

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*  
MEDIA EDUKASI CAGAR BUDAYA  
DI KOTA SURAKARTA**



**PERANCANGAN**

**OLEH:**

**BLASIUS VEBIYONA ABI  
NIM 1512374024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*  
MEDIA EDUKASI CAGAR BUDAYA  
DI KOTA SURAKARTA**



**PERANCANGAN**

**BLASIUS VEBIYONA ABI  
NIM 1512374024**

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  
2020

Tugas Akhir Karya Desain Penciptaan berjudul:  
**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MEDIA EDUKASI CAGAR BUDAYA DI KOTA SURAKARTA** dilakukan oleh Blasius Vebiyona Abi, NIM 1512374024, 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 8 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

  
**P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19700106 200801 1 017/NIDN 006017002

Pembimbing II/ Anggota

  
**Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Cognate/ Anggota

  
**Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota

  
**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.**

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702



Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. Suastiyi, M. Des.**

NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

**TERIMA KASIH KEPADA:**  
***TUHAN YANG MAHA ESA***  
***DAN***  
***ORANG TUA***

***Less, but better...***

-Dieter Rams

## KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan Penciptaan Karya Desain yang memiliki Judul “Perancangan *Motion Graphic* Media Edukasi Cagar Budaya di Kota Surakarta”. Tugas Akhir ini merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pada perancangan tugas akhir ini, penulis akan merancang sebuah karya desain berupa *motion graphic* yang mengangkat budaya sebagai tema utama. Adapaun alasan perancang membuat karya bertemakan budaya adalah agar masyarakat secara umum memiliki kesadaran dan rasa memiliki yang lebih terhadap bentuk-bentuk peninggalan kebudayaan, dalam hal ini adalah cagar budaya di kota Surakarta. Kesadaran akan kekayaan bentuk kebudayaan yang ada di Indonesia, dalam hal ini di kota Surakarta, akan juga turut menjadikan sikap kritis dalam upaya pelestarian peninggalan kebudayaan yang ada, sehingga dapat dipelajari dan dinikmati kelak oleh generasi mendatang. Penggunaan media berupa media audio visual *motion graphic* dipilih agar penyampaian informasi dapat dilakukan lebih menarik, menghibur, santai, dan memiliki fleksibilitas akses yang tinggi.

Perancangan karya desain tugas akhir *motion graphic* ini tentu jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang berguna bagi pengembangan karya desain ini. Penulis berharap karya desain perancangan ini mampu menjadi media yang bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 16 Desember 2019

Penulis,

**Blasius Vebiyona Abi**

NIM. 1512374024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Berkat terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indoneisa Yogyakarta
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Mohammad Sholahuddin Ibrohim, selaku pembantu rektor 3
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mendukung kelancaran dan memberikan saran serta dukungan terhadap terselesaikannya tugas akhir perancangan.
6. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah turut mendukung kelancaran terselesaikannya tugas akhir serta memberikan informasi yang diperlukan selama proses pengerjaan tugas akhir.
7. Bapak Andi Haryanto S.Sn.,M.Sn. selaku *Cognate* dalam sidang tugas akhir perancangan yang telah memberikan saran, masukan, dan nasihat yang inovatif terhadap karya perancangan tugas akhir.
8. Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir, Pak Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.yang telah meluangkan waktunya dengan sabar untuk membimbing serta memberikan stimulus ide, dan umpan balik berupa arahan dan saran serta dukungan terhadap terselesaikannya Tugas Akhir Perancangan
9. Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir, Pak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. yang telah membimbing dalam proses pencarian ide konsep, dan dukungan terhadap terselesaikannya Tugas Akhir Perancangan

