

Perancangan Media Informasi Wisata Bahari Kota Pariaman Dalam Bentuk Motion Graphic

Defri HarrisYonanda^{1✉}, Robby Usman²
^{1,2}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
defrihaisyonanda@gmail.com

Abstract

The title of this research is the Design of Pariaman City Marine Tourism Information Media in Motion Graphic Form. Motion Graphics are text, images, or a combination of the two that move through space and time, using movement and rhythm to communicate them. In general, information can be defined as the result of processing data in a form that is more useful and more meaningful to the recipient, which describes a real event that is used for decision making. The background of the design is the absence of information media for marine tourism in Pariaman city through motion graphic media and the lack of public knowledge about the potential for marine tourism in Pariaman city. The design approach uses SWOT analysis and is produced with 2-dimensional digital imaging techniques. The purpose of this motion graphic design is to introduce Pariaman city marine tourism objects to the public both inside and outside the area, to increase the number of tourists visiting Pariaman city marine tourism destinations. The main application of motion graphic media is the official Pariaman city website, adding supporting media in the form of leaflets, stickers, tote bags, banners, t-shirts, smartphone back cases, calendars, social media youtube and instagram. All of these media are part of the design of motion graphic information media for marine tourism in Pariaman City. Keywords: Branding, Logo, Lassy Dairy Farm.

Keywords: Motion Graphic, Information, Marine Tourism, Kota Pariaman

Abstrak

Penelitian ini berjudul Perancangan Media Informasi Wisata Bahari Kota Pariaman Dalam Bentuk Motion Graphic. Motion Graphics adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Latar belakang dari perancangan adalah belum adanya media informasi wisata bahari kota Pariaman melalui media motion graphic dan kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai potensi obyek wisata bahari kota Pariaman. Pendekatan perancangan menggunakan analisis SWOT dan diproduksi dengan teknik digital imaging 2 dimensi. Tujuan dari perancangan motion graphic ini adalah memperkenalkan obyek-obyek wisata bahari kota Pariaman kepada masyarakat baik didalam maupun luar daerah, Untuk menambah jumlah wisatawan berkunjung ke destinasi wisata bahari kota Pariaman. Pengaplikasian media utama motion graphic ini adalah website resmi kota Pariaman, penambahan media pendukung berupa leaflet, sticker, Totebag, spanduk, t-shirt, Back Case smartphone, kalender, social media youtube dan instagram. Semua media tersebut merupakan bagian dari perancangan media informasi motion graphic wisata bahari Kota Pariaman. Kata kunci: Branding, Logo, Lassy Dairy Farm.

Kata Kunci: Motion Graphic, Informasi, Wisata Bahari, Kota Pariaman

© 2021 Judikatif

1. Pendahuluan

Sumatera Barat merupakan salah satu Provinsi di Indonesia yang memiliki kawasan dan kondisi geografis serta keindahan alam yang indah, Salah satu daerah yang memiliki obyek wisata yang menarik adalah Kota Pariaman. Kota ini berjarak sekitar 56 km dari kota Padang atau 25 km dari Bandara Internasional Minangkabau. Kota Pariman fokus membenahi dan mengembangkan sektor pariwisata

bahari secara berkesinambungan karena memiliki pantai landai dengan pesona yang indah. Salah satu wisata bahari yang paling terkenal di Kota Pariaman adalah Pantai Gandorih. Pantai ini merupakan obyek wisata kebanggaan Kota Pariaman, pasir putih dan air laut yang biru dan segar serta pepohonan di sekitar pantainya yang indah memberikan nuansa tersendiri pada pantai ini. Keunggulan yang dimiliki Pantai Gandorih juga didukung oleh aksesnya yang

