

JURNAL TUGAS AKHIR

**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**

JURNAL TUGAS AKHIR

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 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.



Mengetahui,
Ketua Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual

Handwritten signature of Indiria Maharsi in black ink.

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

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

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*

A. Pendahuluan

1. 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 *heritage*, hingga alam menjadi beberapa kekuatan bagi pariwisata di Kota Solo. Banyak bangunan *heritage* 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.

2. Rumusan Masalah

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

3. 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.

4. 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.

5. Teori Penciptaan

a. Tentang Cagar Budaya

Cagar Budaya menurut undang-undang merupakan seluruh warisan bersifat kebendaan meliputi Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, 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.

b. Media

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Kata Media, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2002:4) media merupakan bentuk perantaraan yang dipakai manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan maupun pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan

dapat sampai ke penerima yang dituju. Media dikategorikan ke dalam 3 unsur, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.

c. Motion Graphic

Motion Graphic pada umumnya adalah suatu karya grafis yang menggunakan teknologi untuk membentuk ilusi gerak, perpindahan, atau perputaran, dengan maksud untuk memberikan pesan. Dilansir dari blog panartproject bahwa elemen yang digabungkan bisa berupa video, film, animasi, fotografi, ilustrasi dan sebagainya. Konten dari *motion graphic* beragam, mulai dari film, video, teks bergerak, dan website berbasis animasi. Elemen-elemen *motion graphic*:

1) Timing

Motion graphic merupakan karya perpaduan elemen-elemen visual yang dikemas secara bergerak, sehingga *timing* atau waktu sangat harus dipikirkan dalam pembuatannya. Ditinjau dari artinya, *timing* merupakan waktu, dan waktu yang tepat menentukan bagaimana interpretasi audiens saat melihat karya *motion graphic*. *Timing* yang tepat juga membantu audiens menangkap lebih jelas pesan yang hendak disampaikan.

2) Warna

Warna dalam *motion graphic* seperti pada fungsinya yaitu untuk membentuk kesan/*mood* dari karya *motion graphic*. Sadjiman Ebdi (2005) menyatakan bahwa warna dapat didefinisikan dalam 2 hal, yaitu secara fisik dan psikologis. Secara fisik dinyatakan bahwa sifat warna yang berasal dari sifat pantulan cahaya (warna cahaya), sedangkan secara psikologis dinyatakan sifat warna yang dapat ditangkap oleh penglihatan.

3) Transition

Transisi sesuai artinya merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan dalam *motion graphic*. *Motion graphic* berpindah dari suatu adegan ke adegan lainnya, dan fokusnya adalah menyampaikan informasi, sehingga transisi antar adegan/*scene* sangat memiliki peran karena langsung dirasakan ketika video diputar.

4) *Typography*

Menurut Suriyanto Rusan(2010), secara tradisional istilah tipografi memiliki hubungan erat dengan tata huruf/ *setting* huruf di percetakan. Namun perkembangan teknologi hingga saat ini membentuk definisi tipografi yang lebih luas, yakni segala disiplin yang berkaitan dengan huruf. Masa kini, tipografi juga sudah berkolaborasi dengan berbagai elemen/ bidang lain, seperti *time based media*, *print media*, dan *applied media* lainnya. Terdapat jenis-jenis *typeface*, yaitu *Serif*, *Sans Serif*, *Script*, dan *Vernakular*.

5) *Grid*

Sistem Grid merupakan garis bantu yang digunakan agar karya yang tersaji memiliki keseragaman pemerataan. Grid merupakan solusi yang tercipta atas permasalahan pengkomposisian desain.

