

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENDUKUNG
PROMOSI OBJEK WISATA GOA SELARONG**



KARYA DESAIN

Oleh

LYDIA STEFINA FEBLORA PASARIBU

NIM: 1912637024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENDUKUNG PROMOSI
OBJEK WISATA GOA SELARONG**



PERANCANGAN

LYDIA STEFINA FEBLORA PASARIBU

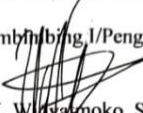
NIM 1912637024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2023

LEMBAR PENGESAHAN


Tugas Akhir Perancangan berjudul:
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENDUKUNG PROMOSI OBJEK
WISATA GOA SELARONG diajukan oleh Lydia Stefina Feblora Pasaribu, NIM
1912637024 Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli
2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang


FX. Widyamoko, S.Sn., M.Sn.

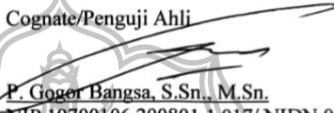
NIP 19750710 200501 1 001/NIDN 0010077504

Pembimbing II/Penguji


Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 19740730 199802 2 001 / 0030077401

Cognate/Penguji Ahli


P. Goger Bangsa, S.Sn., M.Sn.


NIP 19700106 200801 1 017/NIDN 0006017002

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Daru Funggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702



Prof. Dr. Timbal Raharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

LEMBAR PERNYATAAN

KEASLIAN KARYA

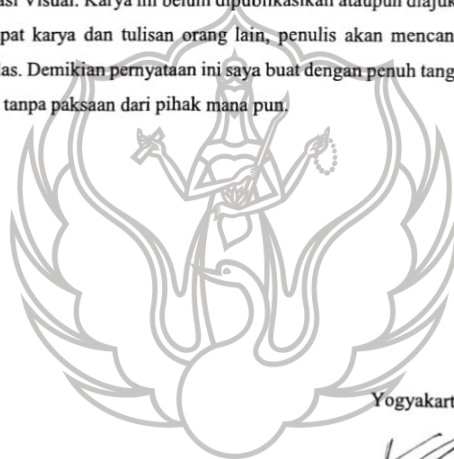
Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lydia Stefina Feblora Pasaribu

Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 5 Februari 2001

Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 1912637024

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Motion Graphic Pendukung Promosi Objek Wisata Goa Selarong”** merupakan hasil karya tulis saya sendiri untuk menyelesaikan salah satu persyaratan menyelesaikan Pendidikan jenjang Strata Satu (S-1) pada Fakultas Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan Program Studi Desain Komunikasi Visual. Karya ini belum dipublikasikan ataupun diajukan sebelumnya. Jika terdapat karya dan tulisan orang lain, penulis akan mencantumkan sumber dengan jelas. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.



Yogyakarta, 30 Mei 2023

Lydia Stefina Feblora Pasaribu

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lydia Stefina Feblora Pasaribu

Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 5 Februari 2001

Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 1912637024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **"Perancangan Motion Graphic Pendukung Promosi Objek Wisata Goa Selarong"** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya karya tersebut ke dalam internet untuk pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 30 Mei 2023



Lydia Stefina Feblora Pasaribu

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis mendapatkan banyak pelajaran dalam proses mengerjakan hingga dapat menyelesaikan tugas akhir penulis yang berjudul "Perancangan *Motion Graphic* Pendukung Promosi Objek Wisata Goa Selarong" sebagai pemenuhan syarat nilai mata kuliah Tugas Akhir dan penyelesaian Pendidikan pada jenjang Strata Satu (S-1) Desain Komunikasi Visual yang diselesaikan dengan niat dan usaha yang sebaik mungkin.

Adanya tugas akhir yang dibuat oleh penulis adalah sebagai bentuk kontribusi berupa karya yang tentunya masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis sangat terbuka dalam menerima kritik dan saran yang membangun supaya penulisan ini dapat menjadi lebih baik ke depannya. Harapannya, perancangan ini dapat menjadi motivasi, inspirasi, wawasan dan referensi yang baik bagi pembaca terutama mahasiswa Desain Komunikasi Visual.