strategis. Posisinya yang berada di pusat kota, menjadikan akses transportasi umum seperti angkot dan bus antar kota tidak terlalu sulit kita temukan di sini. Selain itu, terdapat jalur kereta yang menghubungkan langsung pantai ini dengan Kota Padang. Selain Pantai Gandoriah di Kota Pariaman juga terdapat wisata bahari lain yang memiliki khas dan pemandangan yang tidak kalah menariknya dari Pantai Gandoriah yaitu Pantai Kata, Pantai Cermin, Pulau Angso Duo, Pulau Tengah, Pulau Kasiak, dan Pantai Muaro Mangguang. Pantai Kata, merupakan pantai yang terletak di selatan Kota Pariaman, pantai ini membentang di Desa Taluk dan Kelurahan Karan Aur. Menawarkan panorama alam pantai yang masih asri dan alami, pantai ini cocok bagi yang suka dengan aktivitas berjalan kaki. Lingkungan di Pantai Kata, masih terjaga keasriannya, banyaknya pohon cemara laut yang tumbuh disertai rumput yang hijau, membuat tempat ini terlihat rindang. Hembusan angin laut yang menyejukkan yang akan menjumpai kita, akan membuat liburan kita semakin nyaman. Tempatnya yang tenang dengan adanya anjungan dan view bangunan yang menjorok ke laut, cocok untuk me-refresh pikiran kita, dari rutinitas harian yang jenuh dan membosankan. Selain itu, di Pantai Kata ini,

berjalan ke arah utara pantai, kita akan menjumpai deretan pohon cemara yang rindang dengan ayunan dan tempat duduk yang asyik warna-warni. Bersebelahan dengan Pantai Kata juga terdapat sebuah pantai dengan nama Pantai Cermin. Pantai Cermin Terletak di Desa Karan Aur sekitar 1,5 km ke selatan Kota Pariaman. Area Pantai ini juga sering digunakan sebagai tempat untuk berkemah karena lokasinya yang luas dan sejuk. Di pantai ini pula terdapat sebuah taman yang didedikasikan buat Anas Malik, tokoh daerah yang menjadi prototipe seorang pemimpin yang berhasil mengemban amanah. Di taman ini berdiri bangunan-bangunan semacam bungalow kecil untuk peristirahatan. Bungalow itu dilengkapi dengan bangku dan meja dan sandaran-sandaran dari kayu. Di sana pengunjung dapat bersantai melepaskan lelah sembari memandang ke laut lepas. Bersebelahan dengan Taman Anas Malik yang dibangun lebih dulu. Terdapat Pariaman Skatepark Dibangun diatas lahan seluas 36m x 20 m, arena ini berhadapan langsung dengan lepas Pantai Pariaman. Di Pantai Gandoriah terdapat kapal penyebrangan khusus bagi wisatawan untuk menuju Pulau Angso Duo.

Pulau Angso Duo dapat ditempuh sekitar 15 menit dari pusat Kota Pariaman, dengan membayar tiket 40 ribu rupiah, kita akan langsung dibawa ke Pulau Angso Duo. Keindahan yang ditawarkan sungguh mempesona, hamparan pasir putih yang halus, serta deretan pohon kelapa, menambah sejuk suasana di siang hari. Selain itu, fasilitas yang ada di Angso Duo pun terbilang lengkap. Selain penginapan, ada juga mushola, tempat bilas, kamar mandi, dan beragam wahana permainan air. Pengunjung bisa coba menaiki

banana boat. Bagi mereka yang piawai berenang atau menyelam, perairan Pulau Angso Duo sangat pas dijadikan lokasi snorkeling. Perairan dan terumbu karang yang masih bagus memang menjadi salah satu penunjang wisata di pulau ini. Sangat direkomendasikan melakukan snorkeling di kala hari cerah dan matahari bersinar terang. Bersebelahan dengan pulau Angso Duo terdapat Pulau Tengah. Pulau Tengah Mempunyai perairan yang tenang dan pasir yang putih bersih. Dipulau ini kita bisa menikmati wahana snorkeling, diving dan memancing. Setelah Pulau Tengah terdapat pula sebuah pulau yang bernama Pulau Kasiak. Pulau ini tergolong kecil yang tidak berpenghuni sehingga anda akan merasa datang ke pulau pribadi. Wisata bahari selanjutnya adalah Pantai Muaro Mangguang. Pantai Muaro Mangguang merupakan salah satu keindahan suasana dan wisata yang ada di Kota Pariaman. Lokasi wisata Muaro Mangguang merupakan salah objek wisata yang baru dikembangkan dan diminati masyarakat. Dengan suasana menikmati sunset di saat menjelang matahari tenggelam merupakan suasana wisata yang menyenangkan di Muaro Mangguang. Seperti namanya, pantai ini terletak di wilayah muara. Tanggul besar dan yang memanjang di sepanjang muara sungai menuju laut adalah daya tarik tersendiri dari Pantai Muaro Mangguang. Di lokasi Muara Mangguang berbagai aktivitas ringan dapat dilakukan para wisatawan, di luar kegiatan biasanya di pantai, seperti memancing dan lainnya.