6) *Layout*

Layout adalah penentu efisiensi dari suatu operasi. Tata letak yang efektif dan efisien pada akhirnya mampu membantu seluruh elemen untuk mencapai target, yaitu strategi penunjang diferensiasi, biaya rendah, atau respon cepat. Tujuan strategi dari *layout* adalah membangun tata letak yang ekonomis yang bisa mencukupi kebutuhan persaingan dari perusahaan (Heizer dan Render: 2009)

7) *Sound*

Suara/ lagu pengisi dalam *motion graphic* juga penting, karena sejatinya *motion graphic* adalah penyampaian pesan yang dikemas secara audio visual. Unsur audio menjadi salah satu penentu utama dalam tercapainya *motion graphic* yang baik. Dilansir dari wordpress asiaaudiovisualexc09agusnugraha, pada lingkup profesional, sound dikerjakan oleh seorang sound designer profesional yang bertanggung jawab dari awal perekaman suara, *editing* dan *mixing*.

8) *Motion*

Merujuk pada artinya, *motion* merupakan hal yang berarti gerak. Istilah *motion* merujuk pada perubahan posisi yang terjadi dalam suatu *motion graphic*. *Motion* memiliki hubungan dengan pergantian, jarak, percepatan dan kecepatan.

9) *Exaggeration*

Merupakan unsur pelebih-lebihan yang biasanya sengaja dibuat dalam animasi. Dilansir dari website International Design School, tujuan dari *exaggeration* adalah untuk membentuk kesan yang lebih menarik dan mendramatisir. Dengan memaksimalkan *exaggeration*, diharapkan *motion graphic* menjadi lebih hidup dan menarik yang melihatnya karena gerakannya yang tidak membosankan. Dalam *motion graphic*, *exaggeration* bisa ditampilkan pada karakter/ angle shots dari suatu *scene*.

6. Metode Perancangan

a) Data Primer

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

b) Data Sekunder

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

7. 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?

B. Hasil dan Pembahasan

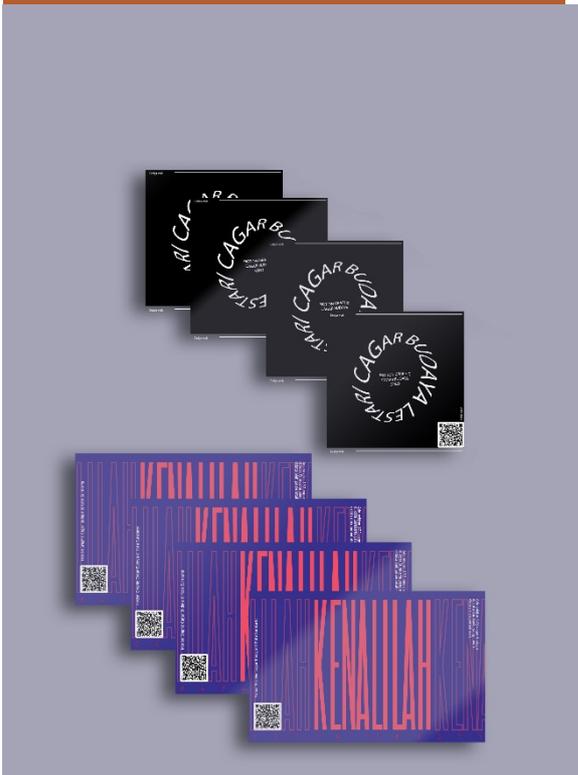
Motion graphic dipilih agar memudahkan perancang dalam menyampaikan pesan yang banyak, yakni tentang cagar budaya di kota Solo, dengan lebih menarik, menghibur dan tidak membosankan. Pesan yang dibawa dalam perancangan media utama bersifat edukatif dan menghibur, berisi tentang cagar budaya yang ada di kota Solo dan beberapa contoh-contohnya dan ditampilkan dalam media digital *motion graphic*. Lembaga yang berperan dibalik cagar budaya juga akan turut diinformasikan, hingga regulasi pemerintah mengenai cagar budaya. Sedangkan pesan yang dibawa dalam perancangan media pendukung adalah informasi-informasi yang dirasa relevan yang dikemas secara menarik yang dirasa mampu membawa pembaca menuju ke perancangan media utama.