Yogyakarta, 30 Mei 2023


Lydia Stefina Feblora Pasaribu

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengawali ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan kehendak-Nya penulis diberikan kemudahan dan kesabaran sehingga karya dan laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.F.A.
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
5. Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., atas segala bimbingan dan saran dalam pengerjaan tugas akhir ini.
6. Dosen Pembimbing II, Hesti Rahayu, S.Sn., MA., atas segala bimbingan dan saran dalam pengerjaan tugas akhir ini.
7. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu dan bantuan yang diberikan.
8. Ayah, Ibu, dan Adik-Adikku, atas segala doa, dukungan, nasehat dan ilmu yang diberikan kepada penulis.
9. Felda Fedora sebagai teman atas bantuan dan saran kepada penulis selama pengerjaan tugas akhir ini dan sebagai *Voice Over Talent*
10. Teman-teman satu bimbingan dengan FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. dan Hesti Rahayu, S.Sn., MA.
11. Teman-teman satu angkatan 2019 DKV ISI Yogyakarta
12. Semua pihak yang membantu penulis dalam bentuk apapun

Yogyakarta, 30 Mei 2023



Lydia Stefina Feblora Pasaribu

ABSTRAK

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENDUKUNG PROMOSI OBJEK WISATA GOA SELARONG

Lydia Stefina Feblora Pasaribu

NIM. 1912637024

Goa Selarong merupakan salah satu situs bersejarah yang ditinggalkan oleh Pangeran Diponegoro semasa pemerintahan Belanda. Situs wisata ini terletak di Dusun Kembang Putih, desa Gowasari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Goa Selarong tidak ada kenaikan pengunjung walaupun Pandemi Covid-19 sudah mulai surut. Kisah Pangeran Diponegoro terutama di Goa Selarong seakan terkubur dengan perkembangan zaman hingga banyak pelajar tidak mengetahui situs bersejarah ini.

Goa Selarong adalah salah satu wisata di Pariwisata Kabupaten Bantul. Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul (Dinparbantul) yang memiliki strategi promosi untuk seluruh wisata di Kabupaten Bantul. Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul tidak memfokuskan promosi Goa Selarong, sehingga penulis berupaya merancang pendukung promosi objek wisata Goa Selarong berupa media utama *motion graphic*.

Pengumpulan informasi dan analisis data dilakukan dengan cara observasi lapangan, mewawancarai pihak instansi terkait, studi kepustakaan dan dokumentasi. Hasil karya desain yang dihasilkan memiliki sesuai dengan sejarah yang tercatat dan memiliki nilai yang tinggi bagi tujuannya karena berisi data dan informasi yang didasarkan pada kenyataan. Jadi, pendukung promosi berupa *motion graphic* ini untuk meningkatkan minat para pelajar untuk mengenal Goa Selarong sebagai objek wisata sejarah.

Kata kunci: *motion graphic*, Goa Selarong, Pangeran Diponegoro, wisata sejarah

ABSTRACT

MOTION GRAPHIC DESIGN TO SUPPORT THE PROMOTION OF SELARONG GOA TOURISM OBJECTS

Lydia Stefina Feblora Pasaribu

NIM. 1912637024

Goa Selarong is one of the historical sites left by Prince Diponegoro during the Dutch administration. This tourist site is located in Kembang Putih Hamlet, Gowasari village, Pajangan District, Bantul Regency, Special Region of Yogyakarta. Goa Selarong has not seen an increase in visitors even though the Covid-19 pandemic has started to recede. The story of Prince Diponegoro, especially in Selarong Cave, seems to have been buried with the times so that many students do not know about this historic site.

Selarong Cave is one of the tourism objects in Bantul Regency. The Bantul Regency Tourism Office (Dinparbantul) has a promotion strategy for all tourism in Bantul Regency. The Bantul Regency Tourism Office does not focus on promoting Selarong Cave, so the authors try to design support for the promotion of the Selarong Cave tourist attraction in the form of motion graphics as the main media.

