PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TAMAN RIA SUROPATI SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI

Adithya Pratama, M.Pd[1] ; Dewi Atiqoh[2]
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komunikasi,
Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan
Jl. Raya Warung Dowo Kec. Pohjentrek Kabupaten Pasuruan
waditadm@gmail.com, Atiqohdewi011@gmail.com,

ABSTRAK

Promosi sangat penting dilakukan bagi dunia pariwisata sebagai media promosi. Latar belakang dari perancangan ini adalah kurang efektifnya media baik promosi dan informasi serta belum adanya media promosi berupa motion graphic. Penelitian ini menghasilkan video yang menjelaskan potensi dan pra sarana yang ada dalam desatinasi wisata yang berdurasi video berdurasi satu setengah menit.

Penelitian ini menggunakan metode Recearch and Development yang mengacu pada Borg and Gall (Sugiyono 2017) yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi hasil uji coba produk
Hasil nilai dari ahli media dengan skor 88 dengan prsentase 92,6% dengan kriteria sengat baik. Sedangkan nilai validasi dari ahli desain mendapatkan skor 81 dengan presentase 90% dengan kriteria sangat baik. Setelah produk sudah divalidasi dan revisi, makan produk diuji cobakan kepada masyarakat dengan mendapatkan skor 2947 dengan presentase 73,1% dengan kriteria baik dan layak digunakan.

Kata kunci : *Motion Graphic, Taman Ria Suropati, Pasuruan*

Promotion is very important for the world of tourism as a promotional medium. The background of this design is the ineffectiveness of media both promotion and information and the absence of promotional media in the form of motion graphics. This research produces a video that explains the potential and pre-existing facilities in a tourist destination with a video duration of one and a half minutes.

This study uses the Research and Development method which refers to Borg and Gall (Sugiyono 2017), namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revisions, product trials, revisions to product trial results.
The results of the media experts score 88 with a percentage of 92.6% with good sting criteria. While the validation value of the design expert gets a score of 81 with a percentage of 90% with very good criteria. After the product has been validated and revised, the product is tested on the community by getting a score of 2947 with a percentage of 73.1% with good criteria and is suitable for use.

Keywords: *Motion Graphic, Taman Ria Suropati Pasuruan*

PENDAHULUAN

Perkembangan media promosi dan informasi di era digital, saat initelah mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan munculnya berbagai jenis media yang bisa digunakan. Wisata merupakan kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok untuk mengunjungi tempat-tempat yang menarik,seperti wisata alam,budaya,sejarah dan lainnya.tujuan dari kegiatan wisata ini biasanya adalah untuk berlibur,bersantai berwisata,serta menikmati keindahan alam atau kekayaan yang ada disuatu tempat. Taman ria suropati merupakan tempat wisata ramah keluarga berupa taman rekseasi yang cocok bagi keluarga. Tidak hanya wisata air tapi juga dikenalkan edukasi mengenal flora, fauna dan mencintai alam sekitar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada Bapak Abdur Rohman selaku Divisi HR dan Operasional Taman Ria Suropati pada tanggal 10 Januari 2023, Beliau menuturkan bahwa pihak taman ria suropati sebelumnya sudah melakukan promosi melalui akun media sosial resmi ,namun sudah lama tidak berjalan dengan baik dan dirasakurang efektif sehingga membuat masyarakat kurang dapat menerima informasi terkait potensi yang ada di taman ria Suropati. Maka diperlukan adanya media informasi yang efektif dalam memberikan informasi kepada khalayak yaitu berupa video motion grapic yang berisi terkait objek dan potensi wisata yang tersedia di dalam Taman Ria Suropati, diharapkan dengan adanya media informasi ini dapat diterima oleh masyarakat melalui informasi yang ada dan berdampak positif bagi pihak taman ria Suropati.

METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah*Research and Development (RnD)*, penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasikan produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk .Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan yang harus digunakan meliputi 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk. revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk dan produksi masal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Visual

Konsep visual dalam membuat motion graphic ini menggunaakan gaya flat desain 2D yang dinamis dan minimalis perpaduan darianimasi, musik dan teks yang ada di setiap transisinya.

Typografi

Typografi yang digunakan adalah sans serif Futura Md BT, yangmana penggunaannya typografi sans serif ini memberikan kesan kasual dan modern.

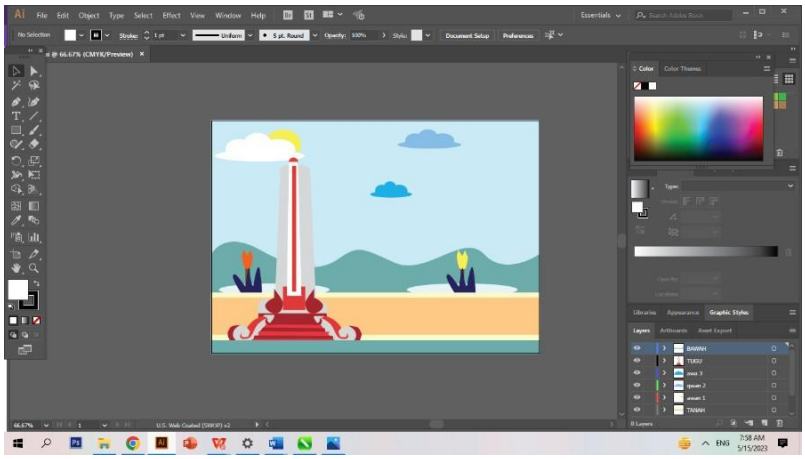
Warna

Warna dasar yang digunakan dalam motion graphic ini adalah warna biru yang bermakna kebersihan dan ramah, warna oranyebermakna keseimbangan dan kehangatan, dan warna hijau toskabermakna kenyamanan.