Pesan yang terkandung dalam perancangan media utama akan disampaikan dengan visual berupa ilustrasi, foto dan teks disertai dengan *voice over* audio sebagai sarana pelengkap suatu *motion graphic*. Pemilihan media audio visual dalam perancangan ini diharap mampu memudahkan audiens dalam menangkap isi pesan, tentunya dengan lebih menarik dan tidak membosankan. Secara teks dan ilustrasi visual, media ini akan mampu mengembangkan imajinasi agar mendapat gambaran lebih mudah mengenai obyek, sedangkan secara audio dirancang agar suara *voice over* dan *backsound* mampu menjadi sarana pelengkap dalam perancangan. Sedangkan pesan yang terkandung dalam perancangan media pendukung akan dilengkapi QR-Code yang mampu membawa pembaca menuju karya perancangan media utama

Komunikasi akan dilakukan secara tidak langsung, baik melalui media fisik maupun non fisik. Media fisik berupa media konvensional yang dapat dipegang seperti brosur, poster, dan merchandise berupa t-shirt, totebag, dan sebagainya. Media non fisik berupa media yang tampil secara digital seperti *motion graphic*, instastory dan digital poster. Pemanfaatan media non fisik/ media digital menjadi strategi utama dalam proses komunikasi. Melalui media digital, produk komunikasi dapat disebarluaskan secara masif dan terukur secara digital.

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah mengedukasi masyarakat dengan cara yang tidak kaku, mengenai cagar budaya yang ada di kota solo melalui media digital berupa *motion graphic*. *Motion graphic* dirasa menjadi media yang tepat untuk menyampaikan informasi penting dan cukup kompleks dengan lebih estetis dan menarik, terutama di zaman di mana teknologi informasi sudah berkembang secara cepat sehingga *motion* mudah untuk disebarluaskan dan diharapkan mampu menimbulkan dampak lebih besar.

KARYA PERANCANGAN



C. Kesimpulan

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang ada di dunia. Sejarah Indonesia yang panjang meninggalkan sisa-sisa yang dapat dijumpai hingga sekarang. Solo merupakan salah satu kota di provinsi Jawa Tengah yang memiliki aneka ragam bentuk peninggalan kebudayaan yang banyak dan masih ada terawat hingga sekarang. Kota Solo sudah yang tergabung dalam JKPI (Jaringan Kota Pusaka Indonesia) telah berupaya melakukan pembenahan dalam hal pelestarian aset-aset kebudayaan yang ada di kota, salah satunya adalah dengan mendatanya.

Perancangan *motion graphic* cagar budaya ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk turut berpartisipasi dan bersinergi dengan berbagai lapisan masyarakat Kota Solo dalam hal pelestarian cagar budaya di kota Solo. *Motion graphic* dirasa sangat cocok dan menjadi media yang relevan di era teknologi yang sudah pesat saat ini, di mana konten audio visual sangat mudah ditemui dan memiliki daya tarik lebih jika dibandingkan dengan konten visual yang statis.

Motion graphic perancangan ini menggunakan elemen ilustrasi digital, tipografi, dan kolase foto yang digerakkan. Preferensi pembuatan karya ditampilkan dalam *moodboard*. Sebagian besar dari perancangan menggunakan referensi foto obyek cagar budaya sebagai acuan pembuatan ilustrasi vektor. Penggunaan kesan tekstur juga diaplikasikan sebagai bagian dari *background layer*. Pemilihan warna menggunakan rona warna cerah yang menunjukkan kesan dinamis dan menyenangkan agar sesuai dengan tujuan dan target audiens. *Typeface* yang dipilih adalah *typeface* yang memiliki kesan tegas namun tidak kaku, tetap menarik sehingga memudahkan proses baca yang dilakukan oleh audiens, yakni menggunakan variasi dari *typeface* sans serif, dan *handlettering*.

