

# Jurnal Desain Komunikasi Kreatif

https://judikatif-upiyptk.org/ojs

2022 Vol. 4 No. 1 Hal: 1-9 e-ISSN: 2745-9454

# Motion Graphic Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Muara Jambi

M. Sayuti<sup>1⊠</sup>, Yusril<sup>2</sup>, Syafwandi<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Seni Indonesia Padangpanjang

<sup>3</sup>Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

msayuti@upiyptk.ac.id

### **Abstract**

Muara Jambi Temple Complex (KPMJ) is a national cultural heritage area located in Muaro Jambi Regency, Maro Sebo District. This KPMJ has a Buddhist pattern. With an area of 17.5 KM2 which stretches 7 KM along the Batanghari River near the East Coast of Jambi. KPMJ has nine main temple buildings, and various types of collections that are closely related to historical, cultural and religious values. In order to support the existence of KPMJ as a regional and national tourism potential, promotional media as well as digital-based information media (motion graphics) are needed so that they are able to attract and increase public enthusiasm for traveling to KPMJ. At the same time being able to contribute knowledge and educate the public to care for and maintain and preserve cultural heritage. The theories used in the creation of this motion graphic are color theory, motion graphic theory, narration, communication, typography, and cultural heritage tourism theory. The method used by the designer in creating this motion graphic is 4D (define, design, develop, and disseminate). The target audience in this design is teenagers to early adulthood. The supporting media are posters, brochures, stickers, mugs, key chains, entrance tickets, id-cards, t-shirts, hats and umbrellas.

Keywords: Muara Jambi's Temple Residence, Tourism, Information, Promotion, Motion Graphic.

### Abstrak

Kompleks Percandian Muara Jambi merupakan kawasan cagar budaya nasional yang terletak di Kabupaten Muaro Jambi, Kecamatan Maro Sebo. KPMJ ini bercorak budhisme. Dengan luas area mencapai 17,5 KM2 yang membentang 7 KM sepanjang sungai Batanghari dekat Pantai Timur Jambi. KPMJ memiliki sembilan bangunan utama candi, dan berbagai jenis koleksi yang erat hubungannya dengan nilai sejarah, nilai budaya dan religi. Dalam rangka mendukung keberadaan KPMJ sebagai potensi pariwisata daerah dan nasional sangat diperlukan media promosi sekaligus media informasi yang berbasis digital (motion graphic) sehingga mampu menggait dan meningkatkan antusiasme masyarakat untuk berwisata ke KPMJ. Sekaligus mampu memberikan sumbangan pengetahuan dan mengedukasi masyarakat untuk peduli serta menjaga dan melestarikan peninggalan cagar budaya. Teori yang digunakan dalam penciptaan motion graphic ini ialah teori warna, teori motion graphic, narasi, komunikasi, typografi, dan teori wisata cagar budaya. Metode yang digunakan perancang dalam menciptakan motion graphic ini adalah 4D (define, design, develop, dan disseminate). Target audience pada perancangan ini adalah remaja hingga dewasa awal. Media pendukungnya berupa poster, brosur, stiker, mug, gantungan kunci, tiket masuk, id-card, t-shirt, topi dan payung.

Kata kunci: Kompleks Percandian Muara Jambi, Wisata, Informasi, Promosi, Motion Graphic.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



## 1. Pendahuluan

Kompleks Percandian Muara Jambi (KPMJ) adalah sebuah kompleks percandian agama Buddha terluas di Asia Tenggara, yang membentang dari barat ke timur di tepi sungai Batanghari dengan panjang 7,5 Km serta luas 17,5 KM2. Kompleks percandian ini terletak di Desa Muaro Jambi Kecamatan Maro Sebo, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi, yang dapat ditempuh lewat jalur darat sekitar 23 Km atau 38 menit dari Kota Jambi. KPMJ diperkirakan dahulunya merupakan kompleks peribadatan ataupun kompleks pendidikan agama Budha sehingga banyak ditemukan arca dan artefak bercorak buddhisme.

