

Perancangan Media Edukasi dengan Teknik Motion Graphic tentang Objek Wisata Bersejarah Bukittinggi

Ferry Fernando¹✉, Yandri², Maulid Hariri Gani³, Kendall Malik⁴

^{1,2,3,4}Institut Seni Indonesia Padangpanjang

ferrydamara@gmail.com

Abstract

The project is entitled “Educational Media Design with Motion Graphic Techniques on Historical Tourist Objects of Bukittinggi” as an interactive and informative medium to add knowledge among young people. This is due to the large number of tourists as well as the surrounding community who do not know in detail about the historical tourist attractions in the city of Bukittinggi. The existence of such historical sites makes the city of Bukittinggi the main tourist city owned by Western Sumatra. The development of historical tourist attractions in the city of Bukittinggi is interesting to be an educational project for a large audience, such as educational media that focuses on the historical sites owned by the city as a tourist city. The method of design of this education media uses an approach such as field observation, interviews with historians and culturalists, data analysis in order to get a clear picture and is still related to the subject matter that has already been studied, namely about the media design of educational historic tourist objects of the city to support the means of learning for the general public. The introduction of this tourist attraction is video-shaped with Motion Graphic technique. These educational media are focused on historical sites owned by the city of Bukittinggi as documented historical information. Media planning of educational historical tourist attractions requires data analysis obtained from several methods of data collection in order to perfect the planning.

Keywords: Educational Media, Motion Graphic, Tourist, Historical, Bukittinggi.

Abstrak

Perancangan ini berjudul “Perancangan Media Edukasi dengan Teknik Motion Graphic tentang Objek Wisata Bersejarah Bukittinggi” sebagai media interaktif dan informatif untuk menambah pengetahuan kalangan muda. Hal ini dikarenakan banyaknya wisatawan serta masyarakat sekitar yang belum mengetahui secara detail tentang objek wisata bersejarah di kota Bukittinggi. Keberadaan situs sejarah tersebut menjadikan Kota Bukittinggi sebagai Kota Wisata utama yang dimiliki oleh Sumatera Barat. Perkembangan objek wisata sejarah di Kota Bukittinggi menarik untuk dijadikan projek edukasi bagi khalayak banyak, berupa media edukasi yang memfokuskan situs-situs sejarah yang dimiliki oleh Kota Bukittinggi sebagai Kota Wisata. Metode perancangan media edukasi ini menggunakan pendekatan berupa observasi lapangan, wawancara sejarahwan dan budayawan, analisis data guna mendapatkan sebuah gambaran yang jelas serta masih berhubungan dengan pokok permasalahan yang sudah diteliti yakni mengenai perancangan media edukasi objek wisata bersejarah Kota Bukittinggi untuk mendukung sarana pembelajaran bagi khalayak luas. Pengenalan objek wisata ini berbentuk video dengan teknik Motion Graphic. Media edukasi ini tentunya difokuskan ke dalam situs-situs sejarah yang dimiliki oleh Kota Bukittinggi sebagai informasi-informasi sejarah yang sudah terdokumentasikan. Perancangan media edukasi objek wisata bersejarah dibutuhkan analisis data yang didapat dari beberapa metode pengumpulan data guna untuk menyempurnakan perancangan.

Kata kunci: Media Edukasi, Motion Graphic, Objek Wisata, Sejarah, Bukittinggi.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Bukittinggi merupakan salah satu kota wisata sejarah yang terletak di Sumatera Barat. Luas Bukittinggi secara de jure adalah 145,29 km² [1]. Bukittinggi dikatakan juga sebagai kota yang ikonik dari Sumatera Barat dikarenakan Kota Bukittinggi memiliki peninggalan sejarah yang sangat banyak. Secara historis, Bukittinggi menjadi pusat ibu kota pemerintahan militernya untuk tingkat Sumatera Barat.

Kota Bukittinggi merupakan kota yang menyimpan banyak peninggalan sejarah. Dengan pembuktian dengan banyaknya monumen-monumen bersejarah

hasil peninggalan kolonial Belanda dan penjajahan Jepang di Sumatera Barat, hal ini pemerintah Kota Bukittinggi mengembangkan situs sejarah tersebut menjadi objek wisata sejarah. Peninggalan situs sejarah tersebut meliputi Lobang Jepang bekas Romusa, Rumah kelahiran Bung Hatta, Museum, Jam Gadang dan Benteng Fort de Kock. Berdasarkan daftar pemutakhiran Balai Pelestarian Cagar Budaya Sumatera Barat terdapat 36 situs sejarah di Kota Bukittinggi [2]. Lima objek sejarah terdapat 36 objek sejarah, dikembangkan oleh Pemerintah Kota Bukittinggi sebagai objek wisata sejarah.

Keberadaan situs sejarah tersebut menjadikan kota Bukittinggi sebagai Kota Wisata utama yang dimiliki oleh Sumatera Barat. Perkembangan objek wisata sejarah di Kota Bukittinggi menarik untuk dijadikan projek edukasi bagi khalayak banyak, berupa media edukasi yang memfokuskan situs-situs sejarah yang dimiliki oleh Kota Bukittinggi sebagai Kota Wisata. Projek ini dianggap penting karena kurangnya media edukasi yang bertemakan sejarah Kota Bukittinggi guna menambah wawasan dan dokumentasi sejarah bagi semua khalayak luas yang media edukasi ini dikemas secara keilmuan Desain Komunikasi Visual.

Media edukasi menurut Reiser dan Dempsey adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, konsep, dan pengetahuan kepada peserta didik [3], [4]. Media ini dirancang khusus untuk tujuan pendidikan dan dapat berupa media cetak, media audiovisual, media digital, atau kombinasi dari beberapa jenis media. Media edukasi memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membantu memvisualisasikan konsep, memfasilitasi interaksi, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media ini dapat berupa buku teks, papan tulis, proyektor, video pembelajaran, perangkat lunak interaktif, dan platform pembelajaran online. Penggunaan media edukasi dapat membantu memperjelas dan memperkaya materi pembelajaran, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan media edukasi yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Media edukasi juga dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, di mana peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda dapat lebih mudah memahami dan mengasimilasi informasi. Selain itu, media edukasi juga dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri, di mana peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri dan mengembangkan keterampilan belajar sepanjang hayat.

Projek perancangan media edukasi yang memfokuskan situs-situs bersejarah di Kota Bukittinggi ini sangat penting untuk dilakukan sebagai media edukasi yang menyebarkan informasi-informasi situs sejarah yang terdokumentasikan sekarang menjadi objek wisata sejarah yang dimiliki oleh Kota Bukittinggi.