10. Dosen Wali Program Studi Desain Komunikasi Visual, Daru Tunggal Aji, SS., MA. yang telah menjadi pembimbing dan dengan sabar menjadi teman diskusi dalam keperluan studi di ISI Yogyakarta.
11. Kedua orang tua, Stevanus Supriyanto dan Maria Chatarina Trihartini, serta anggota keluarga yang telah memberikan dukungan instrumental seperti bantuan finansial, dan bantuan memecahkan masalah praktis dan langsung, dukungan informasi dengan telah memberikan nasihat dan arahan serta umpan balik, dukungan emosi berupa kasih sayang, semangat dan perhatian.
12. Erin Dwi Azmi yang telah membantu dan memberi dukungan selama proses belajar di ISI Yogyakarta.
13. Diri saya sendiri yang sudah berupaya bergulat dengan realitas dan kesibukkan yang padat serta keperluan yang banyak.
14. Teman-teman Anomali 2015 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
15. Teman-teman, serta kerabat di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama:

Nama : Blasius Vebiyona Abi  
NIM : 1512374024  
Fakultas: Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MEDIA EDUKASI CAGAR BUDAYA DI KOTA SURAKARTA** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dan penulis sendiri, baik dari naskah laporan, karya, maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta,  
Desember 2019

Blasius Vebiyona Abi  
1512374024

## **LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Blasius Vebiyona Abi  
NIM : 1512374024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, wawasan dan referensi, penulis menyerahkan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan berupa karya desain yang berjudul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC MEDIA EDUKASI CAGAR BUDAYA DI KOTA SURAKARTA**. Dengan demikian, penulis menyerahkan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan dan mengalihkan ke dalam bentuk media digital, menjadikan rujukan, dan kegiatan publikasi secara *online* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin penulis ataupun memberikan royalti kepada penulis selama masih mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta,  
Desember 2019

Blasius Vebiyona Abi  
1512374024

## ABSTRAK

Blasius Vebiyona Abi

1512374024

### PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* CAGAR BUDAYA MEDIA EDUKASI DI KOTA SURAKARTA

Cagar budaya merupakan warisan budaya bersifat kebendaan yang perlu dilestarikan. Pelestarian cagar budaya merupakan kesadaran bersama, baik dari pihak pemerintah maupun warga masyarakat. Di Solo, sempat terjadi penolakan oleh warga mengenai kejadian yang menyangkut perubahan alih fungsi lahan cagar budaya bekas pabrik es Saripetodjo yang akhirnya saat ini dijadikan pusat perbelanjaan. Perlu ada pemahaman bersama mengenai cagar budaya. Di zaman saat ini, upaya edukasi mengenai cagar budaya memerlukan media yang mampu menarik perhatian. Pemilihan media yang menarik dapat pula mempermudah masyarakat untuk mengenali kekayaan cagar budaya yang ada di kota Solo karena pasti proses pemberian informasi menjadi tidak membosankan

*Motion graphic* merupakan salah satu media yang dirasa sesuai di zaman yang cepat dengan mobilitas yang tinggi saat ini, yang memerlukan *output* media yang mudah untuk diakses oleh calon penonton. Proses perancangan ini diawali dengan pengumpulan data, pengumpulan referensi, pembuatan *script* dan *storyboard* hingga proses visualisasi secara digital. Dengan konsep desain *modern-retro* yang diangkat, pemilihan *typeface* dan gaya visual dibuat agar tetap harmonis dengan tujuan untuk menarik perhatian generasi saat ini sehingga tidak membosankan.

Hasil dari perancangan ini adalah 5 serial *motion graphic* yang menjelaskan beberapa contoh bangunan cagar budaya di kota Solo, termasuk 1 seri intro untuk mengenalkan definisi cagar budaya dan kategorinya serta pegiat cagar budaya di kota Solo.

**Kata Kunci:** *Motion Graphic, Edukasi, Cagar Budaya, Surakarta*

## ***ABSTRACT***

Blasius Vebiyona Abi  
1512374024

### ***MOTION GRAPHIC DESIGN AS A CULTURAL HERITAGE EDUCATION MEDIA IN SURAKARTA***

*Cultural heritage is a inheritance heritage that needs to be preserved. Preservation of cultural heritage is a shared awareness, both from the government and community members. In Solo, there was a rejection by residents about an incident involving a change in the function of the cultural heritage land Saripetodjo ice factory, which is now being used as a shopping center. There needs to be a shared understanding of cultural heritage. In this age, educational efforts regarding to the cultural heritage require media that are able to attract attention. Interesting media can also make it easier for the community members to recognize the richness of cultural heritage in Solo city, because surely the information transfer process is not boring.*