Sebaran bangunan percandian bersifat mengelompok. Terdapat sembilan bangunan candi dan beberapa candi lainnya yang masih berupa gundukan tanah (menapo) dan sebagian masih dalam proses pembugaran. Kesembilan bangunan itu adalah candi tinggi I, candi tinggi II, candi gumpung, candi kembar batu, candi astano, candi gedong i, candi gedong ii, candi kedaton, candi kotomahligai dan danau tua, yaitu Danau Telagarajo, serta Stupa. Pada ujung sebelah timur terdapat kelompok candi paling tua dan pada ujung dan sebaliknya pada ujung paling barat terdapat kelompok candi paling muda. Setiap kelompok candi dipisahkan dengan bangunan pagar keliling yang selalu memiliki pintu gerbang di sebelah timur. Di sekitar tembok

antara kelompok candi satu dengan kelompok candi KPMJ lebih luas lagi agar KPMJ lebih banyak lainnya.

KPMJ diketahui seorang Perwira Inggris bernama kapten E. C. Crooke yang mendapatkan tugas militer Melihat untuk mengunjungi daerah pedalaman Batanghari pada begitu pesat dalam perkembangan dan kemajuannya, tahun 1820. Ia mencatat bahwa Muaro Jambi pernah sehingga mampu menjadi ibukota kerajaan kuno. Diantara rerimbunan menjanjikan di masa mendatang. Selain itu, pariwisata hutan dekat desa banyak ditemukan reruntuhan juga merupakan kebutuhan yang sangat penting di bangunan-bangunan bata dan arca [1].

KPMJ merupakan warisan budaya yang memiliki nilai sejarah. Sehingga pemerintah menyadari bahwa peninggalan sejarah yang tersebar di seluruh kawasan Candi Muara Jambi harus dijaga dan dilestarikan agar nilai-nilai luhur budaya bangsa tetap terpelihara. Untuk melindungi benda-benda peninggalan sejarah yang menjadi kekayaan budaya baik lokal maupun nasional, pemerintah mengeluarkan Undang-undang No 11 tahun KPMJ masih ketinggalan jauh dalan hal pengembangan 2010 tentang cagar budaya [2].

Mendukung keberadaan KPMJ sebagai potensi pariwisata daerah dan nasional, pada tanggal 22 Presiden Sepetember 2007 Susilo Bambang Yudhoyono menetapkan KPMJ sebagai Kawasan Wisata Sejarah Terpadu (KWST). Selain itu KPMJ telah didaftarkan ke UNESCO sebagai world heritage atau warisan dunia yang didaftarkan pemerintah Provinsi Jambi sejak tahun 2009 mengingat nilai-nilai penting sejarah, budaya, religi, dan pengetahuan yang terkandung di KPMJ.

Disamping itu menurut Undang-Undang No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan dalam pasal 3 dan 4 pariwisata berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan yang datang dengan rekreasi perjalanan serta meningkatkan pendapatan negara untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat. Kepariwisataan bertujuan untuk: Meningkatkan pertumbuhan ekonomi, (b) Meningkatkan kesejahteraan rakyat, (c) Menghapus kemiskinan, (d) Mengatasi pengangguran, Melestarikan alam, (f) lingkungan, dan sumber daya, (g) Memajukan kebudayaan, (h) Mengangkat citra bangsa, (i) Memupuk rasa cinta tanah air, (j) Memperkukuh jati diri dan kesatuan bangsa, (k) Mempererat persahabatan antar bangsa [3].

Nilai sejarah, budaya, dan religi yang dimiliki KPMJ merupakan daya tarik utama. KPMJ ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai tempat untuk bermain atau berkumpul dengan keluarga, kerabat dan bertamasya saja. Tetapi, bisa juga untuk keperluan sarana edukasi nilai-nilai budaya, sejarah dan religi. Selain itu keasrian alam KPMJ juga membuat suasana nyaman dan menjadi sarana refreshing yang mumpuni untuk melepas penat. Namun sayangnya, keunggulan yang dimiliki KPMJ ini tidak membuat KPMJ menjadi lebih familiar dari candi yang berada di pulau Jawa. Hal ini adalah karena sampai saat ini KPMJ belum menjadi pilihan wisata masyarakat Jambi secara keseluruhan.

keliling terdapat parit-parit yang menghubungkan Untuk itu harus ada upaya untuk memperkenalkan dikunjungi wisatawan-wisatawan lainnya yang berada di Provinsi Jambi.