2. Metodologi Penelitian

Perancangan media edukasi objek wisata bersejarah dibutuhkan analisis data yang didapat dari beberapa metode pengumpulan data guna untuk menyempurnakan perancangan. Dilakukan analisis data guna mendapatkan sebuah gambaran yang jelas sarta masih berhubungan dengan pokok permasalahan yang sudah diteliti yakni mengenai perancangan media edukasi objek wisata bersejarah Kota Bukittinggi untuk mendukung sarana pembelajaran bagi khalayak

luas. Adapun dalam projek ini data yang dibutuhkan seperti data-data primer, data sekunder dan wawancara dengan pakar sejarah khususnya sejarawan dan budayawan yang faham tentang seluk beluk sejarah dan bukti-bukti monument yang terdapat di Bukittinggi. Fokus Projek ini adalah sejarah, yang meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan kejadian atau situasi yang terjadi di masa lalu. Ini termasuk Bahasa, sejarah, dan peninggalan monument dan bangunan sejarah dan kejadian romusa Jepang dalam sejarah masa lalu.

3. Hasil dan Pembahasan

Media mengacu pada berbagai saluran atau platform yang digunakan untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi, ide, dan hiburan kepada khalayak luas. Ini dapat mencakup bentuk media tradisional seperti cetak (koran, majalah), siaran (television, radio), dan bioskop, serta bentuk media yang lebih baru seperti media digital (situs web, platform media sosial, layanan streaming). Media memainkan peran penting dalam membentuk opini publik, mempengaruhi norma budaya, dan memfasilitasi pertukaran informasi. Secara teori Media menurut Heinin, Molenda, Russell, dan Smaldino bahwa media merupakan alat atau saluran komunikasi (*Means of Communication*) [5]. Hal ini media berfungsi sebagai sarana komunikasi massa, yang memungkinkan individu dan organisasi menjangkau audiens yang besar dan berbagi pesan, cerita, dan perspektif mereka. Media dapat dikategorikan ke dalam berbagai jenis berdasarkan karakteristik dan cara komunikasinya. Misalnya, media cetak mengacu pada publikasi yang dicetak dan didistribusikan secara fisik, sedangkan media penyiaran melibatkan transmisi konten audio atau visual melalui sinyal radio atau televisi. Media digital, di sisi lain, mencakup platform dan teknologi online yang memungkinkan pembuatan, distribusi, dan konsumsi konten melalui internet. Definisi media juga dijabarkan oleh Kozma dalam pernyataannya bahwa media bukan hanya berkontribusi besar pada proses dan hasil pembelajaran, melainkan dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar [6]. Media memiliki dampak yang signifikan terhadap masyarakat, karena memiliki kekuatan untuk membentuk opini publik, mempengaruhi perilaku konsumen, dan mendorong perubahan sosial dan politik. Ini dapat memberikan berita dan informasi, menghibur dan melibatkan audiens, dan berfungsi sebagai platform untuk wacana dan ekspresi publik. Projek ini memfokuskan ke dalam ruang lingkup media edukasi dengan menyebarkan informasi-informasi yang memberikan wawasan dan dokumen-dokumen yang bermanfaat sebagai pembelajaran bagi khalayak luas.

Penggunaan media edukasi dapat membantu memperjelas dan memperkaya materi pembelajaran, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan

memanfaatkan media edukasi yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Media edukasi juga dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, di mana peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda dapat lebih mudah memahami dan mengasimilasi informasi. Selain itu, media edukasi juga dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri, di mana peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri dan mengembangkan keterampilan belajar sepanjang hayat.

Pemanfaatan media edukasi dalam pembelajaran juga dapat membantu menghadapi tantangan dalam pendidikan, seperti akses terbatas terhadap sumber daya, jarak geografis, atau situasi darurat seperti pandemi. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, media edukasi menjadi sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan interaktif [7].

Media edukasi memiliki sejarah yang panjang dan telah mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan dalam pendekatan pembelajaran. Berikut adalah beberapa poin penting dalam sejarah media edukasi:

- a. Abad ke-19: Pada abad ke-19, media edukasi pertama kali muncul dalam bentuk buku teks dan materi cetak lainnya. Buku-buku ini digunakan sebagai sumber informasi dan pembelajaran di sekolah-sekolah.
- b. Abad ke-20: Pada abad ke-20, perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam media edukasi. Penggunaan proyektor film dan slide menjadi populer dalam menyampaikan informasi visual kepada peserta didik. Selain itu, radio juga digunakan sebagai media pendidikan jarak jauh.
- c. 1930-an: Pada tahun 1930-an, film pendidikan mulai digunakan dalam kelas-kelas sebagai alat bantu pembelajaran. Film-film ini memberikan pengalaman visual yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.
- d. 1950-an: Televisi menjadi media edukasi yang populer pada tahun 1950-an. Program-program pendidikan seperti Sesame Street dan National Geographic menjadi terkenal dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak.
- e. 1980-an: Perkembangan komputer membawa revolusi dalam media edukasi. Program komputer interaktif dan perangkat lunak pembelajaran mulai digunakan di sekolah-sekolah. Ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan berinteraksi dengan materi pembelajaran.
- f. Abad ke-21: Dengan kemajuan teknologi digital, media edukasi semakin berkembang. Penggunaan internet, perangkat mobile, dan platform pembelajaran online memungkinkan akses ke

sumber daya pendidikan yang lebih luas dan fleksibel.

Media edukasi ini tentunya difokuskan kedalam situs-situs sejarah yang dimiliki oleh Kota Bukittinggi sebagai informasi-informasi sejarah yang sudah terdokumentasikan. Hal ini menjadi situs-situs sejarah tersebut menjadi objek wisata pada saat sekarang yang menjadi *income* bagi Kota Bukittinggi. Dalam konteks objek wisata, Yoeti menjelaskan bahwa di luar negeri terminologi objek wisata tidak dikenal, di sana hanya mengenal atraksi wisata yang mereka sebut dengan nama *Tourist Attraction* sedangkan di negara Indonesia keduanya memiliki pengertian masing-masing [8].

Objek Wisata adalah semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan. Objek wisata dapat berupa wisata alam seperti gunung, danau, sungai, pantai, laut, atau berupa obyek bangunan seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah, dan lain-lain [9].

Pengertian yang sangat meluas dapat diambil kesimpulan objek wisata itu adalah sesuatu yang tampak yang dapat dinikmati dengan melihat serta berkunjung ke tempat-tempat yang mempunyai daya tarik tersendiri.

Kota Bukittinggi terletak pada rangkaian Bukit Barisan yang membujur sepanjang pulau Sumatera, dan diapit Oleh dua gunung berapi yaitu Gunung Singgalang dan Gunung Marapi. Kota ini berada pada ketinggian 909-941 meter di atas permukaan laut, dan memiliki hawa cukup sejuk dengan suhu berkisar antara 16.1-24.9 °C. Sementara itu, dari total luas wilayah Kota Bukittinggi saat ini (25,24km²), 82,8% telah diperuntukkan menjadi lahan budidaya, sedangkan sisanya merupakan hutan lindung [10]. Kota ini memiliki topografi berbukit-bukit dan berlembah, beberapa bukit tersebut tersebar dalam wilayah perkotaan, di antaranya Bukit Ambacang, Bukit Tambun Tulang, Bukit Mandiangan, Bukit Campago, Bukit Kubangankabau, Bukit Pinang Nan Sabatang, Bukit Canggang, Bukit Paninjauan, dan sebagainya. Selain itu, terdapat lembah yang dikenal dengan Ngarai Sianok dengan kedalaman yang bervariasi antara 75-110 m, yang di dasarnya mengalir sebuah sungai yang disebut dengan Batang Masang. Kota Bukittinggi berbatasan dengan kecamatan dalam wilayah Kabupaten Agam, yaitu : sebelah utara dengan Kecamatan Tilatang Agam, sebelah selatan dengan Banuhampu Sungai Puar, sebelah barat dengan IV Koto, sebelah timur dengan IV Angkat Candung, seperti yang tersaji pada gambar 1.