Information collection and data analysis were carried out by means of field observations, interviews with related offices, literature studies and documentation. The resulting design work is in accordance with recorded history and has high use value because it contains data and information based on reality. Then supporting the promotion in the form of motion graphics is to increase students' interest in getting to know Selarong Cave as a historical tourist attraction.

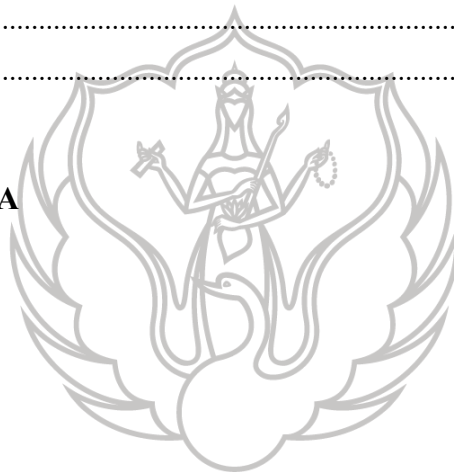
Keywords: motion graphic, Selarong Cave, Prince Diponegoro, historical tourism

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Perancangan.....	2
D. Tujuan Perancangan	2
E. Manfaat Perancangan	2
F. Metode Perancangan.....	3
G. Skematika Perancangan.....	5
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	6
A. Tinjauan Pangeran Diponegoro.....	6
B. Tinjauan Wisata Goa Selarong.....	8
C. Tinjauan Animasi	9
D. Tinjauan <i>Motion Graphic</i>	11
E. Tinjauan <i>Opening Sequence (Bumper)</i>	20
F. Warna.....	21
G. Tinjauan Media Komunikasi Visual Yang Ada	23
H. Tinjauan <i>Motion Graphic</i> tentang Sejarah	31
I. <i>Art Style Motion Graphic</i>	39
J. Studi Pustaka Tugas Akhir <i>Motion Graphic</i>	43
K. Tinjauan Promosi.....	46
L. Data Wisata.....	49
M. Data Pengelola.....	5
N. Data Visual.....	58

O. Analisis Data.....	59
P. Sintesis.....	61
BAB III KONSEP PERANCANGAN	62
A. <i>Storytelling</i>	62
B. Konsep Kreatif.....	63
C. Konsep Media.....	66
BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN VISUALISASI	77
A. Ide Visual.....	77
B. Storyboard	89
C. Karakterisasi Visual.....	95
D. Hasil Akhir	99
BAB V PENUTUP	109
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran	110

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan.....	5
Gambar 2. 1 Tabel pasar global animasi.....	10
Gambar 2. 2 Jumlah like di periklanan animasi.....	12
Gambar 2. 3 Faktor menarik dalam iklan.....	13
Gambar 2. 4 Mengumpulkan, Penyebaran, Pengecualian, Memotong.....	14
Gambar 2. 5 Pusat optik dan luar pusat.....	14
Gambar 2. 6 Salah satu line terkenal dari animasi <i>Toy Story</i> (1995).....	18
Gambar 2. 7 Lingkaran Warna Monokrom.....	21
Gambar 2. 8 Lingkaran Warna Harmoni.....	21
Gambar 2. 9 Lingkaran Warna Kontras.....	22
Gambar 2. 10 Logo <i>brand</i> Kabupaten Bantul.....	22
Gambar 2. 11 <i>Screenshot</i> Goa Selarong Saksi Perjuangan Diponegoro.....	23
Gambar 2. 12 Cover dan rubrik Majalah Sejada.....	24
Gambar 2. 13 <i>Screenshot</i> Website Dinparbantul.....	24
Gambar 2. 14 <i>Screenshot</i> aplikasi <i>mobile</i> “Jelajah Bantul”.....	25
Gambar 2. 15 <i>Screenshot</i> akun resmi Dinparbantul.....	26
Gambar 2. 16 Pameran Gelar Wisata Nusantara.....	27
Gambar 2. 17 Pentas Bandara di bandara YIA.....	27
Gambar 2. 18 <i>screenshot</i> Kotagede Amazing Race #2.....	28
Gambar 2. 19 Travel Dialog Dinparbantul di Sidoarjo.....	29
Gambar 2. 20 <i>signboard</i> di bandara YIA.....	30
Gambar 2. 21 <i>Screenshot</i> Semangat Hari Pahlawan.....	30
Gambar 2. 22 <i>Screenshot</i> Semangat Hari Pahlawan.....	31
Gambar 2. 23 <i>Screenshot</i> Semangat Hari Pahlawan.....	32
Gambar 2. 24 <i>Screenshot</i> Semangat Hari Pahlawan.....	33
Gambar 2. 25 <i>Screenshot</i> Semangat Hari Pahlawan.....	33
Gambar 2. 26 <i>Screenshot</i> Semangat Hari Pahlawan.....	34
Gambar 2. 27 <i>Screenshot</i> Semangat Hari Pahlawan.....	34
Gambar 2. 28 <i>Screenshot</i> Semangat Hari Pahlawan.....	35
Gambar 2. 29 <i>Screenshot</i> Semangat Hari Pahlawan.....	36
Gambar 2. 31 <i>Screenshot</i> Semangat Hari Pahlawan.....	37