> pertumbuhan pariwisata dunia menciptakan peluang tengah kehidupan modern saat ini. Maka untuk menunjang itu semua dibutuhkan sebuah sarana dan prasarana baik itu berupa infrastruktur maupun berupa media informasi sekaligus promosi yang terfokus dan terarah yang nantinya dapat memberikan pengenalan kepada masyarakat dan wisatawan sehingga dapat meningkatkan volume wisatawan yang berkunjung ke KPMJ.

> media informasinya. Melihat keadaan seperti ini, objek wisata KPMJ sangat perlu dipromosikan kembali ke masyarakat umum dengan tidak mengenyampingkan nilai-nilai luhur, seperti niali sejarah, nilai budaya, dan nilai religi yang terkandung didalam KPMJ. Tanpa adanya media informasi sekaligus media promosi tentu berdampak lebih buruk lagi terhadap kemajuan dan kelestarian KPMJ ini sendiri. Diharapkan dengan bentuk media informasi yang lebih inovatif, kreatif, dan informatif dapat memberikan sumbangan pengetahuan sekaligus mengedukasi dan membujuk masyarkat untuk berwisata ke KPMJ.

> Dalam proses pengembangan media informasi wisata KPMJ tersebut ialah salah satunya melalui motion graphic. Motion graphic ini adalah sebuah media yang memuat visual dan informasi yang efektif. Penggunaan motion graphic dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari data yang sebelumnya didapat. Motion graphic juga dapat memecah data ke dalam beberapa bagian visual yang dapat membantu untuk menyajikan informasi menjadi sederhana tetapi tetap menarik dalam menunjukkan suatu informasi. Selain itu, manusia iuga lebih banyak memperoleh informasi melalui sistem visual [4].

> Motion graphic memiliki keunggulan, yaitu wisatawan lebih cepat menyerap informasi dapat meminimalisasi banyaknya waktu yang digunakan. Karena durasi dari motion graphic ini sangatlah singkat. Pengembangan media informasi dalam bentuk motion graphic ini dapat meningkatkan kepercayaan dalam berkomunikasi dan mengatasi keterbatasan waktu dan jarak sehingga yang ditampilkan menjadi lebih menarik perhatian dan dapat menciptakan visual yang memiliki karakter yang mudah diingat dan dikenal, tampilan yang dinamis, interaktif bahkan disukai masyarakat. Melalui motion graphic ini informasi yang disampaikan lebih mudah diterima dan lebih mudah untuk dipahami.

maka dalam proses perancangan motion graphic ini perancangan mengunjungi perpustakaan Balai pembentukan karakteristik dan identitas mesti Pelestarian Cagar Budaya Wilayah Kerja Jambi, dipertahankan keasliannya. Kemudian disajikan melalui Belitung, Sumsel dan Bengkulu, Perpustakaan Arsip cerita atau komunikasi visual. Serta di tambah dengan Daerah Provinsi Jambi, Perpustaan Provinsin Jambi, media pendukung berupa media cetak lainnya yang Museum Perjuangan Rakyat Jambi, Museum Siginjai, terintegrasi dengan baik dalam upaya Dan Museum KPMJ. menginformasikan wisata KPMJ.