*Motion graphic is one of the media that is fits in the fast age with high mobility at this time, which requires media output that is easily accessible to prospective audiences. The design process begins with collecting datas, collecting references, making scripts and storyboards and the digital visualization process. With the modern-retro design concept, the selection of typefaces and visual styles were made to be remained in harmony with the aim of attracting the attention of the current generation because that it will not boring.*

*The output of this design are 5 motion graphic serials that explain several examples of cultural heritage buildings in Solo city, including 1 series of intros to introduce the definition of cultural heritage and its categories as well as activists of cultural heritage in the Solo city.*

***Keywords:*** *Motion Graphic, Education, Cultural Heritage, Surakarta*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>viii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batas Lingkup Perancangan .....	3
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	5
H. Metode Analisis Data .....	5
I. Konsep Perancangan .....	6
J. Sistematika Perancangan .....	7
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b>	
A. Data Obyek Perancangan .....	8
B. Kajian Pustaka .....	8
1. Kajian Literatur.....	8
2. Landasan Teori.....	9
C. Identifikasi Problematika Perancangan .....	40
D. Upaya Pemecahan Masalah Terdahulu .....	40
E. Analisis Data .....	41

1. Analisis Data 5W+1H.....	41
2. Analisis Media .....	42
F. Kesimpulan .....	43
G. Usulan Pemecahan Masalah .....	44
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	
A. Konsep Komunikasi .....	45
1. Tujuan Komunikasi .....	45
2. Strategi Komunikasi .....	45
B. Konsep Media.....	46
1. Tujuan Media.....	46
2. Strategi Media.....	47
C. Konsep Kreatif.....	51
1. Tujuan Kreatif.....	51
2. Strategi Kreatif.....	51
D. Program Kreatif.....	53
<b>BAB IV VISUALISASI</b>	
A. Studi Visual .....	58
B. Script.....	59
C. Storyboard.....	72
D. Preview Screenshot Karya.....	89
E. Merchandise.....	108
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>.....</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gerbang Alun-Alun.....	15
Gambar 2. Keraton Kasunanan Surakarta.....	15
Gambar 3. Media Visual.....	18
Gambar 4. Media Audio.....	18
Gambar 5. Media Audio Visual.....	19
Gambar 6. Edukasi.....	20
Gambar 7. Pendidikan Formal.....	21
Gambar 8. Pendidikan Non Formal.....	22
Gambar 9. Pendidikan Informal.....	23
Gambar 10. Kampanye.....	23
Gambar 11. Flipbook.....	30
Gambar 12. <i>Color Wheel</i> .....	31
Gambar 13. Anatomi Tipografi.....	34
Gambar 14. <i>Grid System</i> .....	37
Gambar 15. Layout.....	38
Gambar 16. Studi Visual.....	58
Gambar 17. Desain <i>T-shirt</i> .....	107
Gambar 18. Desain <i>T-shirt</i> .....	107
Gambar 19. Desain <i>Totebag</i> .....	108

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Script.....	59-72
Tabel 2. Storyboard.....	72-89
Tabel 3. Preview Karya.....	89-106



## **BAB I PEDAHULUAN**

### A. Latar Belakang Masalah

Surakarta adalah salah satu kota yang terdapat di provinsi Jawa Tengah. Surakarta memiliki Keraton yang masih berdiri sampai sekarang. Keraton Surakarta memiliki cerita perjalanan yang panjang. Surakarta yang dikenal pula dengan nama Kota Solo pada mulanya merupakan sebuah desa kecil di tepian Sungai Bengawan Solo yang bernama Desa Sala.