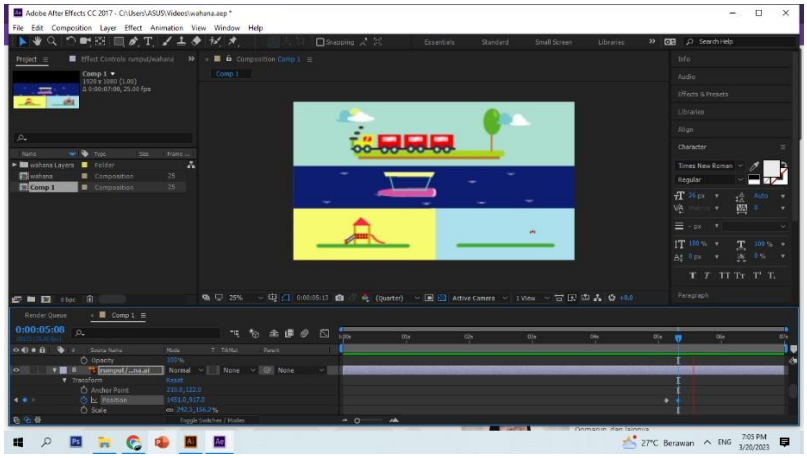
#c9dbea #f9a358

#6dadab #5155a5

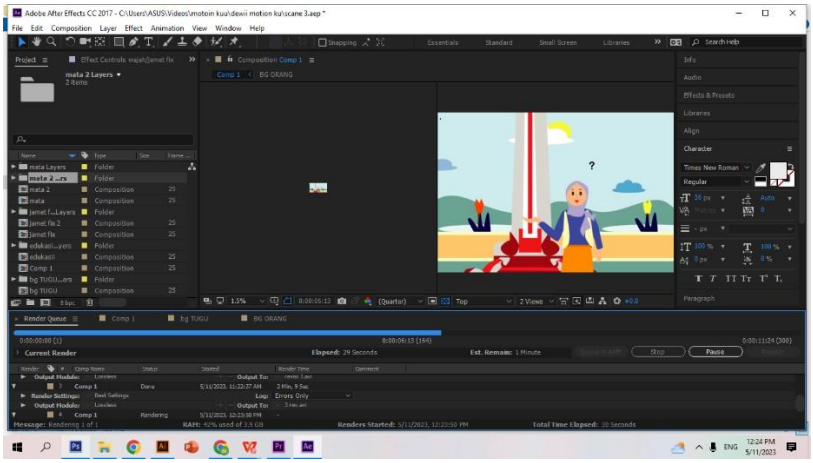
Proses Desain Karakter pada Adobe Ilustrator



Proses Karakter menjadi Bergerak pada Adobe After Effect



Proses Editing Video pada Adobe Primer



Hasil Validasi Ahli Media

ASPEK	JUMLAH TIAP ASPEK	SKOR MAKSIMAL	PRESENTASE	KRITERIA
Prinsip Desain	25	25	100%	Sangat Baik
Elemen Desain	18	20	90%	Sangat Baik
Sound Effect	10	10	100%	Sangat Baik
Kejelasan Informasi	10	10	100%	Sangat Baik
Overall Impression	25	30	83%	Sangat Baik
Jumlah total	88			
Skor maksimal	95			
Presentase	92,6%			
Kriteria	Sangat Baik			

P = $\underline{X}$ x 100%

Xi

= $\underline{88}$x 100%
95

= 92,6%

Hasil Validasi Ahli Desain

ASPEK	JUMLAH TIAP ASPEK	SKOR MAKSIMAL	PRESENTASE	KRITERIA
Prinsip Desain	24	25	96%	Sangat Baik
Ilustrasi isi	16	20	80%	Sangat Baik
Keterpaduan Tema dan Warna	23	25	92%	Sangat Baik
Tipografi	18	20	100%	Sangat Baik

Jumlah total	81
Skor maksimal	90
Presentase	90%
Kriteria	Sangat Baik

P = $\frac{X}{Xi}$ x 100%

= $\frac{81}{90}$ x 100%

= 90%

Hasil Uji Validitas Masyarakat

ASPEK	JUMLAH TIAP ASPEK	SKOR MAKSIMAL	PRESENTASE	KRITERIA
Elemen Desain	544	620	87,7%	Sangat Baik
Ilustrasi isi	541	620	87,2%	Sangat Baik
Sound efect	521	620	84%	Sangat Baik
Kejelasan informasi	532	620	85,8%	Sangat Baik
Overall Impression	1341	1550	86,5%	Sangat Baik
Jumlah total	2947			
Skor maksimal	4030			
Presentase	73,1%			
Kriteria	Baik			

P = $\frac{X}{Xi}$ x 100%

= $\frac{81}{90}$ x 100%

= 90%

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa motion graphic dengan menggunakan metode Recearch and Development yangmengacu pada Borg and Gall (Sugiyono 2017) yaitu potensi danmasalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi hasil uji coba produk.

Perancangan motion graphic ini mendapatkan nilai dari ahli media dengan skor 88 dengan prsentase 92,6% dengan kriteria sengat baik. Sedangkan nilai validasi dari ahli desain mendapatkan skor 81 dengan presentase 90% dengan kriteria sangat baik. Setelah produk sudah divalidasi dan revisi, makan produk diuji cobakan kepada masyarakat dengan mendapatkan skor 2947 dengan presentase 73,1% dengan kriteria baik dan layak digunakan

DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif,Kuantitatif, Dan R&D. Bandung : Alfabeta