Dalam peroses perancangan pengolahan layout, narasi, style illustrasi flat design yang disederhanakan dalam upaya menyempurnakan dari media terdahulu untuk menghindari dan meminimalisasi kemiripan maupun kesamaan dari bentuk-bentuk visual yang sudah dirancang sebelumnya. Berikut tinjauan sekaligus mereview beberapa karya animasi motion graphic yang berkaitan dengan sumber ide, objek dan pendekatan permasalahan yang perancang garap. Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Batujaya Kabupaten Karawang [5]. Perancangan karya animasi motion graphic ini menyampaikan informasi kepada masyarakat bahwa di Kecamatan Batujaya terdapat situs kompleks percandian yang sebagian objeknya masih dalam bentuk gundukan tanah (unur) yang kurang dikenal masyarakat. Informasi yang di sampaikan berupa sejarah singkat kompleks percandian, sejarah singkat beberapa situs candi, dan profil candi yang layak di kunjungi. Perancangan Media Promosi Pariwisata Kota Bukittinggi [6]. Karya animasi motion graphic ini menyampaikan pesan tentang promosi wisata Kota Bukittinggi melalui sektor sosial, alam, budaya dan beberapa bangunan sejarah. Namun tidak semua tempat wisata di Kota Bukittingi yang di muat kedalam karya hanya Sebagian saja.

# 2. Metodologi Penelitian

# 2.1 Metode Pengumpulan Data

## 2.2.1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mendatangi secara langsung KPMJ. Perancang melakukan riset ke semua sebaran bangunan candi, mendata, memotret dan mengumpulkan semua data-data baik tulisan, gambar, cerita, artefak, dan berbagai media visual yang berkaitan dengan informasi KMPJ.

# 2.2.2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kebeberapa 2.2 Konsep Garapan dan Pendekatan Teori narasumber sesuai denga bidang dan fungsinya masingmasing. Dalam hal ini adalah untuk mendapatkan sumber data yang asli dan dipertanggungjawabkan dan bisa menjawab semua permasalahan yang perancang temukan didalam KPMJ.

# 2.2.3. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan bagian dalam proses pengumpulan data untuk memperkuat hasil obeservasi dan wawancara. Tekni ini dilakukan dengan cara yang terkandung di dalam KPMJ. mencatat semua sumber data baik dalam bentuk buku,

Berdasarkan dari uraian data dan informasi di atas artikel jurnla ilmiah, dan lain-lain. Dalam hal ini,

## 2.2.4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah bukti sebuah observasi dan juga menjadi data data visual sebagai acuan dalam proses graphic perancanagan motion berikut visual dokumentasinya Objek Percandian dan ikon penting lainnya, dan Karakteristik pola susunan batu bata dan ukiran percandian yang disajikan pada Gambar 1 sampai dengan Gambar 3.



Gambar 1. Peta kasawasan KPMJ



Gambar 2. Kawasan KPMJ



Gambar 3. Candi gampung KPMJ

# 2.2.1. Konsep Garapan

# dapat 2.2.1.1. Konsep Verbal

Perancangan ini diciptakan sebagai media informasi yang informatif bagi semua masyarakat terkhusus untuk masyarakat Provinsi Jambi dalam memperoleh informasi baik mengenai letak secara geografis maupun nilai-nilai budaya, sejarah dan religi Perancangan motion graphic ini mempertahankan 2.2.2.1. Motion graphic karakteristik sebagai keunikan dan daya tarik tersendiri sebagai Kawasan wisata terpadu KPMJ. Menilik picturemark sebagai ikon utama dari KPMJ ini ialah salah satunya dwarapala. Disamping sebagai benda hias pada bangunan candi dan pintu gerbang. Jika dikaitkan dengan dunia mitologi. Dwarapala juga dianggap sebagai dewa yang memiliki kewenangan sebagai 2.2.2.2. Narasi menjaga KPMJ dari serangan secara gaib. Karakter dari dwarapa KPMJ ini berkesan ramah, dan bersahabat dijadikan sebagai penyambut selamat datang dan juru kunci kesalamat pada percandian tersebut.