Proses pembuatan diawali dengan penyusunan *timeline* waktu pengerjaan. Dilanjutkan dengan pencarian data-data dan pemilihan referensi visual sesuai karya yang akan dibuat. Setelah proses pra produksi, dilakukanlah proses penyusunan alur dan sketsa kasar untuk dimasukkan ke dalam *storyboard*. Setelah upaya visualisasi berulang yang dirasa matang, dilakukanlah proses visualisasi secara digital dan pengemasan elemen-elemen yang telah dibuat dan dikumpulkan menjadi karya gerak visual. Untuk melengkapi itu semua, ditambahkan *voice over* dan *sound effect* agar karya gerak visual menjadi lebih hidup dan lebih mampu menjelaskan.

Hasil dari karya desain ini berupa 5 karya *motion graphic* yang menjelaskan beberapa contoh cagar budaya yang ada di kota Solo, termasuk 1 seri video yang membahas definisi cagar budaya, kategori, dan lembaga maupun pegiat cagar budaya di kota Solo.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bintarto, R. 1983. *Interaksi Desa Kota dan Permasalahannya*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.
- Cangara, Harfied. 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 1993. *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Dormer, Peter. 2008. *Makna Desain Modern: Budaya Material, Konsumerisme, (Peng) Gaya(an)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ebdi, Sadjiman. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Filli, Luise dan Steven Heller. 2011. *Vintage Type and Graphics: An Eclectic Collection of Typography, Ornament, Letterheads, and Trademarks from 1296-1936*. New York: Allworth Press.
- Gillt, Ronald Gilber. 1995. *De Indische Stadt op Java en Madoera*. Delft Universiteit.
- Hurtado, David. 2016. *Flipping Out: The Art of Flip Book Animation*. California: Walter Foster by Quarto Publishing Group USA Inc.
- Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Koentjoroningrat. 1985. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Kostof, Spiro. 1991. *The City Shaped*. London
- Larson, Charles U. 1992. *Persuasion, Reception and Responsibility*. California: Waldsworth Publishing Company.
- Meyers, Fred E. 1993. *Plant Layout & Material Handling*. New Jersey: Prentice Hall Internasional.
- Pitana, I Gde dan Putu Gayatri. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rahardjo. 1981. *Perkembangan Kota dan Beberapa Masalahnya*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UGM.
- Render, Bary dan Jay Heizer. 2009. *Manajemen Operasi Buku 1 Edisi 9*. Jakarta: Salemba 4.
- Rustan, Suriyanto. 2010. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Saidi, Acep Iwan. 2017. *Desain, Media & Kebudayaan*. Bandung: Penerbit ITB.

- Sayid, RM. 1984. *Babad Sala*. Surakarta: Perpustakaan Reksopustoko Istana Mangkunegaran.
- Soemardjan, Selo, Soelaeman Soemardi. 1964. *Setangkai Bunga Sosiologi*. Jakarta: Lembaga FE-UI.
- Soeratman, Darsiti. 1989. *Kehidupan Dunia Kraton Surakarta 1830-1939*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Tamansiswa Yogyakarta.
- Stone, Terry Lee. 2010. *Managing the Design Process Concept Development: An Essential Manual for the Working Designer*. Massachusetts: Rockport Publisher Inc.
- Susanto. 2009. *Jadi Diri Kota Solo: Problem Sebuah Kota di Jawa*. Yogyakarta: Penertbit Ombak.
- Wesnawa. 2015. *Geografi Permukiman*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Jurnal