Bagi kebanyakan orang luar daerah Kota Pariaman saat mendengar kata obyek wisata kota Pariaman mungkin yang terpikirkan hanya Pantai Gandoriah dan Pulau Angso Duo, padahal di Kota Pariaman ini banyak tempat-tempat wisata bahari yang beragam dan memiliki daya tarik tersendiri. Walau selama ini pemerintah Kota Pariaman telah melakukan promosi, namun minimnya informasi mengenai objek-objek wisata di Kota Pariaman membuat promosi yang dilakukan kurang efektif dan efisien. Hal itulah yang mendorong penulis untuk membuat media informasi untuk lebih mengenalkan objek wisata bahari di Kota Pariaman kepada masyarakat luas. Media informasi ini tentunya membatasi target yang dituju sehingga berpengaruh terhadap jumlah wisatawan baik domestik maupun mancanegara yang akan berkunjung ke Kota Pariaman. maka diperlukan sebuah media informasi yang lebih menarik dan dapat menjangkau calon wisatawan luar daerah Kota Pariaman. Media utama yang digunakan untuk menyelesaikan masalah kurangnya informasi wisata bahari Kota Pariaman adalah Motion graphic. Motion graphic ini dapat memberikan informasi berupa suara dan gambar tentang destinasi pariwisata yang terdapat di Kota Pariaman sehingga dapat dinikmati semua calon wisatawan.

2. Metodologi Penelitian

2.1. Metode Analisis Data

2.1.1. Observasi

Observasi dibagi menjadi dua buah golongan utama yang terdiri dari observasi secara langsung dan tidak langsung. Observasi langsung dilakukan dengan cara mencari data tertulis yang ada, dengan pergi kelokasi tempat. Sedangkan observasi tidak langsung mengamati objek yang akan di teliti, pada perancangan ini penulis melakukan pengamatan pada wisata bahari Kota Pariaman

2.1.2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mendatangi rumah narasumber di Jl. Syekh Burhanuddin No.145, Karan Aur, Kecamatan Pariaman Tengah, Kota Pariaman. Narasumber yang di wawancarai adalah Bapak Elfis Candra, SH. Bapak Elfis Candra sendiri adalah pimpinan dinas pariwisata dan kebudayaan Kota Pariaman. Dari hasil wawancara dengan Bapak Elfis Candra, SH dapat disimpulkan bahwa dinas pariwisata Kota Pariaman saat ini fokus untuk mengembangkan objek-objek wisata di Kota pariaman untuk menarik wisatawan dari luar daerah sehingga dapat meningkatkan pendapatan kota dan masyarakat Kota Pariaman seperti pada gambar yang tersaji pada gambar 1.



Gambar 1. Panggung Ggandoriah

Dalam perancangan media informasi wisata bahari Kota Pariaman ini, adanya faktor yang mempengaruhi dan menghambat, maka perlu suatu analisis internal dan eksternal sehingga sejauh mana faktor-faktor kunci yang menjadi sasaran perancangan objek studi penelitian ini. Dalam mengkaji faktor internal dan eksternal ini dibutuhkan suatu analisis SWOT untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman sebagai berikut:

1. Strength (Kekuatan)

Wisata bahari Kota Pariaman memiliki pesona pantai dan pulau yang indah, oleh karena itu dibutuhkan media informasi yang efektif untuk memperkenalkan potensi wisata bahari kota Pariaman kepada

masyarakat luar daerah kota Pariaman untuk menambah jumlah wisatawan.

b. Media informasi dalam bentuk motion graphic dapat menjangkau seluruh masyarakat Indonesia

c. Pada saat sekarang ini pemerintah kota Pariaman fokus membenahi potensi-potensi obyek wisata bahari.

2. Weakness (Kelemahan)

Belum adanya media informasi yang efektif mengenai obyek wisata bahari kota Pariaman membuat kurangnya pengetahuan masyarakat luar daerah kota sehingga mempengaruhi jumlah wisatawan.

3. Opportunity (Peluang)

a. Dengan adanya perancangan media informasi kota Pariaman ini akan menambah pengetahuan masyarakat mengenai potensi obyek wisata kota Pariaman.

b. Dengan memanfaatkan era teknologi zaman sekarang, penyebaran informasi semakin mudah.

c. Menambah jumlah wisatawan yang datang ke kota Pariaman

d. Bertambahnya wisatawan akan menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat sekitar.