Perancangan ini menampilkan konten informasi yang menjawab sebuah pertanyaan "apa yang telah terjadi" menarik mudah dimengerti sekaligus mengedukasi, dan [8]. membujuk untuk berwisata ke KPMJ. Konsep verbal didukung menggunakan narasi Bahasa Indonesia yang familiar dan tidak berbelit-belit. Karena, target Komunikasi merupak transfer informasi antara audience dari perancangan ini adalah remaja sampai pengirim dan penerima pesan. Komunukasi beberapa dewasa awal (15-40 tahun). Poin utama pada konsep elemen. Elemen-elemen komunikasi tersebut antara verbal ini adalah informasi yang ditampilkan dalam bentuk simple, modern, dan funny.

### 2.2.1.2. Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan video motion graphic Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah ini sangat memperhatikan berbagai elemen dan unsur bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti desain seperti warna, tipografi, ilustrasi, dan layout visual dan efektif [10]. Disisi lain tipografi adalah yang banyak ditampilkan kedalam bentuk visual. elemen grafis yang paling mudah dibaca. Tetapi Informasi yang disampaikan dalam bentuk tiga bagian, melalui kata-kata yang terdiri dari huruf, oleh huruflah dengan style illustration flat design pada scene tertentu yang memandu pemahaman pembaca pesan atau ide dan disisipkan foto aslinya dan teks headline.

Penerapan komposisi pada perancangan ini berdasarkan 2.2.2.5. Warna pada prinsip-prinsip kesatuan, keseimbangan layout, figure, background, dan size, scale agar dapat mencapai keharmonisan anatara objek satu dengan objek yang lainnya di dalam frame. Sehingga mampu memberikan penekanan pada objek yang sedang dijelaskan.

Berangakat dari konsep verbal yang sudah dikemukakan diatas. Perancang menggambarkan karakteristik dan ekunikan KPMJ beserta filosofi yang tersebut [13]. tergambar dari dwarapala sebagai picture mark atau ikon utama kedalam ilustrasi yang sudah disederhanakan beserta nilai- nilai sejarah, budaya dan Berdasarkan undang-undang Nomor 11 tahun 2010 regili.

Di samping itu perancang ini juga menetapkan tampilan visual yang cocok dengan target audience agar informasi melalui media ini tersampaikan dengan baik. Dengan demikian perancang menggunakan warnawarna yang mendekati warna asli dari bangunan candi, 2.3 Metode Penciptaan tetapi tidak menutup kemungkinan memberikan kombinasi warna yang kontras agar terlihat lebih menarik, fresh dan tidak kaku. Tipografi yang digunakan menggunakan jenis huruf san- serif yang tidak kaku, fleksibel, tingkat keterbacaanya dan menggunakan huruf yang tersedia didalam Personal computer antara lain (diavlo, alba, dan brannboll).

# 2.2.2. Pendekatan Teori

Motion Graphic adalah grafik yang menggunakan footage dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari motion atau gerakan dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam projek multimedia [7].

Narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan dengan sejelas-jelasnya suatu kejadian seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Dengan kata lain, narasi berusaha

# 2.2.2.3. Komunikasi

lain adalah people, context, messages, channels, noise, rules dan feed back [9].

# 2.2.2.4. Tipografi

[11].

Mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan [12]. Pada sudut pandang vang lain warna juga bersumber dari kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya

# 2.2.2.6 Wisata cagar budaya

mengenai cagar budaya. Peninggalan-peninggalan budaya yang memiliki nilai sejarah, pengetahuan, agama, pendidikan dan sifat kebedaan dalam bentuk striktur kawasan maupun situs [14]. Sangat penting untuk di kelola dan dimanfaatkan.

Metode yang digunakan dalam Perancangan ini ialah menggunakan pengembangan 4-D (Four D) merupakan model merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) Disseminate (Penyebaran) [15].

### 2.2.3. Define

Tahap pendefinisian ini merupakan bagian untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan didalam proses perancangan motion graphic serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan masalah, ide penciptaan dan konsep garapan yang dikembangkan oleh perancang dalam melakukan penciptaan. (Analisis Awal-Akhir, Analisis Target Audience, Analisis Konsep dan Analisis Media).

