak

Penelitian ini membahas perancangan storyboard untuk video feature yang bertujuan memperkenalkan Museum Bahari sebagai media edukasi. Museum Bahari di Jakarta memiliki koleksi yang kaya dan signifikan dalam konteks sejarah maritim Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan video feature yang informatif dan menarik bagi anak-anak sekolah dasar dengan menyoroti berbagai aspek museum, termasuk koleksi-koleksi sejarah, ruang diorama, dan pameran. Metode penelitian yang digunakan meliputi studi literatur, observasi langsung, wawancara dengan pengunjung dan pengelola museum, serta analisis storyboard untuk merancang alur video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan storyboard yang baik dapat secara efektif menyajikan informasi edukatif melalui visualisasi yang menarik, serta meningkatkan pemahaman audiens mengenai sejarah dan koleksi museum. Video feature yang dirancang mencakup berbagai scene penting, mulai dari pengenalan museum hingga wawancara dengan pengunjung dan penjelasan koleksi.

Sejarah Artikel

Submitted: 9 Agustus 2024
Accepted: 15 Agustus 2024
Published: 16 Agustus 2024

Kata Kunci

storyboard, video feature,
Museum Bahari, edukasi,
koleksi sejarah.

Pendahuluan

Museum Bahari di Jakarta merupakan salah satu institusi penting yang menyimpan kekayaan sejarah maritim Indonesia. Museum ini menampilkan berbagai koleksi berharga seperti kapal miniatur, alat navigasi, dan artefak budaya maritim yang mencerminkan warisan bahari negara. Meskipun demikian, pengunjung, khususnya anak-anak, sering kali mengalami kesulitan dalam memahami konteks sejarah dan makna dari koleksi tersebut. Video feature yang efektif dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk memperkenalkan dan menjelaskan koleksi-koleksi ini secara visual, sehingga meningkatkan pemahaman dan minat pengunjung.

Dalam kajian literatur sebelumnya, Roberts et al. (2017) menunjukkan bahwa media video edukatif dapat memperdalam keterlibatan pengunjung di museum dengan menawarkan visualisasi dan narasi yang menarik. Penelitian oleh Lee & Kim (2020) juga menyoroti pentingnya storyboard dalam merancang video edukatif, menegaskan bahwa storyboard yang efektif dapat memastikan alur cerita yang kohesif dan jelas. Namun, penggunaan storyboard untuk video edukasi yang spesifik pada museum bahari, terutama di Indonesia, belum banyak dikaji. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi untuk mengoptimalkan efektivitas media edukasi dalam konteks lokal.

Artikel ini menawarkan kebaruan ilmiah dengan fokus pada perancangan storyboard untuk video feature yang spesifik pada Museum Bahari. Dengan mengkaji bagaimana storyboard dapat diadaptasi untuk konteks museum bahari, artikel ini memberikan wawasan baru mengenai bagaimana desain visual dapat meningkatkan pemahaman audiens tentang sejarah maritim. Pendekatan ini memberikan kontribusi baru dalam studi desain video edukatif, terutama dalam konteks museum dan warisan budaya maritim Indonesia.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang storyboard yang efektif untuk video feature Museum Bahari agar dapat menyampaikan informasi sejarah dan koleksi museum secara menarik dan edukatif. Hipotesis yang diajukan adalah bahwa storyboard yang dirancang dengan baik akan meningkatkan pemahaman dan minat audiens terhadap koleksi dan sejarah maritim Indonesia. Dengan menggunakan metode storyboard yang tepat, diharapkan video dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan informatif.

Tujuan dari kajian ini adalah untuk menyusun perancangan storyboard yang efektif untuk video feature Museum Bahari, menganalisis bagaimana storyboard ini dapat meningkatkan pemahaman audiens tentang koleksi museum, dan memberikan rekomendasi untuk perancangan video edukatif serupa di konteks lain. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video edukatif yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu menarik perhatian dan minat audiens target.

Metode Perancangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian desain dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini berfokus pada pengembangan storyboard untuk video feature edukasi, dengan tujuan untuk merancang video yang efektif dalam menyampaikan informasi sejarah dan budaya maritim.

Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan, dari Januari hingga Juni 2024, dengan lokasi utama di Museum Bahari, Jakarta. Penelitian ini mencakup pengamatan langsung di museum serta proses pembuatan dan evaluasi storyboard.

Sasaran penelitian adalah audiens anak-anak usia Sekolah Dasar serta pengunjung museum secara umum. Fokus penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana storyboard dapat digunakan untuk merancang video teaser dari koleksi museum dengan cara yang menarik dan edukatif.

Subjek penelitian meliputi koleksi museum, pengunjung museum, serta narasumber seperti pengelola museum dan sejarawan maritim. Data dikumpulkan dari observasi langsung, wawancara, dan studi literatur terkait.

Prosedur penelitian meliputi beberapa tahap: pertama, pengumpulan data melalui observasi dan wawancara; kedua, pengembangan storyboard berdasarkan hasil riset; ketiga, evaluasi storyboard dengan audiens target melalui uji coba video feature untuk menilai efektivitasnya dalam menyampaikan informasi.



Gambar 1 Dokumentasi wawancara bersama Edukator dan Pengelola Museum Bahari
Sumber : Angel, 2024



Gambar 1 Dokumentasi wawancara Jurnalís dan pengunjung yang ada di Museum Bahari

Instrumen yang digunakan termasuk alat perekam video, perangkat lunak desain storyboard, dan alat evaluasi seperti kuesioner feedback dari audiens. Instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk merancang dan mengevaluasi storyboard.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil observasi dan wawancara dengan desain storyboard untuk menilai efektivitas dalam menyampaikan informasi edukatif. Evaluasi dilakukan melalui feedback dari audiens target untuk mengukur pemahaman dan keterlibatan mereka terhadap video yang dihasilkan.

Hasil dan Pembahasan

Storyboard adalah alat penting dalam proses perancangan video yang membantu mengatur dan memvisualisasikan setiap adegan yang akan diambil. Berikut adalah deskripsi dari setiap scene yang direncanakan untuk Video Feature Museum Bahari:

Scene 1: Pengantar (Eksterior Museum)

- **Visual:** Penulis (narator) berjalan menuju pintu masuk Museum Bahari.
- **Deskripsi:** Adegan ini berfungsi sebagai pembuka, memperkenalkan narator yang akan memandu penonton sepanjang video.
- **Narasi:** "Hari ini, kita akan menjelajahi Museum Bahari, sebuah tempat yang penuh dengan sejarah maritim Indonesia."

Scene 2: Locket Tiket

- **Visual:** Tangan narator menunjukkan tiket masuk di depan loket tiket museum.
- **Deskripsi:** Adegan ini menampilkan proses pembelian tiket, memberikan kesan autentik pada pengalaman museum.

- **Narasi:** "Dengan tiket ini, kita siap memulai perjalanan kita menyusuri sejarah bahari Indonesia."

Scene 3: Koleksi Utama (Interior Museum)

- **Visual:** Beberapa koleksi utama di museum seperti kapal miniatur, setir kapal, jangkar, dan alat navigasi.
- **Deskripsi:** Adegan ini menampilkan berbagai artefak penting di museum, memberikan pemirsa wawasan tentang kekayaan koleksi yang dimiliki.
- **Narasi:** "Museum Bahari menyimpan banyak koleksi berharga, mulai dari kapal tradisional hingga alat navigasi yang digunakan para pelaut zaman dahulu."

Scene 4: Wawancara dengan Narasumber

- **Visual:** Wawancara dengan seorang narasumber (pengelola museum atau sejarawan) yang menjelaskan tentang sejarah maritim Indonesia.
- **Deskripsi:** Adegan wawancara ini menambahkan kredibilitas dan informasi mendalam yang mendukung narasi video.
- **Narasi:** "Kita akan mendengar langsung dari para ahli tentang bagaimana sejarah maritim Indonesia berkembang."