Gambar 2. 32 <i>Screenshot Kinetic Typography Animation</i>	38
Gambar 2. 33 <i>Screenshot Cermati</i>	39
Gambar 2. 34 <i>Screenshot Enjoy The Ride</i>	40
Gambar 2. 35 <i>Screenshot 2D Explainer Morphing effect</i>	41
Gambar 2. 36 <i>Screenshot Kids Helpline Motionlab (2019)</i>	42
Gambar 2. 37 <i>Screenshot Motion Comic “Sang Pembuka”</i>	43
Gambar 2. 38 <i>Screenshot Bantu Bono dan teman-temannya</i>	44
Gambar 2. 39 <i>Screenshot Motion Comic Rahwana Gugur</i>	45
Gambar 2. 40 <i>Tampilan Google Maps di Goa Selarong</i>	50
Gambar 2. 41 <i>Gunungan dari Bregodo Dusun Desa Gowasari</i>	51
Gambar 2. 42 <i>Rayahan</i>	52
Gambar 2. 43 <i>Pelataran Goa Selarong</i>	57
Gambar 2. 44 <i>Patung Pangeran Diponegoro</i>	58
Gambar 2. 45 <i>Goa Putri Selarong</i>	58
Gambar 3. 1 <i>Jadwal terbaik upload di Facebook</i>	68
Gambar 3. 2 <i>Jadwal terbaik upload di Instagram</i>	68
Gambar 3. 3 <i>Jadwal terbaik upload di Youtube</i>	68
Gambar 3. 4 <i>Screenshot akun resmi Dinparbantul</i>	75
Gambar 4. 1 <i>Wisata Goa Selarong</i>	76
Gambar 4. 2 <i>Screenshot Semangat Hari Pahlawan</i>	76
Gambar 4. 3 <i>Lukisan Pangeran Diponegoro</i>	77
Gambar 4. 4 <i>Sultan Hamengkubowono III</i>	77
Gambar 4. 5 <i>Ilustrasi Pangeran Mangkubumi</i>	78
Gambar 4. 6 <i>Kyai Modjo</i>	78
Gambar 4. 7 <i>Sentot Prawirodirdjo</i>	78
Gambar 4. 8 <i>Sketsa perang Diponegoro</i>	79
Gambar 4. 9 <i>Busana Perang Jawa</i>	79
Gambar 4. 10 <i>Tombak-tombak Perang Diponegoro</i>	80
Gambar 4. 11 <i>Keris-keris Perang Diponegoro</i>	80
Gambar 4. 12 <i>Rifle-rifle Tentara Belanda</i>	81
Gambar 4. 13 <i>Grebeg Selarong</i>	81
Gambar 4. 14 <i>Gunungan Grebeg Selarong</i>	81