#### 2.2.4. Design

Pada tahapan perancangan ini merupakan menetapkan tujuan kreatif, mind mapping, strategi kreatif, studi indicator, tipografi, eksekusi pesan dan warna yang akan diaktualisasikan semua media (media utama dan media pendukung)

### 2.2.5. Develop

Pada tahap pengembangan ini adalah melakukan pengembangan kembali dari beberapa alternatif desain yang terpilih, sehingga terpilihnya final dasain yang lebih kuat secara visual karakteristik kemudian mind mapping diatas. Kemudian dikembangkan dilakukan evaluasi, baik secara estetika, original, komunikatif, dinamis, dan keterbacaan lebih jelas proses validasinya melibatkan berbagai pihak.

### 2.2.6. Disseminate

Pada tahap ini setelah diuji terbatas dan instrument telah di revisi, masuk kedalam tahap selanjutnya adalah tahapan menyebarluaskan animasi motion graphic sebagai media informasi wisata KPMJ kedalam beberapa media seperti melalui media sosial dan chanel youtube yang didukung oleh berbagai media cetak lainnya.

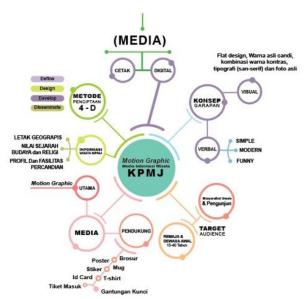
### 3. Hasil dan Pembahasan

Mind mapping merupakan Proses awal dalam penyaringan ide serta pencarian dan tempat pengembangan dan mengkombinasikan poin-poin dan data yang telah dikumpulkan sebelumnya sehingga dalam proses penciptaan lebih focus dan terarah seperti pada Gambar 4 dan Gambar 5.

# 3.1 Struktur Karya



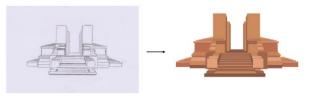
Gambar 4. Mind mapping KPMJ



Gambar 5. Mind mapping media

Kata kunci dan poin-poin yang telah ditetapkan pada kedalam bentuk-bentuk visual melalui sketsa kasar. Diolah kembali kedalam format digital, lalu ketahap terakhir ialah proses animasi seperti Gambar 6 sampai dengan Gambar 8.

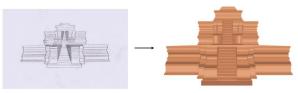
### 3.1.1. Sketsa kasar ke format vector



Gambar 6. Sketsa candi gedong I ke gambar vector



Gambar 7. Sketsa arca paradjnaparamita ke vector



Gambar 8. Sketsa candi tinggi II ke gambar vektor

### 3.1.2. Tipografi

Tipografi sans serif yang bergaya simple dan jelas adalah bertujuan untuk menghilangkan keraguan atau ketidak terbacanya teks karena menggunakan media video animasi yang bergerak. Jenis font yang di gunakan seperti Gambar 9.

KONTEN: (Font diavlo) **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ** abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

# JUDUL: (FORE ALBO) **ϥ**ϗϲ**Ϧ**ͼϝ<mark>ϭϯϳ</mark>ͿϧϥϻϥϘϼϙϼ;ͳͿϒϢϒΫΖ abcdefghijklmnoparstuvwxyz I 2 3 4 5 6 7 8 9 O

Konten Pendukung: (Pont Bro ABCDE**T**CHIAK£MINPORSTUWXYZ abedefghijklmnopgrituvwxyz 1234567890

Gambar 9. Font yang digunakan

#### 3.1.3. Warna

Pemilihan warna pada perancangan ini berdasarkan dari 3.1.6. Proses Penciptaan Motion Graphic karakteristik dan nilai-nilai budaya, relogi dan sejarah Pada proses penciptaan animasi menggunakan software dari KPMJ. Sehingga mampu memberikan sugesti yang antara lain: adobe illustrator, adobe photoshop, adobe mendalam pada target udience atau informasi yang after effect, dan adobe premier pro. Alur proses disampaikan. Pemilihan warna beserta kode warna pembuatnya seperti Gambar 13 di bawah ini. seperti Gambar 10 dibawah ini.