Gambar 1. Kota Wilayah Kota Bukittinggi

Bukittinggi merupakan suatu kota yang bersejarah dan kota terbesar kedua di provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Kota ini pernah menjadi ibu kota Indonesia pada masa Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI). Kota ini juga pernah menjadi ibu kota Provinsi Sumatera dan Provinsi Sumatera Tengah. Bukittinggi pada zaman Kolonial Belanda disebut dengan Fort de Kock dan dahulunya dijuluki sebagai Parijs van Sumatera selain kota Medan [11]. Namun dalam hal ini hanya sedikit orang yang mengetahuinya disebabkan beberapa faktor diantaranya yaitu berupa media informasi yang masih minim serta sosialisasi kepada khalayak publik masih kurang. Bukittinggi juga terkenal sebagai kota pusat pengembangan pariwisata di Sumatera Barat, memiliki alam yang indah dengan sebutan Bukittinggi Kota Wisata yang di canangkan oleh Gubernur Sumatera Barat Bapak Jr, Azwar Anas tanggal 11 Maret 1984. Banyaknya pariwisata yang terdapat di Bukittinggi, seperti wisata alam, wisata kuliner, wisata adat budaya, wisata sejarah dan wisata lainnya.

Bukittinggi memiliki beberapa objek peninggalan yang sangat bersejarah, serta memiliki potensi sebagai daya pikat bagi para pelancong yang ingin berkunjung ke Bukittinggi. Memang di Bukittinggi banyak terdapat beberapa peninggalan sejarah yang belum diberdayakan oleh pemerintah setempat, namun dalam pengembangannya Bukittinggi memiliki objek wisata yang bermotivasi, seperti halnya benteng Fort De Kock, Lobang Jepang, dan juga beberapa museum yang mempunyai cerita cerita yang bisa di sampaikan baik itu dalam pembangunannya dan beberapa hal yang terjadi saat pembangunannya. Menurut beberapa pengunjung yang datang serta masyarakat sekitar, mereka tidak mengetahui secara spesifik tentang sejarah objek wisata tersebut, mereka datang sekedar melihat fisik dari bangunan objek wisatanya saja. Untuk mengetahui sejarahnya dan berbagai informasi mereka hanya mendapatkan dari pemandu wisata yang ada di Bukittinggi atau di tempat tempat objek wisata itu. Hasil dari observasi di lapangan penulis menciptakan kecenderungan orang yang berkunjung baik itu masyarakat sekitar atau pun orang dari luar daerah, mereka melakukan kunjungan hanya untuk melihat lihat, refresing serta berfoto foto di tempat tempat objek wisata yang berada di Bukittinggi tersebut, tanpa mengetahui sejarahnya.

Kebanyakan pengunjung yang datang ke beberapa objek wisata (Jam Gadang, Fort de Kock, Lobang Jepang, Museum Tri Daya Eka Dharma, dan rumah kelahiran Bung Hatta) tidak mengetahui seluk beluk dari masing masing objek wisata tersebut. Pengunjung yang datang hanya memahami secara garis besar tentang objek wisata tersebut, dan tidak adanya dorongan atau keingintahuan secara mendalam tentang objek wisata tersebut. Fenomena yang tergambar diatas, maka untuk meningkatkan pemahaman tentang sejarah serta berbagai informasi yang terkandung pada objek wisata tersebut maka di butuhkan suatu media edukasi tentang objek wisata bersejarah tersebut sehingga nantinya pengunjung maupun masyarakat mendapatkan informasi yang lengkap tentang kondisi dan nilai historis yang ada di sana.

3.1. Objek Wisata Bersejarah di Kota Bukittinggi

Objek Wisata bersejarah di kota Bukittinggi tersebar di beberapa tempat. Berikut adalah penjelasan dari objek-objek wisata tersebut:

3.1.1. Jam Gadang

Jam Gadang adalah nama untuk menara jam yang berlokasi di pusat Kota Bukittinggi, lebih tepatnya jam tersebut terletak di Kelurahan Benteng Pasar Atas, Kecamatan Guguk Panjang, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia. Menara jam ini memiliki jam dengan ukuran besar di empat sisinya sehingga dinamakan Jam Gadang, sebutan bahasa Minangkabau yang berarti "jam besar". Jam Gadang memiliki denah dasar seluas 13 x 4 meter. Bagian dalam menara jam setinggi 26 meter ini terdiri dari beberapa tingkat, dengan tingkat teratas merupakan tempat penyimpanan bandul. Bandul tersebut sempat patah hingga harus diganti akibat gempa pada tahun 2007.

Pada Jam Gadang Terdapat 4 jam dengan diameter masing-masing 80 cm. Jam tersebut didatangkan langsung dari Rotterdam, Belanda melalui pelabuhan Teluk Bayur dan digerakkan secara mekanik oleh mesin yang hanya dibuat 2 unit di dunia, yaitu Jam Gadang itu sendiri dan Big Ben di London, Inggris. Mesin jam dan permukaan jam terletak pada satu tingkat di bawah tingkat paling atas. Pada bagian lonceng terdapat pabrik pembuat jam yaitu Vortmann Relinghausen. Vortman adalah nama belakang pembuat jam, Benhard Vortmann, sedangkan Recklinghausen adalah nama kota di Jerman yang merupakan tempat diproduksinya mesin jam pada tahun 1892. Jam Gadang dibangun tanpa menggunakan besi penyangga dan adukan semen. Campurannya hanya kapur, putih telur, dan pasir putih. Jam Gadang selesai dibangun pada tahun 1926 sebagai hadiah dari Ratu Belanda kepada Rook Maker, sekretaris atau controleur Fort de Kock (sekarang Kota Bukittinggi) pada masa pemerintahan Hindia-Belanda. Arsitektur menara jam ini dirancang oleh Yazid Rajo Mangkuto, sedangkan peletakan batu pertama dilakukan oleh putra pertama

Rook Maker yang pada saat itu masih berusia 6 tahun. Pembangunan Jam Gadang menghabiskan biaya sekitar 3.000 Gulden, biaya yang tergolong fantastis untuk ukuran waktu itu, sehingga sejak dibangun dan sejak diresmikannya, menara jam ini telah menjadi pusat perhatian setiap orang. Hal itu pula yang mengakibatkan Jam Gadang kemudian dijadikan sebagai penanda atau markah tanah dan juga titik nol Kota Bukittinggi. Sejak didirikan, menara jam ini telah mengalami tiga kali perubahan pada bentuk atapnya. Awal didirikan pada masa pemerintahan Hindia-Belanda, atap pada Jam Gadang berbentuk bulat dengan patung ayam jantan menghadap ke arah timur di atasnya, kemudian pada masa pendudukan Jepang diubah menjadi bentuk pagoda. Pada akhirnya setelah Indonesia merdeka, atap pada Jam Gadang diubah menjadi bentuk gonjong atau atap pada rumah adat Minangkabau, Rumah Gadang.