Gambar 4. 15 Kirab Grebeg Selarong 2015.....	82
Gambar 4. 16 Kirab Grebeg Selarong 2017.....	84
Gambar 4. 17 Lukisan perjuangan pangeran diponegoro	85
Gambar 4. 18 Yogyakarta pada tahun 1814.....	86
Gambar 4. 19 Lukisan penyerangan Telgalrejo oleh Belanda	86
Gambar 4. 20 Pendopo Pangeran Diponegoro di Tegalrejo	87
Gambar 4. 21 Ilustrasi Goa Selarong Saat Perang Jawa (1825)	87
Gambar 4. 22 <i>Storyboard</i> Bagian 1	88
Gambar 4. 23 <i>Storyboard</i> Bagian 2	90
Gambar 4. 24 <i>Storyboard</i> Bagian 3	92
Gambar 4. 25 Karakter <i>Final</i>	93
Gambar 4. 26 <i>Background</i> dalam beberapa <i>scene</i>	96
Gambar 4. 27 Tangkapan proses animasi karakter	97
Gambar 4. 28 Tangkapan penggunaan tipografi	98
Gambar 4. 29 Tangkapan <i>opening-opening motion graphic</i>	98
Gambar 4. 30 Tangkapan <i>motion graphic</i> Bagian 1	99
Gambar 4. 31 Tangkapan <i>motion graphic</i> Bagian 2	100
Gambar 4. 32 Tangkapan <i>motion graphic</i> Bagian 3	101
Gambar 4. 33 Tangkapan <i>ending motion graphic</i>	102
Gambar 4. 34 Poster-poster	103
Gambar 4. 35 Stiker-stiker	106



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai potensi besar di bidang pariwisata. Berbagai jenis destinasi wisata dapat ditemukan di setiap daerah di Daerah Istimewa Yogyakarta. Salah satunya di Kabupaten Bantul ada wisata Goa Selarong sebagai peninggalan sejarah dari jaman dahulu. Wisata ini termasuk ke dalam jenis wisata sejarah, wisata alam, wisata religi, dan wisata pendidikan. Selain berkunjung dan mengenang kisah sejarah Pangeran Diponegoro, pengunjung dapat menikmati pemandangan panorama alam dan melakukan meditasi dan aneka ritual lainnya.

Kisah Pangeran Diponegoro terutama di Goa Selarong seakan terkubur dengan perkembangan zaman ditambah para pelajar belum mengetahui tempat bersejarahnya sendiri. Goa Selarong menyimpan momen penting yang tercatat dalam sejarah Indonesia, khususnya kisah kepahlawanan Pangeran Diponegoro yang menjadi sosok terkemuka di tengah meletusnya Perang Jawa pada tahun 1825-1830. Setelah rumahnya di Tegalrejo dibakar habis oleh Belanda, Pangeran Diponegoro merencanakan tindakan balasan dan mulai membangkitkan semangat perjuangan rakyat pribumi dengan moto: "*sadumuk bathuk sanyari bumi dikahi tekan pati*". Maksudnya, tekad untuk mempertahankan kebenaran akan dijaga hingga titik darah penghabisan.

Riwayat di Goa Selarong memuat banyak cerita serta fakta tentang Pangeran Diponegoro. Dibutuhkan media promosi yang mampu menggambarkan seluruh informasi tersebut menjadi format yang menarik bagi target audiens. *Motion graphic* ialah jenis animasi yang mengombinasikan teks, grafik, warna dan pergerakan untuk menciptakan materi video. *Motion graphic* membuat informasi yang disampaikan oleh penulis menjadi lebih menarik, contohnya dengan memakai gambar yang bergerak atau gambar yang dilengkapi suara dan tipografi yang mudah dibaca.