- Bramasta, Dhi, Mohammad Gamal Rindarjono dan Sarwono. 2015. Kajian Pelestarian Cagar Budaya di Kecamatan Laweyan Kota Surakarta. *Jurnal GeoEco PKLH Universitas Sebelas Maret Voll, No 1*
- Rahmawati, Ira, Toto Sudargo dan Ira Paramastri. 2007. Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Ibu Balita Gizi Kurang dan Buruk di Kabupaten Kotawaringin Barat Propinsi Kalimantan Tengah. *Jurnal Gizi Klinik Indonesia Vol 4, No 2*.
- Saleh, Indah Nur Shanty. 2004. Kajian Aspek Hukum Konservasi Cagar Budaya Terhadap Pelestarian dan Pengembangan Pariwisata Kotagede. Universitas Gadjah Mada.
- Humairah, Muthia. 2015. Perancangan *Motion Graphic* Iklan Layanan Masyarakat (ILM) tentang Prilaku Menyimpang Lesbian, Gay, Biseksual dan Transgender (LGBT) pada Masyarakat Bukittinggi. Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang,

Webtografi

- <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/5654/4448>
- <http://fatmawati-ilmukomunikasi-untad.blogspot.com/2014/08/media-humas-internal-dan-eksternal.html>
- <http://panartproject.blogspot.com/2015/02/pengertian-motion-grafis.html>
- <http://soloraya.solopos.com/read/20151008/489/650185/cagar-budaya-solo-inilah-anggota-tim-ahli-cagar-budaya-solo>
- <http://www.triplet3d.com/the-history-of-motion-graphics>
- <https://asiaaudiovisualexc09agusnugraha.wordpress.com/2009/07/23/sound-untuk-mograph/>
- <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/706/jbptunikompp-gdl-sherenmans-35290-12-13.unik-v.pdf>

<https://idseducation.com/articles/12-prinsip-animasi-menurut-animator-profesional/>
<https://kbbi.web.id/sosialisasi>
<https://nasional.tempo.co/read/317081/surakarta-mendata-benda-cagar-budaya/full&view=ok>
<https://nasional.tempo.co/read/449236/lahan-saripetojo-solo-akhirnya-jadi-hotel>
<https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/3179567/banyak-bangunan-kuno-di-solo-jadi-agunan-bank-dan-dijual-eceran>
<https://soloraya.solopos.com/read/20130930/489/452283/cagar-budaya-solo-pemkot-akan-labeli-80-bangunan>
<https://travel.kompas.com/read/2011/08/02/18432541/9.ahli.perkuat.tim.cagar.budaya.solo>
<https://travel.tempo.co/read/399268/bekas-pabrik-es-saripetojo-masih-sepi-investor/full&view=ok>
<https://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya.html>
<https://www.diwarta.com/2012/06/14/pengertian-pendidikan-menurut-ki-hajar-dewantara.html>
<https://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-kampanye.html>
<https://www.merdeka.com/peristiwa/bangunan-cagar-budaya-di-kampoeng-batik-laweyan-solo-berubah-modern.html>
<https://www.merdeka.com/peristiwa/banyak-cagar-budaya-solo-segera-lantik-tujuh-ahli-jadi-tacb.html>
<https://www.scribd.com/doc/140817676/Media-Audio-Visual-Adalah-Media-Yang-Mempunyai-Unsur-Suara-Dan-Unsur-Gambar>
<https://www.scribd.com/doc/190966075/Pengertian-Media-Audio>
<http://indonesiaheritagegallery.blogspot.com/2015/11/radya-pustaka-museum-radya-pustaka.html>
<http://news.detik.com/kolom/d-3956776/makna-historis-de-tjolomadoe>
<http://restolaruz.blogspot.com/>
<https://beritagar.id/artikel/piknik/tjolomadoe-setelah-dua-dasawarsa>
<https://id.pinterest.com/pin/654640495811603134/>
<https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-3939077/pengelolaan-lahan-eks-pg-colomadu-dipersoalkan-ini-kata-ptpn-ix>
<https://pixabay.com/id/illustrations/uang-terbaru-2017-2446400/>
<https://solo.tribunnews.com/2018/03/25/de-tjolomadoe-karanganyar-dulu-terkesan-angker-kini-jadi-lokasi-artsy-untuk-berfoto-foto>
<https://surakarta.go.id/?p=11259>
<https://travel.kompas.com/read/2018/03/24/230500527/de-tjolomadoe-pabrik-gula-itu-kini-menjadi-destinasi-wisata>
<https://www.beritasatu.com/gaya-hidup/526610/de-tjolomadoe-mulai-berlakukan-tiket-masuk>
<https://www.freepik.com/free-photos-vectors/marble-texture>
<https://www.freepik.com/free-photos/texture>
<https://www.freepnglogos.com/pics/birds>
https://www.google.com/search?q=mangkunegaran+4&safe=active&sxsrf=ACYBGNT3C2IarOe_8hJevw1dyUIu2M7WCg:1574847040614&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwj5mbmziormAhXYb30KHZ4xAHMQ_AUoAnoECBEQBA&biw=1366&bih=614#imgrc=LqAp0qcCKK-J3M:
<https://www.google.com/search?q=wall+texture&safe=strict&sxsrf=ACYBGNS3syt7St7D9ypOWWcxV83NBxr->

