

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **H. Kesimpulan**

Berawal dari permasalahan tidak ada kenaikan pengunjung di wisata Goa Selarong walaupun pandemi sudah mulai surut. Kisah Pangeran Diponegoro terutama di Goa Selarong seakan terkubur dengan perkembangan zaman ditambah para pelajar belum mengetahui tempat bersejarahnya sendiri. Oleh karena itu, penulis berupaya merancang pendukung promosi objek wisata Goa Selarong berupa media utama *motion graphic*.

Goa Selarong adalah salah satu wisata di Pariwisata Kabupaten Bantul. Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul (Dinparbantul) memiliki strategi promosi untuk seluruh wisata di Bantul. Dalam perancangan ini akan membuat media-media pendukung yang berfokus pada promosi wisata Goa Selarong.

*Motion graphic* dalam perancangan ini merupakan media pendukung yang berfokus menceritakan kisah pangeran Diponegoro di Goa Selarong. Ada 3 video *motion graphic* yang akan menceritakan perjuangan pangeran Diponegoro, yaitu: menjelaskan Goa Selarong sebagai markas persembunyian pangeran Diponegoro dan acara budaya rutin “Grebeg Selarong”. Tidak hanya *motion graphic*, beberapa media pendukung tambahan juga saling melengkapi perencanaan ini untuk mencapai tujuan yang sama. Perencanaan ini juga diatur secara bertahap dan berurutan, yang berarti setiap tahap harus dilakukan berurutan dari awal hingga akhir.

Sangat banyak hambatan yang dihadapi dalam perancangan ini, baik dalam mengumpulkan data maupun dalam proses produksi. Pengumpulan informasi dan analisis harus dilakukan secara akurat dan dapat diandalkan, karena ini merupakan tahap yang sangat penting dalam proses perancangan desain. Hasil yang dihasilkan harus memiliki akurasi yang tepat dan memiliki nilai yang tinggi bagi tujuannya karena berisi data dan informasi yang didasarkan pada kenyataan.

*Motion graphic* ini sudah diujikan ke beberapa pelajar SMP. Mereka memberikan tanggapan-tanggapan yang hampir sama. Setelah menontonnya, mereka merasa gambar-gambar di video sesuai dengan ceritanya. *Motion graphic* ini jelas, bagus, mudah dipahami dan sangat menarik bagi mereka. Jadi, media pendukung *motion graphic* ini meningkatkan minat, terutama para pelajar, untuk mengenal Goa Selarong sebagai objek wisata sejarah.

## I. Saran

Dalam perancangan *motion graphic* pendukung promosi Goa Selarong ini, dapat dikatakan masih belum optimal. Penulis menyadari bahwa masih ada beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki ke depannya. Karena masih terbatasnya pengalaman dalam melakukan riset, mengumpulkan data, menentukan media yang cocok dengan target audiens, pemakaian warna, gaya ilustrasi, *layout*, dan komposisi.

Maka diharapkan perancangan yang akan dilakukan berikutnya dapat ditingkatkan dengan mempertimbangkan kembali media yang sesuai dengan target yang dituju dengan cara melihat dari berbagai aspek seperti sosial, ekonomi, psikologi, usia, dan kebiasaan. Saat melakukan penelitian, informasi atau materi yang digunakan harus berasal dari sumber yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Diperlukan pengumpulan informasi visual secara maksimal dalam tahap produksi untuk memperoleh inspirasi yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Buku

- Ali, Hasan. 2009. *Marketing*. Jakarta: Media Presindo.
- Gaspersz, V. 2002. *Pedoman Implementasi Program Six Sigma*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kotler, Philip. 2008. *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. Edisi keduabelas, Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Munir. 2015. *Multimedia : Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pamungkas, Danto. 2014. *Kamus Sejarah Lengkap*. Yogyakarta: Mata Padi Pressindo.
- Ruspandi, F. 2008. *Perang Diponegoro*. Jakarta : PT. Penebar Swadaya.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Shaw, Austin. 2016. *Design for Motion: Motion Design Techniques & Fundamentals*. New York: Focal Press.

### 2. Jurnal

- Anggayani, Chyntia Putri. (2014). *Perancangan Media Promosi Wisata Taman Narmada Lombok Barat*. Universitas Kristen Petra, S1 Desain Komunikasi Visual.
- Arrozak, Hardimas Bariq. (2021). *Perancangan Video Promosi Wisata Goa Selarong*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, S1 Desain Komunikasi Visual.
- Pamungkas, Anggit Wichak Damar. (2020). *Pembuatan Video Promosi pada Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta menggunakan Teknik Motion Graphic*. Universitas Amikom Yogyakarta, S1 Informatika.
- Prasetya, Angga Dwi. (2020). *Perancangan Motion Graphic #SAVEORANGUTAN*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, S1 Desain Komunikasi Visual.

Romadonah, Enden Siti dan Maharani, Isma Nastiti. (2019). *Motions Graphic Sebagai Media Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Prodi Pendidikan Teknologi Informasi.

Selfianah. (2022). *Pengenalan Tentang Bumper/Motion Graphic dan Cara Pembuatannya* - PDF Drive. Diakses 30 July 2022, dari <https://www.pdfdrive.com/pengenalan-tentang-bumpermotion-graphic-dan-cara-pembuatannya-e56665437.html>

### 3. Website

(2023). Diambil 11 April 2023, dari <https://www.merdeka.com/jateng/7-fakta-sejarah-goa-selarong-pernah-menjadi-markas-besar-serdadu-perang-jawa.html>

Animation & Motion Design Trends in 2023 - LottieFiles. (2023). Diambil 5 April 2023, dari <https://lottiefiles.com/blog/inspiration/animation-and-motion-design-trends>

Data Kalurahan. (2023). Diambil 15 Mei 2023, dari <https://sid.guwosari.desa.id/artikel/2016/8/24/data-kalurahan>.

Hartanto, T. (2015). Tri Hartanto's blog: Berebut berkah di Grebeg Selarong 2015. Diambil 10 Mei 2023, dari <https://trihartanto.blogspot.com/2015/11/berebut-berkah-di-grebeg-selarong-2015.html>

Humas Polsek Pajangan: Kirab Bregodo Grebeg Selarong 2017 Sukses. (2023). Diambil 10 Mei 2023, dari <https://humas-polsekpajangan.blogspot.com/2017/07/kirab-bregodo-grebeg-selarong-2017-sukses.html>

<https://www.gudeg.net/direktori/592/goa-selarong-yogyakarta.html>. Goa Selarong Yogyakarta. Diunduh 30 January 2023.

Grebeg Selarong Hadirkan Berbagai Kegiatan Untuk Tarik Pengunjung. (2017). Diambil 13 April 2023, dari <https://phinemo.com/grebeg-selarong-hadirkan-berbagai-kegiatan-untuk-tarik-pengunjung/>

Legenda Gua Selarong Tempat Persembunyian Pangeran Diponegoro Melawan Belanda. (2023). Diambil 11 April 2023, dari

<https://yogya.inews.id/berita/legenda-gua-selarong-tempat-persembunyian-pangeran-diponegoro-melawan-belanda>.

Media, K. (2022). Gua Selarong, Persembunyian Pangeran Diponegoro Halaman all - Kompas.com. Diambil 14 April 2023, dari <https://www.kompas.com/stori/read/2022/04/04/140000279/gua-selarong-persembunyian-pangeran-diponegoro?page=all>

PANGERAN DIPONEGORO. (2014). Diambil 17 April 2023, dari <https://pustakaarsip.kamparkab.go.id/artikel-detail/1071/pangeran-diponegoro>

Prakasa, A. (2021). Definisi dan Prinsip Motion Graphic. <http://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Motion-Graphic-Apa-Itu...-Part-2-Definisi-dan-Prinsip-Motion-Graphic/58cb004c78ad7dd27552600c7c1d525e5797cd1d>

*Top 22 motion graphics animation trends you need to know about.* (2023). Diambil 17 April 2023, dari <https://www.webdew.com/blog/motion-graphic-animation>

Waktu Terbaik untuk Posting di Media Sosial pada tahun 2022 [Data from 300+ Marketers]. Diambil 18 Juni 2023, dari <https://wptips.rbhosting.com/waktu-terbaik-untuk-posting-di-media-sosial-pada-tahun-2022-data-from-300-marketers/>