Renovasi terakhir yang dilakukan pada Jam Gadang adalah pada tahun 2010 oleh Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) dengan dukungan pemerintah Kota Bukittinggi dan Kedutaan Besar Belanda di Jakarta. Renovasi tersebut diresmikan tepat pada ulang tahun Kota Bukittinggi yang ke 262 pada tanggal 22 Desember 2010.

Keunikan yang terdapat pada Jam Gadang yaitu terdapat pada angka IIII romawinya, sejarah penulisan angka IIII tersebut berdasarkan kepada King Louis XIV (5 September 1638 - 1 September 1715) yang meminta kepada seorang untuk membuat sebuah jam baginya. Pembuat jam memberi nomor pada setiap jam sesuai dengan aturan angka Romawi. Setelah melihat jam yang diberikan kepadanya, Raja tidak setuju dengan penulisan IV sebagai angka "4" dengan alasan ketidakseimbangan visual. Dari situs lain yang berjudulkan "FAQ: Roman IIII vs. IV on Clock Dials" dapat dilihat disana, Seorang yang bernama Milham mengatakan bahwa penjelasan seperti di atas tidak sepenuhnya benar. Menurutnya, penulisan IIII untuk angka "4" telah ada jauh sebelum Louis XIV. situs wikipedia menyebutkan bahwa penomoran Romawi memang bervariasi dari awalnya. Pada masa awal angka "4" memang ditulis IIII dengan empat huruf I. Penulisan "4" menjadi IV hanya terjadi di masa modern, yang menunjukkan bahwa "empat adalah kurang satu dari lima". Manuskrip Forme of Cury (1390) menggunakan IX untuk "9" namun IIII untuk "4". Sedangkan dokumen lain dari manuskrip yang sama di tahun 1380 menggunakan IX dan IV untuk "9" dan "4", berturut-turut. Lebih lanjut, ada manuskrip ketiga yang menggunakan IX untuk "9" dan campuran antara IIII dan IV untuk "4". Angka "5" juga ditemukan disimbolkan dengan IIIII, IIX untuk "8" dan VV, bukannya X, untuk "10". Franks, menyatakan bahwa ia tidak pernah melihat jam matahari yang dibuat sebelum abad ke-19 yang menggunakan angka IV, semuanya IIII. Sehingga, para ahli jam heran dengan arsitek masa ini yang membuat jam menara

besar-besaran menulis "4" dengan IV, bukan IIII. Salah satu yang menggunakan IV, bukan IIII, adalah Big Ben. Jadi, implisit dikatakan bahwa Big Ben telah melanggar konvensi per-jam-an. Penjelasan lain cukup menarik. Harvey, di situs yang sama, mengatakan bahwa IV adalah singkatan dari dewa Romawi, Jupiter, yang ditulis IVPPITER. Jadi, jika IV diletakkan di dalam jam bangsa Romawi, maka jam itu akan bertuliskan 1, 2, 3, DEWA, 5, dan seterusnya. Jika dilihat dari kacamata bangsa Romawi, mungkin mereka tidak ingin nama tuhan mereka ditaruh di jam seperti itu. Namun, kalau dilihat dari kacamata Louis XIV, maka mungkin ia tidak ingin ada nama dewa pagan di permukaan jam [12], seperti yang tertampil pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Jam Gadang

3.1.2. Fort de Kock

Fort de Kock adalah benteng peninggalan Belanda yang berdiri di Kota Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia. Benteng ini didirikan oleh Kapten Bouer pada tahun 1825 pada masa Baron Hendrik Merkus de Kock sewaktu menjadi komandan Der Troepen dan Wakil Gubernur Jenderal Hindia Belanda, karena itulah benteng ini terkenal dengan nama Benteng Fort De Kock. Benteng yang terletak di atas Bukit Jirek ini digunakan oleh Tentara Belanda sebagai kubu pertahanan dari gempuran rakyat Minangkabau terutama sejak meletusnya Perang Paderi pada tahun 1821-1837. Di sekitar benteng masih terdapat meriam-meriam kuno periode abad ke 19. Pada tahun-tahun selanjutnya, di sekitar benteng ini tumbuh sebuah kota yang juga bernama Fort de Kock, kini Bukittinggi.

Semasa pemerintahan Belanda, Bukittinggi dijadikan sebagai salah satu pusat pemerintahan, kota ini disebut sebagai *Gemetelyk Resort* pada tahun 1828. Sejak tahun 1825 pemerintah Kolonial Belanda telah mendirikan sebuah benteng di kota ini sebagai tempat pertahanan, yang hingga kini para wisatawan dapat melihat langsung benteng tersebut yaitu Fort de Kock. Selain itu, kota ini tak hanya dijadikan sebagai pusat pemerintahan dan tempat pertahanan bagi pemerintah kolonial Belanda, namun juga dijadikan sebagai tempat peristirahatan para opsi Belanda yang berada di

wilayah jajahannya. Fort de Cock juga dibangun sebagai lambang bahwa Kolonial Belanda telah berhasil menduduki daerah di Sumatera Barat. Benteng tersebut merupakan tanda penjajahan dan perluasan kekuasaan Belanda terhadap wilayah Bukittinggi, Agam, dan Pasaman. Belanda memang cerdik untuk menduduki Sumatera Barat, mereka memanfaatkan konflik intern saat itu, yaitu konflik yang terjadi antara kelompok adat dan kelompok agama. Bahkan Belanda sendiri ikut membantu kelompok adat, guna menekan kelompok agama selama Perang Paderi yang berlangsung 1821 hingga tahun 1837. Belanda yang membantu kaum adat melahirkan sebuah kesepakatan bahwa Belanda diperbolehkan membangun basis pertahanan militer yang dibangun Kaptain Bauer di puncak Bukit Jirek Hill, yang kemudian diberi nama Fort de Cock.

Setelah membangun di Bukit Jirek, Pemerintah Kolonial Belanda pun melanjutkan rencananya mengambil alih beberapa bukit lagi seperti Bukit Sarang Gagak, Bukit Tambun Tulang, Bukit Cubadak Bungkuak, dan Bukit Malambung. Daerah tersebut juga dibangun gedung perkantoran, rumah dinas pemerintah, kompleks pemakaman, pasar, sarana transportasi, sekolah juga tempat rekreasi. Pembangunan yang dilakukan oleh pemerintahan Kolonial Belanda tersebut dalam istilah Minangkabau dikenal dengan “tajua nagari ka Bulando” yang berarti Terjual negeri pada Belanda. Di masa itu memang, Kolonial Belanda menguasai 75 persen wilayah dari lima desa yang dijadikan pusat perdagangan. Sejak direnovasi pada tahun 2002 lalu oleh pemerintah daerah, Fort de Cock, kawasan benteng Fort de Cock kini berubah menjadi Taman Kota Bukittinggi (Bukittinggi City Park) dan Taman Burung Tropis (Tropical Bird Park). Hingga saat ini, Benteng Fort de Cock masih ada sebagai bangunan bercat putihhijau setinggi 20 m. Benteng Fort de Cock dilengkapi dengan meriam kecil di keempat sudutnya. Kawasan sekitar benteng sudah dipugar oleh pemerintah daerah menjadi sebuah taman dengan banyak pepohonan rindang dan mainan anak-anak.