4. Threat (Ancaman)

a. Ilustrasi yang tidak menarik akan mempengaruhi target audience untuk menonton animasi

motion graphic wisata bahari kota Pariaman.

b. Kesalahan informasi akan membuat calon wisatawan batal untuk berkunjung ke obyek wisata bahari kota Pariman.

3. Hasil dan Pembahasan

Konsep dalam Penelitian ini dibagi menjadi kosep verbal dan konsep visual. Konsep verbal yang digunakan adalah Pada perancangan media informasi wisata bahari Kota Pariaman ini, perancang akan memberikan informasi mengenai wisata bahari di Kota Pariaman kepada target audience meliputi jalur tranportasi dan spot-spot yang ada pada setiap objek wisata bahari di Kota Pariaman dalam bentuk video animasi 2d.

Ada beberapa langkah dalam pembuatan media utama perancangan media promosi wisata bahari Kota Pariaman ini. Proses vector menggunakan software CorelDraw, pada proses pengeditan video menggunakan Adobe After Effect. Dalam proses pengeditan video ini perancang membuat berdasarkan story board yang terpilih.

Konsep visual merupakan sebuah unsur-unsur dan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan dalam bentuk ikon dan gambar, tipografi, warna dan ilustrasi. Semua unsur dan elemen tersebut akan

divisualisasikan kedalam media utama dan media pendukung.

Dalam proses perancangan media informasi motion graphic ini, unsur-unsur visual yang ditampilkan meliputi gambar ilustrasi, jenis tipografi dan warna yang menarik, sehingga target audience dapat memahami dengan mudah pesan yang di sampaikan serta merasa nyaman sehingga dapat menikmati setiap visual yang di ditampilkan.

Media utama dalam pembuatannya berupa visualisasi dari vector Peta Indonesia, Pantai Kata, Pantai Cermin, Pantai Gandorih, Pulau Angso Duo, Pulau Tengah, Pulau Kasiak, Pantai Muaro Mangguang dan hal-hal yang berkaitan dengan obyek wisata bahari Kota Pariaman. Serta nmenggambarkan kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan di setiap obyek wisata.

Dalam penerapannya pada media pendukung mengutamakan pada keseimbangan layout, artinya bagaimana menyusun huruf dan gambar pada media pendukung mengacu pada prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain, komposisi dan keseimbangan baik menentukan tata letak huruf, gambar dan perpaduan warna.

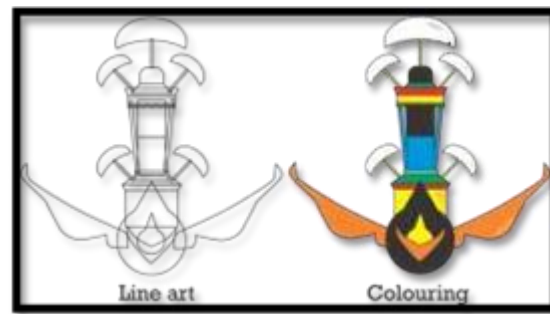
Dalam Pra Desain ini banyak sekali unsur yang harus digunakan untuk merancang sebuah motion graphic nantinya, oleh sebab itu dalam proses Pra Desain ini dibutuhkan beberapa alternatif untuk memilih apa saja yang pas untuk digunakan dalam penelitian. Typo grafi yang digunakan sperti pada table 1 yang tersajikan dibawah ini dan pada gambar 2 sampai dengan gambar 6

Jenis	Kesesuaian	Estetika	Tata Letak	Keterbacaan
Vegan Style Personal Pt	√	√	√	√
Tw Cen MT	√	√	√	√
Baskerville Old Face	√	×	√	√
Geometr212	√	√	√	√

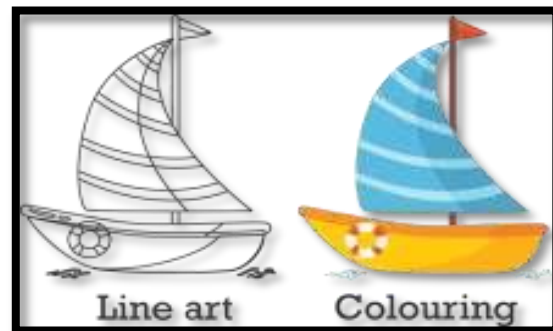
Tabel 1. Typografi

No	Warna	RGB
1		R = 255 G = 266 B = 114
2		R = 0 G = 152 B = 218
3		R = 126 G = 187 B = 74
4		R = 126 G = 187 B = 74
5		R = 55 G = 52 B = 53
6		R = 104 G = 198 B = 186