Kota Solo memiliki sejarah yang panjang, maka tak jarang di Kota Solo banyak ditemui peninggalan-peninggalan bersejarah dari masa lalu yang masih ada, seperti benda, maupun bangunan kuno yang bisa menjadi potensi pariwisata. Seperti yang kita ketahui, pariwisata merupakan salah satu penghasil devisa yang merupakan sumber pemasukan negara, dan pemasukan negara tersebut digunakan untuk mengoptimalkan program kerja pemerintah bagi kesejahteraan bersama. Beragam potensi pariwisata yang ada mulai dari; potensi kuliner, kesenian, kebudayaan, bangunan *herritage*, hingga alam menjadi beberapa kekuatan bagi pariwisata di Kota Solo. Banyak bangunan *herritage* yang terdapat di Kota Solo yang merupakan bangunan yang termasuk dalam bangunan cagar budaya. Karena banyaknya bangunan kuno bersejarah, maka Solo tergabung sebagai anggota dalam Jaringan Kota Pusaka Indonesia (JKPI).

Menurut Satu Data Indonesia, Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

Ketika pariwisata di suatu kota berkembang maka tata kota akan mendapat perhatian lebih dari pemerintah. Usaha pemerintah dalam memperhatikan tata kota yang indah dan nyaman tentu akan sangat bermanfaat bagi masyarakat. Cagar budaya merupakan salah satu potensi yang juga harus dilestarikan. Pelestarian bangunan cagar budaya memang perlu dilakukan,

terlebih berkembangnya pariwisata di suatu wilayah tentu akan memiliki dampak terhadap di mana hal tersebut berlangsung.

Pemerintah memiliki regulasi yang mengatur ketentuan mengenai bangunan cagar budaya dan pelestariannya. Hal tersebut menjadi pedoman yang digunakan pemerintah dalam mengambil setiap langkah yang berhubungan dengan penanganan masalah bangunan cagar budaya. Walau begitu, nampaknya ketidaksepahaman masyarakat dengan pemerintah mengenai cagar budaya masih juga sering terjadi.

Seperti kasus yang terjadi di Kota Solo pada tahun 2011. Kasus mengenai alih fungsi bangunan bekas Pabrik Es Saripetojo. Bangunan bekas Pabrik Es Saripetodjo Solo yang pernah termasuk bangunan cagar budaya itu mengalami alih fungsi lahan, hingga saat ini menjadi pusat perbelanjaan modern. Kala itu terjadi penolakan dari sebagian masyarakat Kota Solo akan alih fungsi lahan tersebut. Namun, tak hanya mengenai Eks Pabrik Es Saripetojo, di beberapa tempat lain di kota Solo juga terdapat dugaan-dugaan praktik penjualan cagar budaya. Pada kasus seperti ini diperlukan upaya pengkajian yang mendalam yang melibatkan beragam elemen masyarakat yang terkait dengan obyek tersebut.

Tentu pemerintah maupun instansi terkait hal tersebut memiliki alasan dan mempertimbangkan berbagai macam aspek dan berpedoman pada regulasi mengenai kriteria bangunan cagar budaya yang jelas tertulis pada peraturan perundangan. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa praktik jual-beli aset negara masih bisa berpeluang untuk terjadi.

Oleh karena timbulnya penolakan akan pengusuran/ alih fungsi obyek cagar budaya dari beberapa masyarakat, dapat diindikasikan bahwa terjadi ketidaksamaan pemahaman antara pemerintah dan masyarakat. Nampaknya masyarakat harus lebih memahami permasalahan cagar budaya secara holistik, karena pemerintah tentu telah memiliki regulasi yang jelas mengatur mengenai cagar budaya. Selain itu, masyarakat tetap harus senantiasa kritis terhadap kelestarian cagar budaya. Di sisi lain, pemerintah sendiri juga nampaknya harus lebih optimal dalam melakukan sosialisasi mengenai cagar budaya dan dalam

upaya-upayanya mengenai penanganan permasalahan cagar budaya yang ada di Surakarta.

Oleh karena adanya permasalahan tersebut, perancangan ini berusaha untuk mengangkat kembali tema sejarah, berfokus pada edukasi bangunan cagar budaya. Perancangan ini diharapkan mampu memberi pengetahuan mengenai cagar budaya, regulasi, peran pemerintah, dan lembaga yang berhubungan langsung dengan bangunan cagar budaya.