Berdasarkan latar belakang yang telah diperoleh dapat dikatakan dengan bantuan visual *motion graphic* yang menarik, penulis bisa mempromosikan serta

memperkenalkan wisata Goa Selarong sebagai objek wisata sejarah. Hal ini membuat *motion graphic* menjadi salah satu cara menyampaikan informasi kepada para pelajar yang mau mengenal sejarah mengetahui tentang Goa Selarong sebagai tempat peninggalan bersejarah Kabupaten Bantul. Atas dasar itulah, penulis ingin merancang sebuah konsep video promosi untuk Goa Selarong sebagai wisata sejarah.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang video promosi Goa Selarong sebagai objek wisata sejarah?

C. Batasan Perancangan

Lingkup perancangan ini menitik beratkan pada bagaimana memvisualisasikan kisah sejarah Pangeran Diponegoro di Goa Selarong menjadi gambar-gambar vektor yang dianimasikan sebagai video *Motion Graphic*. *Motion graphic* ini akan meningkatkan minat, terutama para pelajar, untuk mengenal Goa Selarong sebagai objek wisata sejarah.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang video *motion graphic* untuk mempromosikan objek wisata Goa Selarong kepada para pelajar sebagai sebuah objek wisata sejarah di Daerah Istimewa Yogyakarta.

E. Manfaat Perancangan

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya :

1. Bagi mahasiswa

Menambah ilmu pengetahuan dan contoh cara mendesain video *motion graphic* sebagai media promosi wisata sejarah.

2. Bagi target audiens

Karya ini dapat dijadikan sebagai acuan dan sumber informasi dalam

merancang *motion graphic* untuk memajukan dan mengembangkan Desain Komunikasi Visual.

F. Metode Perancangan

1. Metode pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi, sementara instrumen pengumpulan data adalah perangkat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data secara sistematis dan efektif.

Metode pengumpulan data mencerminkan berbagai cara yang dapat diambil untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dalam rangka perancangan ini, data dikumpulkan melalui metode observasi, yaitu dengan menggunakan observasi non-partisipan, di mana peneliti tidak terlibat secara langsung dan hanya bertindak sebagai pengamat independen.

Dalam perancangan ini, penulis berperan sebagai alat dan pengumpul data. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu: (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Kepustakaan, dan (4) Dokumentasi, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Metode observasi adalah metode yang dilakukan dengan cara mengamati langsung sebuah proses atau suatu hal melalui pengamatan secara langsung. Mengumpulkan data melalui pengamatan langsung atau observasi langsung adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penggunaan mata tanpa bantuan peralatan standar lainnya.

b. Wawancara

Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara penanya atau pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai dengan menggunakan panduan wawancara. Wawancara yang dilakukan ini dilakukan dengan orang yang memiliki pengalaman secara langsung dengan tempat wisata dan orang kompeten yang bertanggung jawab atas tempat wisata.

c. Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data, baik mengumpulkan maupun menganalisis dari data yang pernah digunakan oleh peneliti-peneliti terdahulu.