Benteng ini berada di lokasi yang sama dengan Kebun Binatang Bukittinggi dan Museum Rumah Adat Baanjuang. Kawasan benteng terletak di bukit sebelah kiri pintu masuk sedangkan kawasan kebun binatang dan museum berbentuk rumah gadang tersebut berada di bukit sebelah kanan. Keduanya dihubungkan oleh Jembatan Limpapeh yang di bawahnya adalah jalan raya dalam Kota Bukittinggi. Kawasan ini hanya terletak 1 km dari pusat Kota Bukittinggi di kawasan Jam Gadang, tepatnya di terusan jalan Tuanku nan Renceh. Benteng ini adalah satu dari 2 benteng belanda yang ada di sumatera barat, yang satu lagi terletak di Batusangkar dengan nama benteng Fort Van der Capellen karena 2 kota inilah dahulu yang paling susah ditaklukan belanda saat Perang Paderi. Seperti yang tersaji pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Benteng Fort de Cock

3.1.3. Lubang Jepang

Lubang Jepang Bukittinggi (juga dieja Lobang Jepang) adalah salah satu objek wisata sejarah yang ada di Kota Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia. Lubang Jepang merupakan sebuah terowongan (bunker) perlindungan yang dibangun tentara pendudukan Jepang sekitar tahun 1942 untuk kepentingan pertahanan. Sebelumnya, Lubang Jepang dibangun sebagai tempat penyimpanan perbekalan dan peralatan perang tentara Jepang, dengan panjang terowongan yang mencapai 1400 m dan berkelok-kelok serta memiliki lebar sekitar 2 meter. Sejumlah ruangan khusus terdapat di terowongan ini, di antaranya adalah ruang pengintaian, ruang penyergapan, penjara, dan gudang senjata. Selain lokasinya yang strategis di kota yang dahulunya merupakan pusat pemerintahan Sumatera Tengah, tanah yang menjadi dinding terowongan ini merupakan jenis tanah yang jika bercampur air akan semakin kokoh. Bahkan gempa yang mengguncang Sumatera Barat tahun 2009 lalu tidak banyak merusak struktur terowongan.

Diperkirakan puluhan sampai ratusan ribu tenaga kerja paksa atau romusha dikerahkan dari pulau Jawa, Sulawesi dan Kalimantan untuk menggali terowongan ini. Pemilihan tenaga kerja dari luar daerah ini merupakan strategi kolonial Jepang untuk menjaga kerahasiaan megaprojek ini. Tenaga kerja dari Bukittinggi sendiri dikerahkan di antaranya untuk mengerjakan terowongan pertahanan di Bandung dan Pulau Biak yang tersaji pada gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Lobang Jepang

3.1.4. Museum Tridaya Eka Dharma

Museum Tridaya Eka Dharma adalah salah satu museum yang ada di Sumatera Barat yang terletak di Kota Bukittinggi, tepatnya di jalan Panorama No. 24,

kelurahan Kayo Kubu, kecamatan Guguk Panjang, Bukittinggi. Museum ini diresmikan oleh Mohammad Hatta, pada tanggal 16 Agustus 1973. Museum yang memiliki koleksi ratusan senjata zaman perang ini terbuka untuk masyarakat umum. Museum ini dahulunya adalah rumah peristirahatan Gubernur Sumatera. Pendirian museum ini digagas oleh Brigjen Widodo, salah seorang pimpinan TNI wilayah Sumatera Tengah. Gagasan tersebut kemudian dilanjutkan oleh Brigjen Soemantoro dan diresmikan menjadi museum pada tanggal 16 Agustus 1973.

Museum ini diberi nama Museum Perjuangan Tridaya Eka Dharma yang artinya tiga unsur kekuatan satu pengabdian. Nama ini bisa dikaitkan dengan falsafah Minang "Tigo Tungku Sajarangan". Museum ini didirikan sebagai sarana komunikasi antara generasi dan sebagai pewaris semangat juang dan nilai-nilai kepahlawanan. Dipilihnya Kota Bukittinggi sebagai tempat berdirinya museum ini dikarenakan beberapa faktor yang mendukung yaitu Kota Bukittinggi pernah menjadi ibukota provinsi Sumatera dan ibukota negara Republik Indonesia pada masa Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI).

Berbagai benda-benda bersejarah terdapat di Museum ini, diantaranya senapan laras panjang, senapan laras pendek, meriam, amunisi, granat, perlengkapan perang, pemancar radio, alat penerima sinyal, telepon dan juga pakaian para tentara Indonesia dan tentara asing. Bukan hanya itu dokumentasi saat berperang ada pula seperti foto kepemimpinan para jeneral, lokasi penyekapan para pahlawan revolusi, serta foto para presiden Indonesia dari tahun 1945-2004.

Pada bagian luar museum terdapat pula Pesawat Terbang AT-16, Harvard B-419 buatan Amerika Serikat yang dulunya digunakan dalam penumpasan Pemerintahan Revolusioner Republik Indonesia di Sumatera Tengah tahun 1958, yang dioperasikan di Solok, Indarung, Bukittinggi dan Payakumbuh. Setelah habis masa terbangnya, pesawat terbang tersebut disimpan di depotlogistik di Lanud Hussein Sastra Negara di Bandung oleh Staf Angatan Udara. Kemudian, pada tahun 1973 diserahkan ke Museum Tridaya Eka Dharma untuk dijadikan benda koleksi seperti yang tampil pada gambar 5



Gambar 5. Museum Tridaya Eka Dharma

3.1.5. Rumah Kelahiran Bung Hatta

Salah satu usaha untuk mengenang salah seorang dari Proklamator Kemerdekaan Indonesia adalah dengan mengabadikan kehidupan dan penghidupannya. Usaha ini dilakukan berupa menghadirkan kembali suasana kehidupan masa lalunya dengan membangun kembali rumah kelahiran Bung Hatta. Rumah kelahiran Bung Hatta dibangun kembali bertujuan bukan saja sebagai salah satu usaha untuk mengenang dan menghargai jasa-jasa beliau, tetapi lebih ditujukan untuk melanjutkan cita-cita dan perjuangannya, dengan pembangunan rumah ini, diharapkan para generasi penerus dapat mempelajari dan lebih memahami kepribadian serta ketekunan beliau sehingga muncul sebagai pemimpin terkemuka di Republik ini. Gagasan pembangunan kembali (rekonstruksi) rumah kelahiran Bung Hatta ini bermula dari Ketua Yayasan Pendidikan Wawasan Nusantara (sekarang bernama Yayasan pendidikan Bung Hatta) yang mengelola universitas yang memakai nama besar Bung Hatta. Setelah sekian lama tertunda baru pada bulan September 1994, lahan rumah tersebut dapat dibebaskan oleh pemerintah daerah Kota Bukittinggi. Pada bulan November 1994 sampai dengan Januari 1995 dimulailah penelitian untuk mendapatkan bentuk rumah yang akan dibangun.