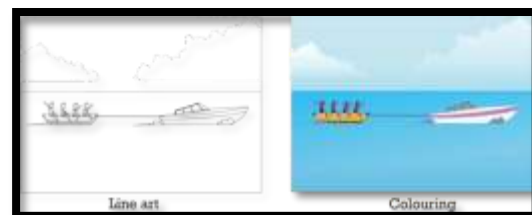
Gambar 2. Warna



Gambar 3. Studi Icon Tabuik



Gambar 4. Studi Icon Kapal



Gambar 5. Studio Icon Banna Boat



Gambar 6. Final Desain Case Handphone

4. Kesimpulan

Melalui proses berkarya Tugas Akhir ini, telah Perancangan media informasi wisata bahari Kota Pariaman dalam bentuk motion graphic merupakan informasi tentang obyek-obyek wisata bahari yang ada di Kota Pariaman. Kota Pariaman fokus membenahi dan mengembangkan sektor pariwisata bahari secara berkesinambungan karena memiliki pantai landai dengan pesona yang indah. Kota ini juga dikenal dengan pesta budaya tahunan tabuik yang prosesi acaranya diselenggarakan mulai dari tanggal 1 Muharam sampai pada puncaknya tanggal 10 Muharam setiap tahunnya. Kota Pariaman berpeluang besar sebagai wisata bahari yang sebagian besar wilayahnya berada di pesisir pantai barat sumatera memiliki potensi wisata bahari yang tidak kalah dengan daerah lainnya. Namun masih banyak wisatawan luar daerah yang belum mengetahui tentang obyek wisata bahari kota Pariaman dikarenakan kurangnya media informasi mengenai obyek wisata bahari.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media informasi berupa perancangan media promosi wisata bahari Kota Pariaman dalam bentuk motion graphic yang menarik dan komunikatif. Dengan adanya media informasi wisata bahari dapat membantu pemerintah kota Pariaman dalam melakukan promosi untuk menambah jumlah wisatawan berkunjung ke Kota Pariaman guna menambah pendapatan daerah serta kesejahteraan masyarakat setempat. Perancangan Media Informasi Wisata Bahari Kota Pariaman Dalam Bentuk motion graphic yang digunakan untuk menyampaikan pesan / informasi dari pengirim ke penerima pesan / informasi. Melalui media motion graphic ini dapat menjadi media informasi yang efektif bagi masyarakat luar Kota Pariaman yang masih belum mengetahui potensi obyek wisata bahari di Kota Pariaman. Video informasi dalam bentuk motion graphic merupakan media utama yang digunakan untuk memperkenalkan dan mengajak masyarakat luar daerah untuk

berkunjung ke obyek wisata bahari Kota Pariaman. Dengan menggabungkan unsur gambar flat yang digerakan yang mengacu pada konsep perancangan dan melalui proses produksi, video motion ini berperan secara efektif dengan tujuan menyampaikan pesan kepada target audience. Di tahap produksi perancang melalui beberapa proses yaitu pra desain, desain, dan pasca desain. Media pendukung dibuat dalam bentuk media cetak. Penerapan layout atau tata letak media pendukung sesuai dengan prinsip-prinsip desain agar mendapat hasil yang baik. Media pendukung juga berperan dalam mendukung media utama agar tujuan yang diberikan kepada target audiens tersampaikan. Dengan demikian perancangan media promosi wisata bahari Kota Pariaman bentuk motion graphic dan media pendukungnya bisa menjangkau audiencenya yaitu seluruh kalangan umur atau masyarakat

Daftar Rujukan

- [1] Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [2] Couto, Nasbahry. 2010. Psikologi Persepsi iDalam Desain Komunikasi Visual. Padang: UNP Press Padang
- [3] Rustan, Surianto, 2017. Mendesain Logo. Edisi 2017. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- [4] Layout: Dasar & penerapannya. Edisi 2017. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- [5] Sachari, Agus. 2005. Pengantar Metode Penelitian Budaya dan Desain (Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya). Jakarta : Erlangga
- [6] Safanayong, yongki. 2013. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Intermedia
- [7] Tinarbuko, Sumbo 2008. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Jalasutra
- [8] Anggraini S. & Nathalia. (2014). Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula. Bandung: Nuansa Cendekia