Perancangan ini digunakan sebagai media edukasi cagar budaya, dikemas melalui media audio visual berupa *motion graphic*. Perancangan edukasi melalui media audio visual diharapkan mampu menampilkan realitas yang dekat dengan masyarakat, sehingga informasinya mudah untuk diterima, karena dengan pendekatan yang tidak menuntut keseriusan penuh dalam proses transfer informasinya. Perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan wawasan masyarakat mengenai cagar budaya, khususnya bangunan cagar budaya, peran pemerintah dan lembaga/ komunitas terkait dan regulasi yang sudah ditetapkan pemerintah sehingga menjadi semakin cerdas dan kritis sebagai pelestari cagar budaya. Selain itu perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan minat masyarakat terhadap kunjungan cagar budaya.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion graphic* yang menarik dan tepat sebagai media edukasi cagar budaya di Kota Surakarta?

## C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk menghasilkan *motion graphic* sebagai media untuk memperluas wawasan masyarakat sehingga masyarakat memiliki kesadaran lebih dan pada akhirnya masyarakat dan pemerintah saling bersinergi dalam upaya pelestarian bangunan cagar budaya di kota Surakarta.

## D. Batasan Lingkup Perancangan

Merancang *motion graphic* ber seri, yang berisi informasi umum tentang cagar budaya, kelompok yang termasuk cagar budaya, regulasi dan kebijakan

penetapan bangunan cagar budaya, peran pemerintah dan masyarakat serta lembaga/ komunitas yang memiliki keterkaitan dengan obyek bangunan cagar budaya.

#### E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa DKV: Mampu mengambil peran untuk memperluas wawasan masyarakat mengenai bangunan cagar budaya dan seluk-beluknya.
2. Bagi *Target Audience*: Mampu menjadi media rujukan tentang bangunan cagar budaya yang jelas dan menarik guna menumbuhkan kesadaran lebih mengenai bangunan cagar budaya.
3. Bagi Pemerintah: Mampu menjadi media pendukung bagi pemerintah sebagai upaya memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai bangunan cagar budaya.

#### F. Definisi Operasional

**Audio Visual**: Menurut Fitria Said melalui artikel di Scribd.com, bahwa Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

**Motion Graphic**: Merupakan percabangan dari ilmu Desain Grafis yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, maupun videografi dengan menggunakan teknik animasi.

**Edukasi**: Merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan pembelajaran yang lebih baik.

**Regulasi**: Merupakan peraturan yang menjadi alat kontrol pemerintah terhadap suatu obyek.

**Cagar Budaya**: Menurut SatudataIndonesia, Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya

karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

#### G. Metode Perancangan

##### a. Data yang Dibutuhkan

###### 1. Data Primer

Data utama dari perancangan ini berasal dari wawancara tidak langsung, dokumen, pemberitaan media, dan literasi terkait dengan cagar budaya.

###### 2. Data Sekunder

Data kedua dari perancangan ini berasal dari wawancara langsung dengan pihak terkait dengan cagar budaya langsung maupun tidak langsung.

##### b. Metode Pengumpulan Data

Sumber data diperoleh melalui literatur yang berhubungan dengan perancangan, dan melalui metode wawancara dengan narasumber terkait yang relevan.

##### c. Instrumen/ Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan untuk pengumpulan data berupa pertanyaan yang ditanyakan secara langsung saat bertatap muka.

#### H. Metode Analisis Data

Data-data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis menggunakan analisis 5W+1H. Analisis 5W+1H yang meliputi:

1. *What*: Apa permasalahan yang mendasari perancangan media edukasi?
2. *Who*: Siapa target sasaran dalam upaya edukasi seluk-beluk tentang bangunan cagar budaya di kota Surakarta?
3. *When*: Kapan permasalahan tersebut terjadi?
4. *Why*: Mengapa memilih *motion graphic* sebagai media utama?
5. *Where*: Di mana perancangan ini akan ditempatkan?

6. *How*: Bagaimana solusi yang tepat untuk memberi edukasi melalui *motion graphic* sehingga selain menghibur dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap bangunan cagar budaya?

#### I. Konsep Perancangan

Merancang *motion graphic* yang bertema cagar budaya di kota Solo. Mengemas perancangan dalam beberapa bagian, sehingga pesan dapat ditangkap dengan jelas.

## J. Sistematika Perancangan