Rumah Bung Hatta yang terbuat dari struktur kayu diperkirakan dibangun tahun 1860-an dan mengalami masa pasang surut secara fungsi dan fisik karena sudah tua dan runtuh pada tahun 1960-an. Sebelum dibeli oleh Haji Sabar, bangunan belakang rumah tersebut masih berfungsi dan dihuni oleh beberapa keluarga secara bergantian. Pelaksanaan pembangunan baru dimulai pada tanggal 15 Januari 1995 dan diresmikan pada tanggal 12 Agustus 1995, yang bertepatan dengan hari kelahiran Bung Hatta dan peringatan 50 tahun Indonesia Merdeka. Pembangunan rumah ini menghabiskan 266 meter persegi sasak dari batuangan (bambu) yang didatangkan khusus dari Batusangkar, 525 meter persegi tadir pariang dari Payakumbuh, 75 meter persegi kayu banio tampuwarti dari Muara Labuh, kayu ruyung, 1.600 zak Semen Indarung, 336 meter persegi pasir pasang, 138 meter persegi batu kali dari Padang Tarok, 25.000 buah batubata dari Payakumbuh serta material pendukung lainnya.

Untuk kelengkapan rumah seperti kunci-kunci, grendel, dan tiang kuno didapat dari berbagai pihak dan masyarakat sekeliling sehingga tampilan rumah ini mendekati aslinya. Selain itu, rumah ini juga dilengkapi dengan berbagai peralatan rumah tangga seperti tempat tidur (kui) kuningan dari Inggris, kero hitam (tempat tidur hitam), tempat tidur ukir yang digunakan oleh Bung Hatta serta perabotan lainnya seperti kursi, meja dan beberapa koleksi foto serta lukisan yang berasal dari pihak keluarga untuk mengembalikan suasana lalu.

Penataan *landscape* luar rumah diusahakan seperti suasana awalnya, seperti dengan ditanamnya tiga pohon jambak di bagian depan rumah, murbai di depan kapuk (bagian belakang rumah), dan pohon sawo di depan istal. Tanaman pendukung lainnya telah ditanam beberapa tanaman yang sudah mulai jarang ditemukan pada saat ini seperti tetehan, bungo kuniang, adam dan hawa, pinang rajo, kaladi aie dan tanaman hias lainnya. Pelaksanaan pembangunan rumah ini didukung oleh tenaga tukang sebanyak 40 orang, ditambah dengan tukang khusus untuk bangunan kapuk dan penanam tanaman. Sebagai sebuah rumah yang sarat dengan kandungan sejarah, secara umum rumah ini juga dapat menggambarkan dan menceritakan suasana masa lalu tentang teknologi pembangunan rumah, situasi dan kehidupan masyarakat masa lalu dan khususnya kehidupan keluarga besar Bung Hatta. Untuk masa yang akan datang, bangunan ini sangat berguna untuk misi pendidikan, sejarah serta objek wisata, yang tampak pada gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Rumah Kelahiran Bung Hatta

3.2. Konsep Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk memberi pengetahuan serta informasi kepada publik tentang objek wisata bersejarah di Kota Bukittinggi sehingga para pendatang, wisatawan dan masyarakat sekitar tahu seluk beluk dari objek wisata itu. Dalam perancangan ini akan memakai media *motion graphic*, dimana media ini sangat minim digunakan untuk media edukasi tentang objek wisata bersejarah di Bukittinggi. *Motion graphic* secara definisi menurut Jon Krasner bahwa istilah *Motion Graphic* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi dengan desain grafis profesional untuk menciptakan desain komunikasi visual yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan web. Ada dua metode dalam teknik *Motion Graphic*, yaitu menggerakan asset dan menggabungkan sequence visual yang memiliki kontinuitas agar tampak bergerak [13].

Keistimewaan *motion graphic* adalah kemampuannya untuk menarik pengguna atau audience dengan cara yang berbeda daripada infografis statis atau infografis interaktif, pengguna atau audience dapat melihat dengan mendapatkan informasi yang disajikan secara linier dan tidak perlu secara aktif memilih informasi mana yang akan mereka simak seperti infografis statis. Selain itu kemampuan *motion graphic* dalam menarik

pemirsa secara emosional melalui musik sambil mendapatkan informasi melalui suara latar belakang dan citra atau objek yang bergerak [14], [15].

Motion graphic akan ditampilkan menggunakan ilustrasi dari objek wisata tersebut dan didukung dengan penggunaan tipografi. *Motion graphic* dibuat secara sederhana namun mudah dipahami agar pencapaian dari perancangan ini bisa mencapai tujuan yang diharapkan.

3.2.1. Study Tipografi

Studi Tipografi secara definisi adalah salah satu prinsip untuk menulis pesan dalam desain grafis. Jika menggunakan typographic, ada beberapa hal yang dapat digunakan sesuai kebutuhan seperti tipe huruf, weight, capital atau lowerance. Menurut Rustan bahwa Tipografi merupakan salah satu Bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara ekslusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya [16]. Kusrianto juga mendefinikan istilah Tipografi bahwa suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Pemakaian tipografi pada perancangan ini akan disesuaikan dengan tema yang dipilih, karna perancangan ini mengusung tema sejarah maka tipografi yang dipakai ada dua macam yaitu, *Antique No 14* dan *Adobe Garamond Pro Bold*. *Antique No 14* akan di pakai pada bumper awal serta ilustrasi pada objek wisata tersebut, pemakaian ini dikarenakan mempunyai kesesuaian dengan tema perancangan serta ketebalan huruf juga dapat mendukung ilustrasi pada *motion graphic* ini. (Lihat Gambar 7 bagian atas). Sedangkan, *Adobe Garamond Pro Bold* akan dipakai pada logo di karenakan untuk meyeimbangkan logo maka tingkat kecocokan dari huruf ini sangatlah kuat. (Lihat Gambar 7 bagian bawah).

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 7. Font Antique No.14 dan Adobe Garamond Pro Bold

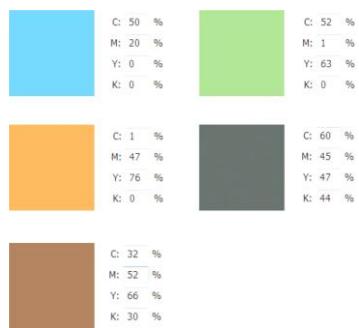
Selain kedua huruf tersebut maka akan dibuatlah huruf lain dengan cara manual. Pembuatan huruf ini dikarenakan untuk mengimbangi ilustrasi pada *motion graphic* yang akan di rancang. Berikut contoh huruf yang akan diaplikasikan pada media *motion graphic*.

abcdefghijklmnoprstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
0123456789
|||| IV =

Gambar 8. Manual Font

3.2.2. Studi Warna

Pemilihan warna dilatar belakangi oleh keadaan sekitar dari objek wisata tersebut, warna yang dipakai umumnya adalah warna dari objek aslinya dan juga adanya penambahan warna-warna lainnya. dalam gambar berikut akan diperlihatkan warna yang akan dipakai. (Lihat Gambar 9).