[eQ:1574846046507&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwj7LXZhorrmAhUJU30KHS7LDwkQ_AUoAXoECA0QAw&biw=1366&bih=614#imgrc=jSURkstCHLRwQM:](https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=614&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNQXFo_3YQ980Sfs1oHrZdzGHqiHdg%3A1574846051778&sa=1&ei=Yz7eXYedL4jc9QOfgrpQ&q=sky&oq=sky&gs_l=img.3..0i6713j0i6713.304940.305410..306109...0.0.0.338.714.3j1j0j1.....0....1..gws-wiz-img.....35i39.3fXUGJGjJw4&ved=0ahUKEwjH2vfbhormAhUIbn0KHR-BDgoQ4dUDCAY&uact=5#imgrc=4MK34vKA7XpJ2M:)

https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=614&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNQXFo_3YQ980Sfs1oHrZdzGHqiHdg%3A1574846051778&sa=1&ei=Yz7eXYedL4jc9QOfgrpQ&q=sky&oq=sky&gs_l=img.3..0i6713j0i6713.304940.305410..306109...0.0.0.338.714.3j1j0j1.....0....1..gws-wiz-img.....35i39.3fXUGJGjJw4&ved=0ahUKEwjH2vfbhormAhUIbn0KHR-BDgoQ4dUDCAY&uact=5#imgrc=4MK34vKA7XpJ2M:

<https://www.stickpng.com/img/electronics/photo-cameras/camera-obscura-antique-camera>

<https://www.travelingbae.com/2018/04/de-tjolomadoe-bekas-pabrik-gula.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=eivy4wG1k7E>

<https://www.youtube.com/watch?v=Un-BdBSOGKY>

<https://id.pinterest.com/pin/143974519321862571/?lp=true>

<https://id.pinterest.com/pin/542543086342283242/?lp=true>

<https://www.thesprucecrafts.com/how-to-use-a-color-wheel-2821255>

<https://jabar.tribunnews.com/2019/03/25/jelang-pemilu-2019-demi-lindungi-anak-kpai-imbau-ini-soal-kampanye>

<https://moondoggiesmusic.com/pengertian-pendidikan/>

<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pendidikan-formal.html>

<https://www.websitependidikan.com/2016/07/pengertian-pendidikan-formal-non-formal-informal-dan-ciri-ciri-serta-contohnya.html>

<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pendidikan-informal.html>

<https://garudacyber.co.id/artikel/1276-macam-macam-media-audio-visual>

<http://alaksamana.blogspot.com/2018/04/pengertian-dan-jenis-media-audio-visual.html>

<http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html>

<https://tumpi.id/solo-tempo-dulu-dan-sekarang/>

<https://hot.liputan6.com/read/4088349/6-tempat-wisata-di-kota-solo-yang-populer-jarak-dan-biaya-terjangkau>

<https://material.io/design/typography/understanding-typography.html>