d. Dokumentasi

Metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

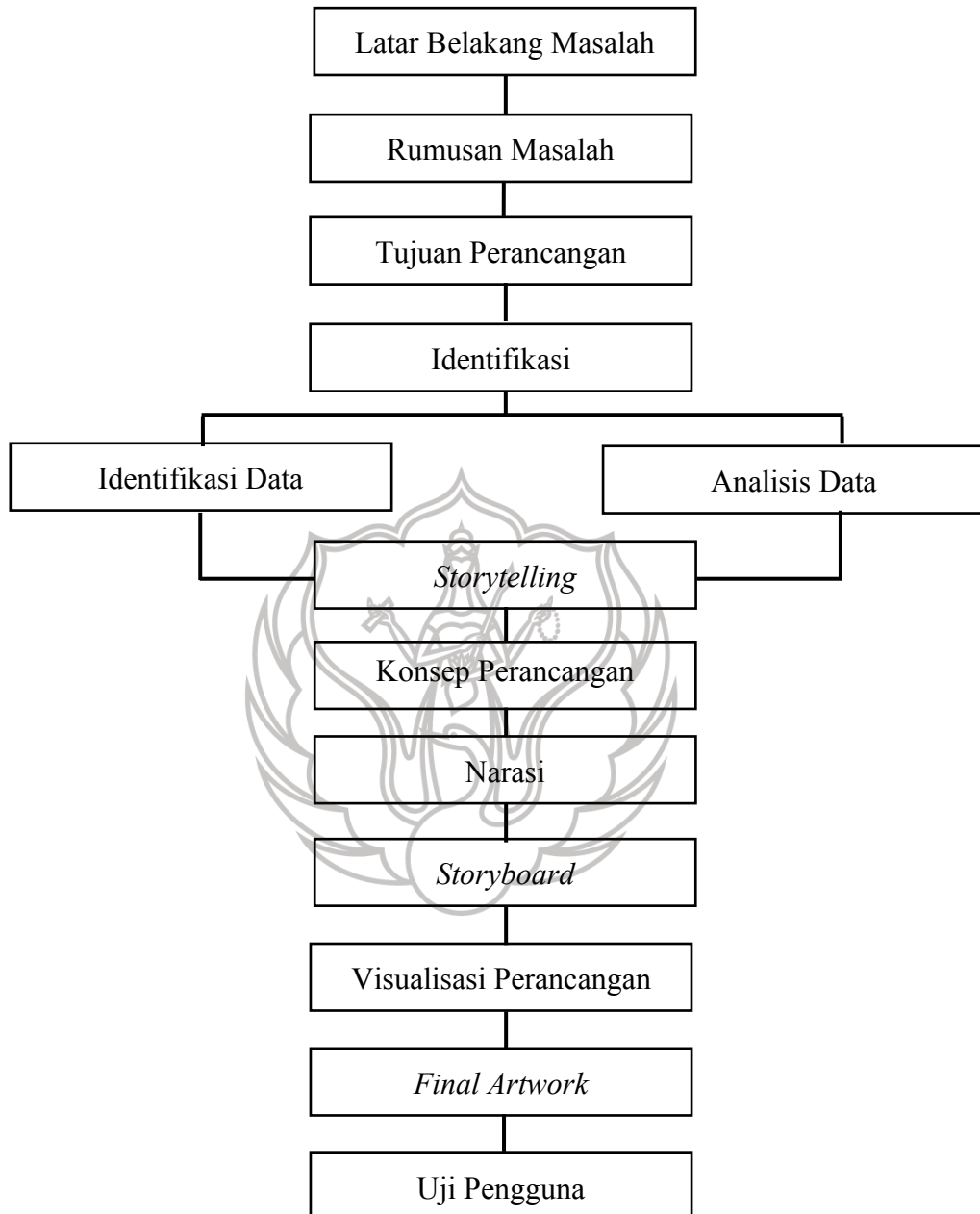
2. Metode analisis data

Setelah semua data terkumpul maka kemudian dilakukan analisa untuk mengolah data-data tersebut menjadi sebuah kajian yang berdasarkan pada fakta yang terjadi. Analisis data menggunakan metode 5W + 1H sebagai sumber dasar objek perancangan dan edukasi bagi masyarakat. Analisis untuk memahami bagaimana target merespon masalah dalam perancangan ini, berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan. Berikut adalah analisis dengan maksud untuk mengetahui tindakan yang dapat diambil untuk meningkatkan hasil perancangan dengan memuat 6 macam pertanyaan sebagai berikut (Gaspersz, 2002).

- a. *What* (Karya apa yang akan dirancang?)
- b. *Who* (Siapa target audiens dari perancangan ini?)
- c. *Why* (Mengapa perlu melakukan perancangan ini?)
- d. *When* (Kapan latar waktu perancangan ini akan dibuat atau diproduksi?)
- e. *Where* (Dimanakah saja ruang lingkup batasan untuk mempublikasikan perancangan ini?)
- f. *How* (Bagaimana tahap perancangan *motion graphic* ini?)

G. Skematika Perancangan

Langkah –langkah penelitian untuk perancangan, seperti yang terdapat flow chart di bawah ini :



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Lydia Stefina Feblora Pasaribu)