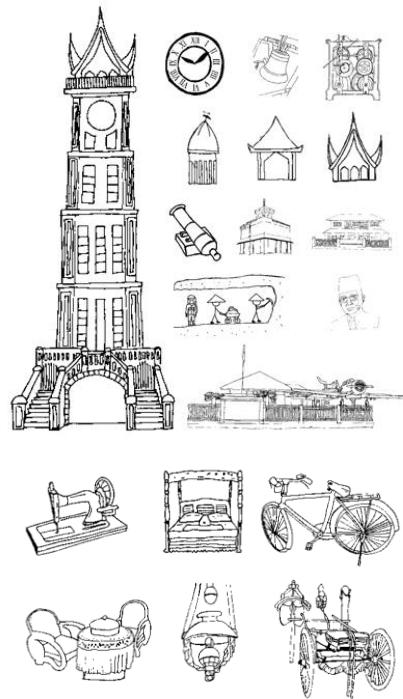
Gambar 9. Pemilihan Warna

Pada prinsipnya warna-warna di atas memiliki arti dari setiap warnanya begitu juga secara psikologi. Warna merupakan sebuah subjek yang menjadi salah satu hal yang terpenting dalam mempengaruhi daya Tarik sebuah benda atau karya atau desain [17]. Kemudian Menurut Jalil dkk menyatakan bahwa warna dapat menstimulasi secara halus dengan dampak yang menonjol pada kehidupan manusia secara fisik, psikologi, fisiologidan sosiologi setiap harinya [18].

Warna biru memberikan kesan komunikasi dan menimbulkan perasaan yang dingin dan tenang, supaya pada perancangan ini komunikasi bisa efektif. Warna orange dapat melambangkan kesan yang klasik serta memberi kesan yang kuat pada elemen yang dianggap penting dan pengaplikasian warna ini pun cocok dipakai pada perancangan ini. Coklat pada dasarnya kurang menarik tapi harus didukung oleh ornament lain, coklat memberikan kesan kedamaian serta melambangkan bumi. Hijau merupakan perlambangan dari pohon dan tanaman serta berhubungan dengan keasrian yang dapat disesuaikan dengan kawasan objek wisata sejarah yang berada di Bukittinggi. Abu abu memberikan arti tidak merangsang dan memiliki kesederhanaan dan digunakan pada perancangan untuk menonjolkan objek lain.

3.2.3. Ilustrasi

Ilustrasi yang dihadirkan berupa sketsa manual dari objek yang telah ada. Menurut Didit Widiatmoko, gambar atau ilustrasi dalam suatu iklan/media memiliki fungsi persuasi [19]. Kemudian Ilustrasi adalah satu satunya bentuk komunikasi visual [20]. Penggunaan ilustrasi sangatlah diperlukan dalam perancangan *motion graphic* in, adapun ilustrasi yang akan ditampilkan sebagai berikut Lihat Gambar 10.



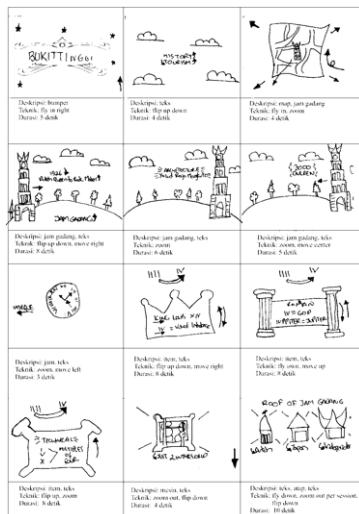
Gambar 10. Aset ilustrasi

3.2.4. Tekst

Penggunaan teks akan diterapkan pada *motion graphic*, ini berguna untuk memperjelas dan mempertegas ataupun untuk memberi informasi tentang objek yang akan ditampilkan. Secara definisi yang dikemukakan oleh Alex Sobur bahwa teks sebagai perangkat tanda yang ditransmisikan dari seorang pengirim kepada seorang penerima melalui medium tertentu atau kode-kode tertentu [21].

3.2.5. Storyboard

Storyboard merupakan menuangkan isi skrip ke dalam format gambar yang dibuat per-frame. Menurut Dzakiyyah dkk. bahwa Storyboard adalah sebuah seri dari gambar yang bersambung, dengan atau tanpa kata, yang memberitahukan sebuah cerita yang berkelanjutan, sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah [22]. Penggunaan storyboard merupakan hal yang penting dalam perancangan media edukasi dengan teknik *motion graphic* guna mempermudah dalam proses produksi. Dibawah ini adalah tahapan cerita dalam media edukasi melalui *storyboard* seperti yang tersaji pada gambar 11.

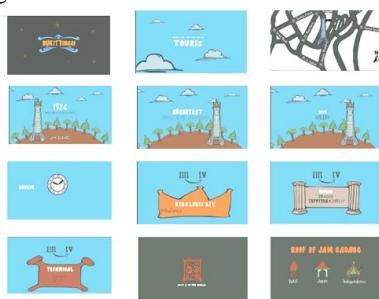


Gambar 11. Storyboard

3.3. Pasca Produksi

Pasca produksi menurut Aditya merupakan tahap *Rendering* dengan proses komputasi akhir di seluruh proses saat membuat gambar atau animasi. Saat *Rendering*, semua asset, pencahayaan, efek, dan elemen yang lainnya dihitung untuk menghasilkan visual atau output animasi realistik [23]. Ada beberapa langkah dalam pengeditan media utama pada perancangan ini dapat dilihat pada Gambar 12, meliputi :

- Proses pemindahan gambar yang telah di edit ke dalam software *Adobe After Effects*.
- Penyusunan item item yang telah berada di software tersebut.
- Penambahan *effect*, transisi, dan pengaturan waktu pada motion graphic ini.
- Melakukan proses rendering dan pemindahan hasil video motion graphic ini ke software *Adobe Premier Pro* untuk penambahan narasi dan *effect audio* lainnya.
- Memasukkan narasi serta *effect audio* dan melakukan pengeditan pada audio Tersebut.
- Menyimpan hasil perancangan tersebut dalam format video yaitu *F4V* dan seperti yang tersaji pada gambar 12.