Scene 5: Perpustakaan Museum

- **Visual:** Gambar perpustakaan yang ada di Museum Bahari.
- **Deskripsi:** Perpustakaan ini menampilkan sisi lain dari museum, yaitu sebagai pusat pengetahuan yang mendukung penelitian sejarah maritim.
- **Narasi:** "Selain koleksinya, Museum Bahari juga memiliki perpustakaan yang kaya akan literatur tentang sejarah maritim."

Scene 6: Plaza Museum

- **Visual:** Plaza di dalam museum, tempat pengunjung beristirahat.
- **Deskripsi:** Adegan ini menunjukkan fasilitas museum yang dirancang untuk kenyamanan pengunjung.
- **Narasi:** "Setelah berkeliling, pengunjung dapat bersantai di plaza ini, menikmati suasana sambil memikirkan kembali perjalanan mereka melalui sejarah."

Scene 7: Pameran Jaring

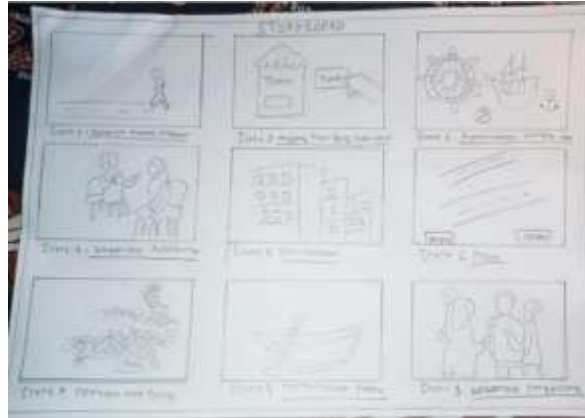
- **Visual:** Pameran unik yang terbuat dari jaring, menggambarkan teknik penangkapan ikan tradisional.
- **Deskripsi:** Adegan ini menampilkan aspek budaya maritim dan teknologi tradisional yang digunakan oleh masyarakat pesisir.
- **Narasi:** "Pameran ini menunjukkan bagaimana jaring digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat pesisir untuk menangkap ikan."

Scene 8: Perahu Asli Nusantara

- **Visual:** Perahu asli dari berbagai daerah di Nusantara yang dipamerkan di museum.
- **Deskripsi:** Menyoroti keindahan dan keunikan desain perahu-perahu ini sebagai simbol warisan budaya maritim Indonesia.
- **Narasi:** "Inilah perahu-perahu asli Nusantara, setiap perahu memiliki cerita dan sejarahnya sendiri, mencerminkan kearifan lokal yang kaya."

Scene 9: Wawancara dengan Pengunjung

- **Visual:** Wawancara dengan beberapa pengunjung museum, yang berbagi pengalaman mereka saat mengunjungi museum.
- **Deskripsi:** Adegan ini memberikan perspektif dari pengunjung, memperlihatkan bagaimana museum ini dihargai oleh publik.
- **Narasi:** "Mari kita dengarkan apa yang dipikirkan pengunjung tentang pengalaman mereka di Museum Bahari."



