

ABSTRAK

Perancangan media promosi objek wisata peninggalan sejarah yang ada di Kota Bengkulu diawali dengan permasalahan tentang penurunan jumlah kunjungan pariwisata, maka diperlukan sebuah media untuk dapat mempromosikan potensi wisata peninggalan sejarah Kota Bengkulu kepada seluruh masyarakat Indonesia untuk kemajuan pariwisata Kota Bengkulu kembali membaik di kalangan masyarakat Kota Bengkulu, Wisatawan Domestik, maupun Mancanegara. Promosi dengan media audio visual merupakan pemilihan media promosi yang efektif jika dibandingkan dengan media cetak. Penggunaan media audio visual dalam promosi akan membuat target *audience* lebih cepat memahami dan mengerti, karena didukung dengan gambar, teks, dan *background* membuat media promosi ini lebih mudah dipahami oleh target *audience*.

Perancangan promosi objek wisata sejarah Kota Bengkulu ini terdapat dua bentuk, pertama media utama dan yang kedua media pendukung. Media utama promosi objek wisata sejarah Kota Bengkulu ini yaitu berupa video promosi wisata sejarah yang ada di Kota Bengkulu. Sedangkan media pendukungnya berupa poster, x-banner, desain web, baju, dan sticker.

Video promosi wisata sejarah Kota Bengkulu ini diharapkan mampu mendukung untuk mempromosikan sejarah yang ada di Kota Bengkulu, serta untuk mengajak wisatawan domestik maupun mancanegara untuk datang ke Kota Bengkulu.

kata kunci : Promosi, Video, dan Wisata Sejarah

ABSTRACT

Promotional media design of historical relics that exist in Bengkulu city start with the problems about the decline in the number of tourism visits, then it is necessary to promote the tourism potential of the city's historical heritage To the rest of Indonesia to the development of Bengkulu city tourism again improved among the people of Bengkulu city, domestic tourists, and foreign tourists. The promotion of visual audio media is a selection of promotional media that Effective when compared to print media. The use of audio visual media in the promotion will make the target audience faster to comprehend and understand, because supported by images, text, and Backsound make this promotional media easier to understand by the target audience.

The promotional design of Bengkulu's historical tourism object There are two forms, first major media and the second supporting media. The main Media promotion of the historical tourism object of Bengkulu is a promotional video of historical tourism in the city of Bengkulu. While supporting media in the form of posters, X-banner, web design, clothes and stickers.

This tourism promotional video of Bengkulu city history is expected to support to promote the history that is in Bengkulu city, and to invite international domestic tourists to come to Bengkulu city.

Key words: Promotion, video, and historical tour

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, sujud syukurku bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala atas karunia Cinta-Nya yang telah membalut saya dengan segala bentuk anugerah, rahmat, dan hidayah, serta rasa ingin tahu sekaligus kerendahan hati untuk terus belajar. menjadi suatu bentuk kontribusi dalam konteks karya desain yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA PROMOSI WISATA PENINGGALAN SEJARAH KOTA BENGKULU”. Adapun tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S-1 pada program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang.

Tanpa menghilangkan kesadaran akan keterbatasan kemampuan, serta didorong dengan tekad dan semangat untuk bermanfaat bagi orang lain maka pada akhirnya laporan ini dapat diselesaikan dengan segala rintangannya. Saya menyadari bahwa terselesaikannya laporan ini tak lepas dari campur tangan serta dukungan baik materil maupun moril dari berbagai pihak yang terkait. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang berkat izinya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Orang tua serta sanak keluarga yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

3. Bapak Prof. Dr. Novesar Jamarun, MS. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
4. Bapak Yandri, S.Sn, M.Sn. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
5. Bapak Miswar, S.Sn, M.Sn. Selaku Ketua Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
6. Bapak Ferry Fernando, S.Sn., M.Sn Selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual.
7. Ibu Purnama Suzanti, SE., M.Sc Selaku Dosen Pembimbing I dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. Bapak Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn Selaku Dosen Pembimbing II dalam penyelesaian tugas akhir ini.
9. Ibu Novia Murni, S.S., M.Pd Selaku dosen penguji I dalam penyelesaian tugas akhir ini.
10. Bapak Kendal Malik, S.Sn., M.Ds Selaku dosen penguji II dalam penyelesaian tugas akhir ini.
11. Eva Yanti, S.Ds., M.Si Selaku dosen penguji III dalam penyelesaian tugas akhir ini.
12. Dosen-dosen Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
13. Narasumber yang telah memberikan informasi yang berhubungan dengan perancangan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

14. Mila Susanti S.Sn., M.Sn selaku teman diskusi, berbagi rasa, berbagi cerita serta dukungan moril dan materil yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
15. Segenap Anggota Keluarga Seni Jering Mudo (KSJM), HIMAMIRA, Indra, Yeski, Bundo, Atuk, Iqbal, Taufik, Asep, Latif, wati, hendra, eko Jek, Anto, Aye, Da ruik, dan kawan-kawan yang telah membantu dalam proses Perancangan Media Promosi Wisata Peninggalan Sejarah Kota Bengkulu.
16. Kakak, abang, adik-adik serta teman-teman yang telah memberi motivasi, dukungan, serta semangat, yang dalam hal ini tidak dapat disebutkan satu persatu.
17. HMJ DKV yang telah bersusah payang membantu dalam proses pameran tugas akhir sampai dengan selesai.
18. Semua orang yang menyediakan sedikit tempat untuk nama penulis dalam doanya.

Akhirnya penulis hanya dapat berserah diri dan memohon petunjuk dan pertolongan dari Allah SWT, atas segala jasa dan budi baik semua pihak, penulis serahkan kepada Allah SWT untuk membalasnya dan berharap selalu melimpahkan kasih sayangNya pada kita semua.

Padang panjang, 30 juli 2019

Deby Eka Putra
NIM.07082012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah & Strategi Perancangan.....	4
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Orisinalitas	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Tinjauan Umum.....	10
1. Pengertian Perancangan	10
2. Pengertian Media	10
3. