

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI  
WISATA WAYANG WUKIRSARI, IMOGIRI, BANTUL**



**PERANCANGAN**

**Disusun oleh :**

**Andrita Restu Pravesti Hayuardhani**

**1210020124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**2017**

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI  
WISATA WAYANG WUKIRSARI, IMOGIRI BANTUL**



**PERANCANGAN**

**Disusun oleh :**

**Andrita Restu Pravesti Hayuardhani**

**1210020124**

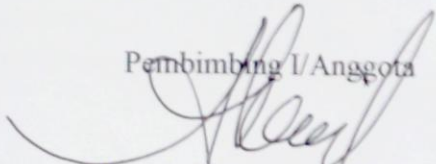
Tugas Akhir ini diajukan kepada  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1  
dalam bidang Desain Komunikasi Visual

2017

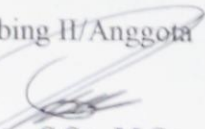
Perancangan Tugas Akhir Desain berjudul :

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA WAYANG WUKIRSARI, IMOIRI, BANTUL** ini diajukan oleh Andrita Restu Pravesti Hayuardhani, NIM 1210020124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Juli 2017.

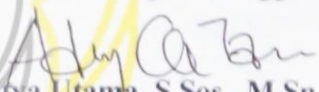
Pembimbing I/Anggota

  
Drs. Arif Agung S., M.Sn.  
NIP. 19671116199303 1 001

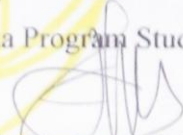
Pembimbing II/Anggota

  
Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19801125 200812 1 003

Cognate/Anggota

  
Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.  
NIP. 19840909 201404 1 001


Ketua Program Studi/Anggota

  
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19720209 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Suastiyi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002



## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andrita Restu Pravesti Hayuardhani

NIM : 1210020124

Judul Penelitian : **“PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA  
WAYANG WUKIRSARI, IMOGIRI, BANTUL”**

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penelitian ini hasil plagiatisme atau penjiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus menerima sanksi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 14 Juli 2017

Yang menyatakan,



Andrita Restu Pravesti Hayuardhani

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta :

Nama    Andrita Restu Pravesti Hayuardhani  
NIM    1210020124

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya tugas akhir saya yang berjudul :

**“PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA WAYANG WUKIRSARI, IMOIRI, BANTUL”**

Beserta perangkat yang diperlukan. Dengan demikian saya memberikan kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan ~~sebenarnya~~ sebenarnya.

Yogyakarta, 14 Juli 2017

Yang menyatakan,



Andrita Restu Pravesti Hayuardhani



*“Winners are not people who never fail, but people who never quit”*

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk yang kusayangi :

**Bapak, Ibu, Adikku, dan Yordan**

*Curahan Kasih Sayang Tuhan Yesus Kristus yang tak terbalaskan*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yesus Kristus atas kasih, berkat dan karunia-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan Perancangan Video Promosi Wisata Wayang, Wukirsari, Imogiri, Bantul ini untuk memenuhi tugas akhir dalam meraih Sarjana strata 1 (S-1) pada Fakultas Seni Rupa Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan lancar.

Pada proses penyelesaian perancangan ini penulis juga mendapatkan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karenanya dalam kesempatan berharga ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa memberikan kesempatan, kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan tugas akhir ini dari awal hingga akhir.
2. Bapak Arif selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran, dan nasihatnya kepada penulis.
3. Bapak Andi selaku dosen pembimbing II yang juga telah meluangkan waktu untuk memberikan saran, dan nasehatnya kepada penulis.
4. Bapak Andrieska Istana, S.H, M.IP., Ibu Elisabet Suratmi. dan Evanda Pengesti Mahardhika Heningjakti yang selalu memberikan kasih sayang, kesabaran, dan dukungan dalam doa.
5. Wisata Wayang Wukirsari yang senantiasa memberikan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
6. Yordan Kristanto Dewangga yang juga selalu memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Dimas Diajeng Bantul, Ayu Devi, Niko, Yoga, Arya, The Pasific, Nindya, Stanley, Kano, Lingga, Iwan, Alexa, Seto dan teman-teman yang selalu membantu, mengingatkan dan memberikan semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, baik langsung maupun tidak langsung yang telah membantu penyelesaian tugas akhir ini.

Tiada gading yang tak retak, kiranya penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan perancangan ini. Kiranya penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar perancangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 14 Juli 2017

Penulis,

Andrita Restu Pravesti Hayuardhani





## ABSTRAK

Wayang merupakan salah satu warisan budaya asli Indonesia yang tergerus arus perkembangan zaman sehingga keberadaannya semakin tidak populer, sementara wayang kulit sendiri termasuk dalam daftar kebudayaan warisan dunia UNESCO (United Nations Education Science Cultural Organization) pada 7 November 2003. Kekhawatiran keberadaan wayang ini juga membuat paguyuban pengrajin wayang kulit dan karangtaruna di desa Pucung, Wukirsari, Imogiri, Bantul yang merupakan sentra kerajinan wayang kulit ini, bekerjasama untuk membuat sebuah wisata mengenai wayang kulit sehingga dapat meregenerasi dan mengedukasi wayang kulit kepada masyarakat luas dengan *brand* Wisata Wayang bertujuan melestarikan budaya wayang kulit dan juga meningkatkan perekonomian masyarakat desa. Karya Perancangan Video Promosi Wisata Wayang ini bertujuan untuk mempromosikan Wisata Wayang yang masih belum banyak diketahui sebagai wisata yang memberikan edukasi mengenai wayang kulit kepada masyarakat luas melalui media sosial instagram dan youtube.

Kata kunci : Video promosi, Wisata, Wayang Kulit

## ABSTRACT

*Wayang is one of Indonesia's native cultural heritage that is eroded by the development of the times so that its existence becomes increasingly unpopular, while wayang kulit itself is included in the list of UNESCO (world cultural heritage) on November 7, 2003. The worries of this shadow puppet also make the paguyuban Artisans of shadow puppet and karangtaruna in Pucung village, Wukirsari, Imogiri, Bantul which is the center of handmade shadow puppet, cooperate to make a tour about shadow puppet so that it can regenerate and educate shadow puppet to public with brand of Wisata Wayang with the aim of preserving shadow puppet culture and also improve the economy of rural communities. This Promotion Video of Wisata Wayang is aimed to promote Wisata Wayang which is still not widely known as a tour that provides education about shadow puppet to the public through social media instagram and youtube.*

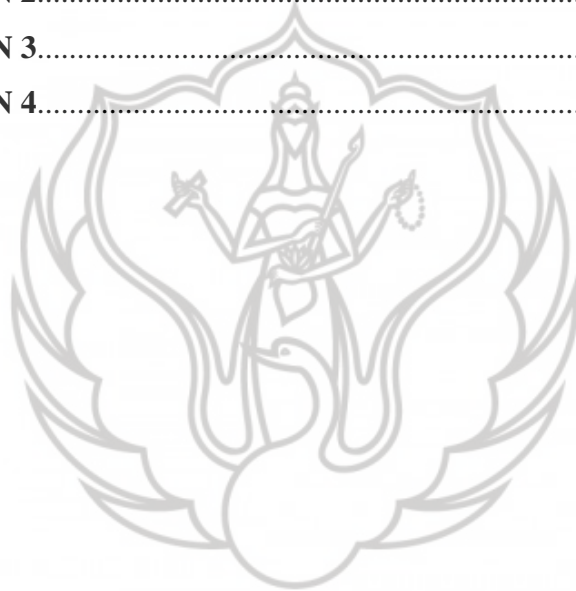
*Key words : Video promotion, Tours, Shadow Puppet*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	v
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>ABSTRACT</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	4
G. Skematika Perancangan.....	5
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b>	
A. Video Promosi.....	6
1. Video atau Audio Visual.....	6
a. Tahap Pra-Produksi.....	6
b. Tahap Produksi.....	12
c. Tahap Pasca Produksi.....	14
2. Promosi.....	14
a. Perencanaan Promosi.....	15
b. Jenis-Jenis Promosi.....	16
B. Pariwisata.....	18

1. Pengertian Pariwisata.....	18
2. Jenis-Jenis Pariwisata.....	19
C. Desa Wisata.....	20
D. Wisata Wayang Wukirsari.....	21
1. Sejarah Wisata Wayang.....	23
2. Visi dan Misi dari Wisata Wayang.....	27
3. Nilai-Nilai Yang Ingin Diberikan.....	27
4. Struktur Organisasi.....	28
5. Susunan Pengurus Wisata Wayang.....	29
6. Logo Wisata Wayang.....	30
7. Paket Wisata.....	31
E. Usaha Promosi Wisata Wayang.....	37
F. Metode Analisis Data.....	41
G. Kesimpulan Analisis Data.....	43
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	
A. Konsep Komunikasi.....	46
1. Tujuan Komunikasi.....	46
2. Strategi Komunikasi.....	46
B. Konsep Promosi.....	47
C. Konsep Periklanan.....	48
D. Konsep Media.....	48
E. Konsep Kreatif.....	52
1. Tujuan Kreatif.....	53
2. Strategi Kreatif.....	53
F. Program Kreatif.....	54
1. Pra-Produksi.....	54
2. Produksi.....	65
3. Pasca-Produksi.....	68
G. Biaya Produksi.....	70
<b>BAB IV VISUALISASI</b>	
A. Detail Visualisasi Karya.....	72

B. Proses Perancangan.....	72
1. Perancangan Identitas.....	72
2. Perancangan <i>Body Copy</i> .....	77
3. Perancangan Video.....	84
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	108
B. Saran.....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	110
<b>LAMPIRAN 1.....</b>	111
<b>LAMPIRAN 2.....</b>	127
<b>LAMPIRAN 3.....</b>	135
<b>LAMPIRAN 4.....</b>	138



## DAFTAR GAMBAR

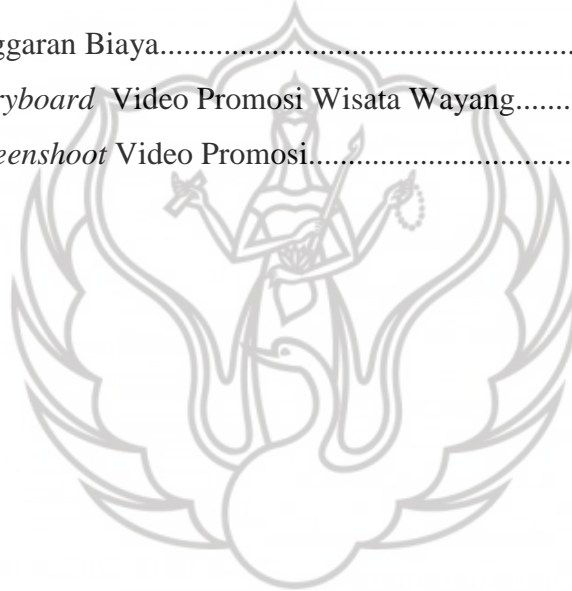
Gambar 1. Peta Wukirsari, Imogiri, Bantul.....	22
Gambar 2. Peresmian Wisata Wayang 01.....	23
Gambar 3. Peresmian Wisata Wayang 02.....	24
Gambar 4. Peresmian Wisata Wayang 04.....	24
Gambar 5. Pendopo Wisata Wayang 2016.....	25
Gambar 6. Pendopo Wisata Wayang dalam <i>event</i> “Gegayengan”.....	25
Gambar 7. Workshop “Sadar Wisata” .....	26
Gambar 8. Pakdhe Senggol.com selaku owner <i>JogjaUpdate</i> .....	26
Gambar 9. Logo Wisata Wayang.....	30
Gambar 10. Wisatawan Dibagikan Kulit Wayang.....	31
Gambar 11. Wisatawan Manca Negara.....	32
Gambar 12. Peserta Memamerkan Hasil Karya.....	33
Gambar 13. Pekan Raya Jakarta.....	33
Gambar 14. Peserta Diajarkan Bermain Gamelan.....	34
Gambar 15. Pertunjukan Wayang Kulit.....	35
Gambar 16. Ketua Wisata Wayang Melakukan Wawancara.....	37
Gambar 17. Pameran Wisata Wayang di SMW.....	38
Gambar 18. Website Wisata Wayang.....	38
Gambar 19. Youtube Wisata Wayang.....	39
Gambar 20. Twitter Wisata Wayang.....	39
Gambar 21. Facebook Wisata Wayang.....	40
Gambar 22. Instagram Wisata Wayang.....	40
Gambar 23. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia 2016.....	49
Gambar 24. Presentase Pengguna Internet di Indonesia 2016.....	50
Gambar 25. Sketsa Identitas dan Bumper 1.....	72
Gambar 26. Sketsa Identitas dan Bumper 2.....	73
Gambar 27. Hasil Visualisasi Identitas dan Bumper 1.....	74
Gambar 28. Hasil Visualisasi Identitas dan Bumper 2.....	75
Gambar 29. Desain Bumper.....	76

Gambar 30. Sketsa Desain <i>Body Copy</i> 1.....	78
Gambar 31. Sketsa Desain <i>Body Copy</i> 2.....	78
Gambar 32. Sketsa Desain <i>Body Copy</i> 3.....	79
Gambar 33. Hasil Visualisasi <i>Body Copy</i> 1.....	79
Gambar 34. Hasil Visualisasi <i>Body Copy</i> 2.....	80
Gambar 35. Hasil Visualisasi <i>Body Copy</i> 3.....	80
Gambar 36. Hasil Visualisasi <i>Body Copy</i> Paket 1.....	81
Gambar 37. Hasil Visualisasi <i>Body Copy</i> Paket 2.....	81
Gambar 38. Hasil Visualisasi <i>Body Copy</i> Paket 3.....	81
Gambar 39. Hasil Visualisasi <i>Body Copy</i> Paket 4.....	81
Gambar 40. Hasil Visualisasi <i>Body Copy</i> Paket 5.....	82
Gambar 41. Hasil Visualisasi <i>Body Copy</i> Paket 6.....	82



## DAFTAR BAGAN DAN TABEL

Bagan 1. Sistematika Perancangan.....	5
Bagan 2. Struktur Organisasi Wisata Wayang.....	28
Tabel 1. Contoh Skenario.....	8
Tabel 2. Contoh <i>Storyboard</i> .....	10
Tabel 3. Naskah Video Promosi Wisata Wayang Wukirsari.....	62
Tabel 4. Tabel Perangkat Keras.....	65
Tabel 5. Tabel Perangkat Lunak.....	66
Tabel 6. Jadwal Produksi.....	66
Tabel 7. Anggaran Biaya.....	71
Tabel 8. <i>Storyboard</i> Video Promosi Wisata Wayang.....	94
Tabel 9. <i>Screenshoot</i> Video Promosi.....	107





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kabupaten Bantul merupakan salah satu Kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta yang menarik untuk dikunjungi karena memiliki potensi wisata yang cukup banyak meliputi objek wisata alam, wisata budaya/sejarah, pendidikan, taman hiburan dan sentra industri kerajinan. Oleh karena itu keanekaragaman potensi wisata yang dimiliki oleh Kabupaten Bantul ini diharapkan dapat secara optimal mendukung pengembangan Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai tujuan wisata utama di Indonesia.

Salah satu potensi wisata sentra kerajinan yang dimiliki oleh masyarakat Kabupaten Bantul adalah sentra kerajinan Wayang Kulit yang terdapat di Pucung. Pucung itu sendiri merupakan sebuah nama desa yang terletak di Kelurahan Wukirsari, Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebagian masyarakat di desa Pucung ini, merupakan pengrajin wayang kulit. Keahlian masyarakat desa Pucung dalam membuat wayang kulit merupakan warisan nenek moyang mereka, oleh karenanya Pucung kemudian dinobatkan oleh Pemerintah Kabupaten Bantul sebagai Sentra Kerajinan Wayang Kulit.

Warisan budaya Indonesia yang telah masuk dalam daftar kebudayaan warisan dunia oleh UNESCO (United Nations Education Science Cultural Organization) pada 7 November 2003 ini mempunyai nilai seni dan di rancang dengan filosofi yang tinggi. (Miyanto, 2008:1).

Dahulu kala wayang sangat digemari oleh berbagai kalangan. Seiring dengan perkembangan zaman, adanya pengaruh dari berbagai kebudayaan asing dan terjadi akulturasi budaya ditengah-tengah kearifan lokal masyarakat, banyak orang meninggalkan nilai-nilai kearifan leluhurnya sehingga keberadaan wayang semakin tidak populer.

Kekhawatiran mengenai ketidakpopuleran wayang kulit ini juga dikhawatirkan oleh masyarakat di desa Pucung, Wukirsari, Imogiri, Bantul. Sehingga untuk menghindari ketidakpopuleran dan punahnya keahlian membuat wayang kulit di desa Pucung, paguyuban pengrajin wayang kulit dan generasi muda karangtaruna desa Pucung bekerjasama untuk meregenerasi dan juga untuk mengedukasi wayang kulit kepada masyarakat luas. Hal ini diwujudkan dengan adanya pembuatan wisata mengenai wayang kulit dengan *brand* Wisata Wayang yang mempunyai visi melestarikan budaya wayang kulit sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan misi regenerasi dan juga memberikan edukasi kepada masyarakat luas tentang budaya wayang kulit.

Upaya yang dilakukan Wisata Wayang dalam melakukan promosinya selama ini memanfaatkan media sosial seperti web, youtube, facebook, twitter dan instagram. Namun promosi yang dilakukan Wisata Wayang ini masih dirasa kurang karena keterbatasan ide dalam mempromosikannya, masyarakat luas masih banyak yang tidak mengetahui dan tidak mengenal mengenai adanya Wisata Wayang sebagai wisata kerajinan wayang kulit. Oleh karena itu, untuk mengatasinya diperlukan sebuah strategi yaitu dengan membuat promosi yang lebih efektif mengenai Wisata Wayang dengan memanfaatkan media sosial yang telah dimiliki oleh Wisata Wayang itu sendiri. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk video promosi.

Melalui adanya video promosi ini diharapkan dapat mempromosikan keberadaan Wisata Wayang sebagai wisata yang mengajarkan kebudayaan, yaitu mengenal dan membuat wayang kulit dengan lebih nyata, menarik, memancing ketertarikan wisatawan untuk berkunjung dan meningkatkan perekonomian masyarakat Wisata Wayang sehingga kerajinan wayang di Wukirsari tidak hilang dan terus dilestarikan.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah video promosi yang informatif dan menarik sebagai upaya mempromosikan Wisata Wayang Wukirsari?

## **C. Tujuan Perancangan**

Melalui media video promosi ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai Wisata Wayang kepada masyarakat luas agar diketahui oleh wisatawan baik dalam maupun luar negeri sehingga dapat termotivasi, tertarik dan menjadikan Wisata Wayang sebagai wisata alternatif yang dapat dikunjungi.

## **D. Batasan Lingkup Perancangan**

Perancangan dibuat dengan tidak meluas tanpa mengurangi tujuan yang ingin dicapai, maka dari itu akan diberi ruang lingkup sebagai berikut:

1. Perancangan ini hanya untuk mempromosikan Wisata Wayang saja, sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luas. Oleh karena itu perancangan ini hanya membuat media utamanya yaitu video promosi, sedangkan untuk media pendukung lainnya diserahkan kepada pihak pengelola Wisata Wayang.
2. Rancangan audio visual dengan media video ini akan berisikan mengenai beberapa kegiatan wisata membuat wayang kulit yang didapatkan ketika berkunjung ke Wisata Wayang antara lain adalah dengan menampilkan paket-paket yang sudah disediakan oleh pengelola Wisata Wayang yaitu menatah wayang kulit (memahat), menyungging wayang kulit (mewarnai), belajar mengenai filosofi wayang kulit, belajar gamelan, telusur kampung, dan pertunjukkan wayang kulit.
3. Pembatasan perancangan difokuskan pada pembuatan Video Promosi Wisata Wayang Wukirsari saja sehingga Wisata Wayang dapat dikenal

di masyarakat umum, dan disusun dengan informasi dari narasumber terkait untuk mendapatkan informasi konkret.

4. Bahasa yang digunakan dalam perancangan video promosi ini menggunakan bahasa yang ringan dan mudah dipahami *audience*.

#### **E. Manfaat Perancangan**

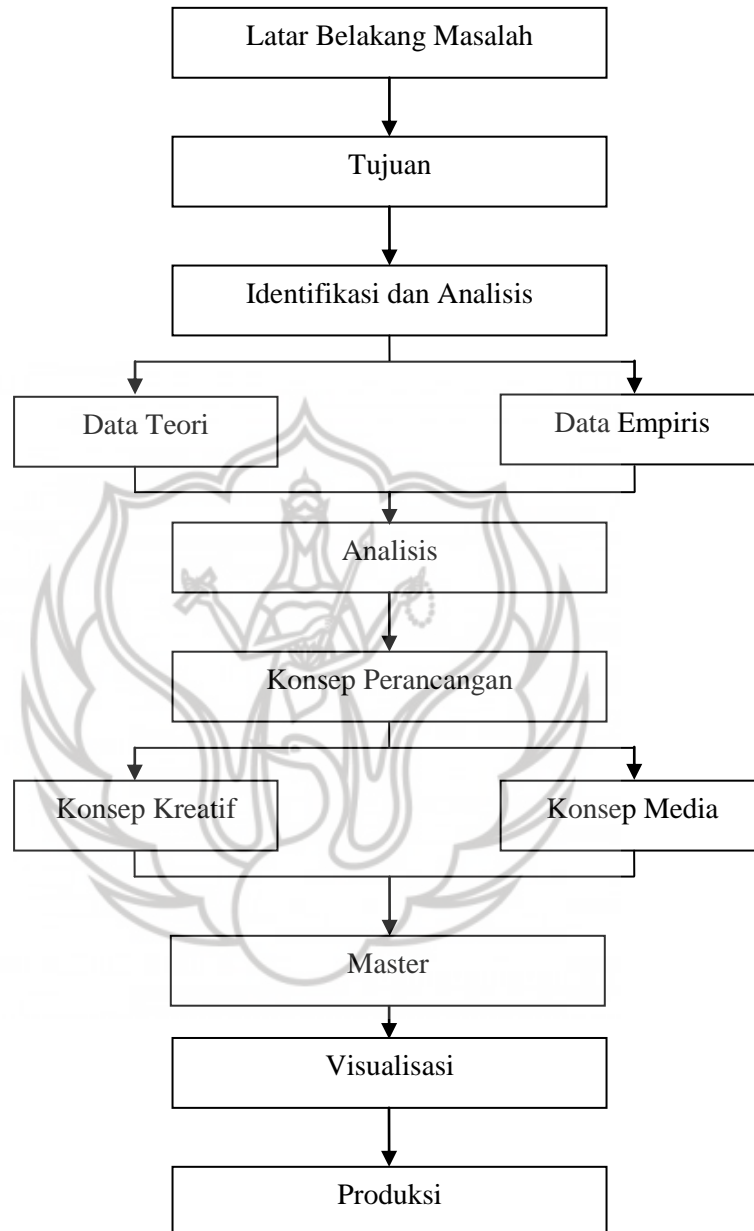
Manfaat perancangan Video Promosi Wisata Wayang Wukirsari, Imogiri, Bantul bagi masyarakat umum, diharapkan sebagai salah satu informasi mengenai adanya tempat belajar mengenai wayang kulit bernama Wisata Wayang yang terdapat di Wukirsari, Imogiri, Bantul.

#### **F. Metode Perancangan**

Suatu perancangan tentu saja memerlukan penelitian yang langsung terjun ke lapangan sehingga dapat memberikan kualitas pengumpulan data dan metode analisis data.

Terdapat dua jenis data yaitu data primer dan sekunder. Metode mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif, yaitu: teknik pengumpulan data dapat melalui observasi, wawancara dan riset kepustakaan, dan dokumentasi. (Sugiyono, 2014: 62). Langkah awal dalam melakukan perancangan ini dengan melakukan wawancara dan dokumentasi dengan sumber terkait. Riset kepustakaan berupa pencarian teori-teori dari penelitian lain, dan internet. Setelah terkumpul semua data yang diperlukan maka akan memasuki proses perancangan berdasarkan data yang telah diperoleh.

## G. Skematika Perancangan



Bagan 1. Sistematika Perancangan Perancangan Video Promosi Wisata Wayang  
(Sumber : Dokumen Pribadi Andrita RPH, 2016)