Gambar 12. Perancangan Media Edukasi Objek Wisata Sejarah di Kota Bukittinggi (Motion Graphics)

4. Kesimpulan

Bukittinggi merupakan suatu kota yang bersejarah dan kota terbesar kedua di provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Kota ini pernah menjadi ibu kota Indonesia pada masa Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI). Kota ini juga pernah menjadi ibu kota Provinsi Sumatera dan Provinsi Sumatera Tengah. Bukittinggi pada zaman Kolonial Belanda disebut dengan Fort de Kock dan dahulunya dijuluki sebagai Parijs van Sumatera selain kota Medan. Namun dalam hal ini hanya sedikit orang yang mengetahuinya disebabkan beberapa faktor diantaranya yaitu berupa media informasi yang masih minim serta sosialisasi kepada khalayak publik masih kurang. Dalam merancang sebuah *motion graphic* telah dilakukan tahap observasi dan wawancara mengenai objek wisata tersebut sehingga mencapai pada penyusunan script, story board, pembuatan sketsa ilustrasi, editing, serta harus memperhatikan unsur – unsur desain seperti: ilustrasi, warna, dan tipografi yang digunakan dan penguasaan teknik dalam pembuatan motion graphic ini. Setelah itu maka terciptalah sebuah rancangan yang komunikatif, interaktif dan edukatif untuk mengenalkan objek wisata ini. Perancangan media edukasi dengan teknik *Motion graphics* merupakan wahana untuk penyampaian objek-objek bersejarah berupa video yang bisa menjadikan media edukasi dan informasi bagi khalayak banyak mulai dari masyarakat, pelajar, mahasiswa dan wisatawan.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada ADGI dan ISI Padangpanjang terkhusus Prodi Desain Komunikasi Visual, kemudian terima kasih kepada pemerintah Kota Bukittinggi, Dinas Pariwisata dan Pengelola Situs-situs bersejarah Bukittinggi yang telah memfasilitasi dan memberi informasi dalam pelaksanaan projek penelitian ini sampai ketahap prototype. Juga kepada rekan-rekan sesama keilmuan desain yang memberikan tanggapan, masukan, saran, gagasan terhadap perancangan media edukasi tersebut.

Daftar Rujukan

- [1] Aninda1, A. (2022). Pengaruh Jumlah Kunjungan Wisatawan Dan Tingkat Hunian Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Di Kota Bukit Tinggi. *SINTAMA : Jurnal Sistem Informasi Akuntansi dan Manajemen.*, 2(3).
- [2] Rahman, A. (2019). Modernisasi Teknologi Kereta Api Di Sumatera Barat Masa Hindia Belanda (1871-1933). *Siddhayatra: Jurnal Arkeologi*, 24(1), 17. <https://doi.org/10.24832/siddhayatra.v24i1.146>
- [3] Mustafa, P. S., & Suryadi, M. (2022). Landasan Teknologis sebagai Peningkatan Mutu dalam Pendidikan dan Pembelajaran: *Kajian Pustaka*. *FONDATIA*, 6(3), 767–793. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2130>
- [4] Budiharto1, Triyono2, S. (2019). Pengaruh teknologi pendidikan pada era revolusi industri 4.0. *Seuneubok lada Jurnal Ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*, 6(2), 96–114
- [5] Alimin, Wardani, H. K., Hidayah, B., & Ainiyah, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

- Wondershare Filmora Di Mts Al Hidayah Desa Kemangi, Kecamatan Bungah , Kabupaten Gresik. *Pancasona*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v2i1.6773>
- [6] Istiqlal, A. (2018). Kontribusi Belajar Mandiri Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunnah*, 01(1), 1–23
- [7] Zulaifi, R., Yani, A., & Zainuddin, M. (2022). Penyuluhan Upaya Pencegahan Pernikahan Dini. *Jurnal Dedikasi Madani*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.33394/jdm.v1i1.6483>
- [8] Fadhil, A., Ervina, E., & Baharta, E. (2019). Efektivitas Alur Kunjungan Wisatawan Pada Destinasi Wisata Di Kawasan Lembang Dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan 2019 (Studi Kasus: *Grafika Cikole, Floating Market, Dan Orchid Forest*). *eProceedings of Applied Science*, 5(2), 1441–1449.
- [9] Widiantana, I. K., & Indrayani, A. A. D. (2023). Pengembangan Desa Wisata Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Dalam Perspektif Ekonomi Hindu Di Desa Adat Dukuh Penaban. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama Dan Budaya*, 8(1), 24–37. <https://doi.org/10.25078/pariwisata.v8i1.1704>
- [10] Astriani, F., & Fitrisia, A. (2022). Objek Wisata Sejarah Lubang Jepang: Studi Sosial dan Ekonomi Mayarakat di Panorama Kota Bukittinggi tahun 2001-2020. *Jurnal Kronologi*, 4(2), 164–173. <https://doi.org/10.24036/jk.v4i2.437>
- [11] Hardi, R. A., & Pramitasari, D. (2023). Penilaian Placemaking Di Ruang Terbuka Publik Kawasan Jam Gadang. *ALUR : Jurnal Arsitektur*, 6(2), 64–73. <https://doi.org/10.54367/alur.v6i2.2585>
- [12] Dwisaputra, M., & Achnes, S. (2017). Motivasi Pengunjung ke Kota Wisata Bukittinggi Sumatera Barat (*Doctoral dissertation, Riau University*).
- [13] Wibawa, I., Ramdhani, Z., & Lionardi, A. (2022). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Tentang Tradisi Pemakaman Mepasah Di Desa Trunyan Untuk Remaja Bali. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 3242.
- [14] Khoirudin, M. A., & Ramdhani, Z. (2018). Perancangan Motion Graphic Dalam Pencegahan Penderita Depresi Pada Remaja Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- [15] Serepia Siregar, S. R., Sirumapea, A., & Ibrahim, M. Y. (2018). Buku Infografis “Menjaga Kelestarian Lingkungan” Untuk Menanamkan Sikap Peduli Lingkungan Pada Anak-Anak. *Jurnal Sisfotek Global*, 8(2). <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v8i2.190>
- [16] Eko Valentino, D. (2019). Pengantar Tipografi. *TEMATIK*, 6(2), 152–173. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>
- [17] Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- [18] Alkathiri, A. T., & Sari, Y. (2019). Pengaruh warna terhadap produktivitas karyawan kantor. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 3(3), 187–192. <https://doi.org/10.24853/purwarupa.3.3.187-192>
- [19] Yulius, Y. (2016). Peranan Desain Komunikasi Visual Sebagai Pendukung Media Promosi Kesehatan. *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 1(3). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i2.132>
- [20] Johari, A., Septiani, N., & Setiawati, A. (2021). Perancangan Motion Graphic Stunting Serta Upaya Pencegahannya. *Jurnal Rekayasa Teknologi Nusa Putra*, 7(2), 36–42. <https://doi.org/10.52005/rekayasa.v7i2.56>
- [21] Furkan, E. B. F., & Putra, D. K. S. (2017). You Look Disgusting: Kritik Atas Citra Kecantikan Telaah Semiotika John Fiske terhadap Representasi Feminisme Modern. *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 9(2). <http://dx.doi.org/10.30813/sjk.v9i2.19>
- [22] Dzakiyyah, T. A., Prawira, N. G., & Johari, A. (2022). Perancangan Animasi Video Pembelajaran “Membuat Komik” bagi Siswa Kelas VIII SMP. *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat*, 2(3), 369–373.
- [23] Wijianto, H., Zarlis, M., Prilosadoso, B. H., Husni, M., Wahyono, W., Sholahuddin, A., ... & Bijaksana, M. A. (2021). Pedoman kegiatan pagelaran mahasiswa nasional bidang TIK tahun 2021.