Gambar 3 Storyboard Museum Bahari
Sumber: Angel, 2024

Kesimpulan

Storyboard ini membantu memastikan bahwa setiap adegan dalam Video Feature Museum Bahari memiliki alur yang jelas dan berkesinambungan, memandu penonton melalui pengalaman yang informatif dan menyenangkan tentang sejarah maritim Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa: Atas segala berkat dan rahmat-Nya yang telah memberikan saya kekuatan dan motivasi untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Kedua Orang Tua Saya: Yang selalu memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang yang tak pernah henti. Tanpa pengorbanan dan cinta mereka, saya tidak akan dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.
3. Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma, A.P., MBA: Rektor Universitas Esa Unggul, atas kepemimpinan dan dukungan yang sangat berarti selama masa studi saya.
4. Bapak Karna Mustaqim, S.Sn., M.A., Ph.D.: Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif, atas bimbingan dan arahan yang sangat berharga.
5. Ibu Ratih Pertiwi, S.Ikom.: Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas bantuan dan perhatian yang diberikan selama penyelesaian studi saya.
6. Ibu Ixsora Gupita Cinantya, M.Pd.: Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan panduan yang sangat membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
7. Ibu Ratih Pertiwi, S.Ikom., dan Ibu Christophera R. Lucius, Dipl-Des, ST.M.A.: Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir, atas masukan dan kritik yang konstruktif yang telah memperbaiki dan menyempurnakan tugas akhir ini.
8. Segenap Dosen: Yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan yang sangat berharga selama studi saya di Universitas Esa Unggul.
9. Teman Dekat Saya di Universitas Esa Unggul: Yang telah memberikan dukungan, ide, dan masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
10. Sahabat-Sahabat Saya: Cicil, Shieny, Aurel, Viola, Novel, dan Clara, yang telah memberikan doa dan dukungan moral yang sangat saya hargai.
11. Penyemangat Saya: Moonbin, yang telah memberikan dorongan semangat dari jauh dan motivasi yang sangat dibutuhkan selama proses pembuatan tugas akhir ini.
12. Museum Bahari: Atas akses dan informasi yang diberikan mengenai koleksi-koleksi sejarah maritim yang sangat membantu dalam perancangan video feature ini.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan yang sangat berharga. Semoga kebaikan dan dukungan kalian mendapatkan balasan yang setimpal.

Referensi

- Anissatul Mufarokah. (2009). Strategi Belajar Mengajar. <http://digilib.uinsa.ac.id/10922/5/bab%202.pdf>, diakses tanggal, 20 April 2009, Jam 17.30.
- Acer. (2023). Landasan Teori. https://repository.iainsasbabel.ac.id/id/eprint/305/3/BAB%20II_1922050.pdf, diakses tanggal 17 April 2023, Jam 11.24.
- Andre Oliver. (2023). Psikologi-warna. <https://glints.com/id/lowongan/psikologi-warna/>, diakses tanggal 16 September 2023, Jam 08.00
- Baladan Hadza. (2023). Memahami-tipografi-dalam-desain-grafis. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6915085/memahami-tipografi-dalam-desain-grafisdefinsi-fungsi-dan-prinsipnya>, diakses tanggal 06 September 2023, Jam 05.00
- Baladewa. (2023). Pengertian atl, btl dan ttl dalam Marketing. <https://www.bhinneka.com/blog/pengertian-atl-btl-dan-ttl-dalam-marketing/>, diakses tanggal 05 September 2023, Jam 03.18
- Dezarajudithia. (2019). Metode Penelitian. https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1558/8/11.%20UNIKOM_41815217_Dezara%20Judithia%20Handriani_BAB%20III.pdf , diakses tanggal 09 September 2019, Jam 10.48.
- Gogor Bangsa. (2011). Gaya Desain Grafis. <https://gogorbangsa.wordpress.com/2011/04/04/gaya-desain-grafis/>, diakses tanggal 04 April 2011, Jam 17.00
- Kholida Qothrunnada. (2021). Prinsip-dasar-desain-grafis. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkapdengan-unsur-unsurnya>, diakses tanggal 03 Desember 2021, Jam 14.15
- Rifka Dhea Saffanah. (2022). Teori dan Konsep. https://kc.umn.ac.id/id/eprint/22358/9/BAB_II.pdf , diakses tanggal 13 Juli 2022, Jam 03.18
- Salsabila Azzahra Makka. (2023). Pengertian Seni-menurut-para-ahli-serta-definisinya. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6665847/pengertian-seni-menurut-para-ahli-sertadefinisinya>, diakses tanggal 10 April 2023, Jam 19.32
- User. (2019). Pembahasan Laporan Produksi. https://repository.bsi.ac.id/repo/files/254391/download/File_11-Bab-III-Pembahasan.pdf, diakses tanggal 21 oktober 2019, Jam 11.38
- Usm. (2021). Kajian Teori. <https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2017/G.311.17.0067/G.311.17.0067-05-BAB-II20210820071555.pdf> , diakses tanggal 07 Agustus 2021, Jam 12.15
- Wikipedia. (2024). Museum_Bahari. https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Bahari, diakses tanggal 28 Mei 2024, Jam 21.37