Gambar 10. Warna

#### 3.1.4. Headline

Headline atau pesan verbal yang ditonjolkan pada penciptaan motion graphic ini adalah berupa pesan singkat, padat, serta mudah dimengerti. Kalimat yang bermakna himbauan serta ajakan kepada target audience. Pengolahan layout dan penetapan headline seperti di Gambar 11 di bawah ini.



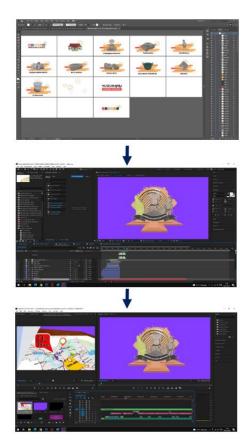
Gambar 11. layout headline

### 3.1.5. **Picturemark**

masterplant dari **KPMJ** ialah stupa, Melayu" seperti Gambar 12 dibawah ini.



Gambar 12. Picturemark



Gambar 13. Screenshot proses pembuatan animasi

### 3.1.7. Karya pendukung

Perancangan media pendukung ini menggunakan dua Dalam proses penciptaan motion graphic. Perlu ada kategori, antara lain media cetak, dan merchandise icon masterplant. Dalam hal ini icturemark yang kedua jenis kategori media pedukung ini berfungsi mewakili KMPJ baik dari bentuk karakteristik maupun untuk mempermudah dalam penyebaran media arca informasi. Media cetak antara lain: poster, brosur, paradjnaparamita, arca dwarapala dan krakte bata candi stiker dan tiket masuk. Merchandise seperti t-shirt, topi, tinggi II. Dan penambahan ribbon teks "Pesona Negeri payung, mug dan id card. Desain terpilih pada media ini pada Gambar 14 sama dengan Gambar 23.

# 3.1.7.1. Poster



Gambar 14. Poster terpilih

# 3.1.7.2. Brosur



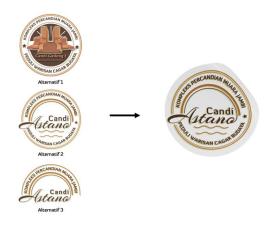
Gambar 15. Brosur tampak depan dan belakang

# 3.1.7.3. Mug



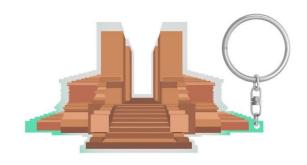
Gambar 16. Mug

# 3.1.7.4. Stiker



Gambar 17. Stiker

# 3.1.7.5. Gantungan kunci



Gambar 18. Gantungan kunci

# 3.1.7.6. T-shirt



Gambar 19. T-shirt

# 3.1.7.7. Topi



Gambar 20. Topi

### 3.1.7.8. Id card



Gambar 21. id card

### 3.1.7.9. Tiket masuk



Gambar 22. Tiket masuk

## 3.1.7.10. Payung



Gambar 23. Payung

# 3.2 Tekstur Karya

Secara kesulurahan perancangan ini menggunakan style desain kontemporer yang digarap menggunakan media digital dalam format vector baik untuk karakter, gambar pendukung dan pengolah layout tipografi

sebelum diberikan effect movement atau gerakan yang dinamis. Pemilihan style desain kontemporer ini berdasarkan dari target audience yang merupakan remaja hingga dewasa awal yang dominan menyukai bentuk bentuk gambar yang simple, funny, dan kekinian didukung dengan pembawaan voice overnya semi formal sehingga informasi yang sampaikan dapat terserap dengan baik dan mudah dipahami. Selain itu, didukung pula pada scane tertentu sisipkan foto asli.

keseluruhan Dalam proses penggarapan secara menggunakan Personal Computer. Sebelum penggarapan secara digital terlebih dahulu gambar disketsa secara manual kemudian dipindahkan ke software. Software yang digunakan dalam penggarapan ialah adobe Ilustrator, adobe photoshop untuk proses pembuatan gambar digital dan untuk memberikan effect movement atau gerakan menggunakan software after effect dan adobe premier pro.

## 4. Kesimpulan

Kompleks percandian muara jambi tidak hanya sebagai pusat peninggalan arkeolog saja, yang kemudian dijadikan sebagai kawasa wisata terpadu, akan tetapi KPMJ juga memilki segudang kekayaan lainnya yang belum tesampai secara baik kepada masyarakat umum khusus remaja dan dewasa awal sebagai target audience. Kekayaan itu adalah berupa nilai-nilai sejarah, nilai budaya dan nilai religinya yang mesti tetap terjaga kelestariannya. Dimana target audience pada perancangan ini adalah sebagai pewaris genarasi yang peduli kelestarian peninggalan cagar budaya. Supaya peninggalan ini mampu menggait dan menarik audience target sekaligus meningkatkan antusiasme masyarakat untuk berwisata ke KPMJ sebagai pusat sarana edukasi dan pariwisata sejarah.

## Daftar Rujukan

- [1] Gunawan, I. (2020). Urban, Sejarah dan Kebudayaan (di) Indonesia. JSRW (Jurnal Senirupa Warna), 8(2). http://dx.doi.org.10.36806/jsrw.v8i2.85
- [2] Undang-undang No 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya Pasal 1 Ayat 1-6, (diakses 05 Maret 2021) https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38552/uu-no-11-tahun-2010.
- [3] Undang-undang Republik Indonesia NO.10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan, (diakses 05 Maret 2021). https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2009/10TAHUN2009UU.H TM.
- [4] Rahmani Humairoh, Z., & Prajarini, D. (2020). Pengukuran Efektivitas Infografis Pada Portal Berita Online Kompas.com. AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 3(1), http://dx.doi.org.10.37505/aksa.v3i1.30
- [5] Muhammad, A. F., & Arumsari, R. Y. (2019). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Batujaya Kabupaten Karawang. eProceedings of Art & Design, 6(1).
- [6] Bermana, A. L. (2020). Perancangan Media Promosi Pariwisata Kota Bukittinggi. Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design, 1(1), 10-19. http://dx.doi.org/10.53666/artchive.v1i1.1558

- [7] Concepts. (2016). Motion Graphics, 48–77. http://dx.doi.org.10.5040/9781474222440.ch-002
- [8] Kusmaini, T. (2020). Analisis Pada Iklan Televisi: Diksi dan Gaya Bahasa Anafora. Kelasa, 13(2). http://dx.doi.org.10.26499/kelasa.v13i2.75
- [9] Ekoprabowo, R. W. (2020). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Cybercrime dalam bentuk Motion Graphic. DeKaVe, 1(1). http://dx.doi.org.10.24821/dkv.v1i1.3610
- [10]Eko Valentino, D. (2019). Pengantar tipografi. Tematik, 6(2), http://dx.doi.org.10.38204/tematik.v6i2.254 pengembangan media video pembelajaran dengan model
- [11] Carina, R. (2019). Penggunaan Huruf Dekoratif dalam Tipografi Kinetis. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain, 4(1), http://dx.doi.org.10.25105/jdd.v4i1.4558.
- [12] Tri Widadijo, W. (2020). Prinsip Dasar Tata Rupa dalam Film Animasi "The Secret Of Kells." AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 3(2), http://dx.doi.org.10.37505/aksa.v3i2.36

- 48–77. [13] Yonanda, D. H., & Usman, R. (2021). Perancangan Media Informasi Wisata Bahari Kota Pariaman dalam Bentuk Motion Graphic. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif, 12–18.* http://dx.doi.org.10.35134/judikatif.v3i1.3
  - [14] Atika, F. A., & Poedjioetami, E. (2022). Creative Placemaking Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, Untuk Memperkuat Karakter Dan Identitas Tempat. Pawon: Jurnal Arsitektur, 6(1), http://dx.doi.org.10.36040/pawon.v6i1.3810
  - 15] Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). pengembangan media video pembelajaran dengan model pengembangan 4d pada mata pelajaran agama hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), http://dx.doi.org.10.23887/mi.v24i2.21262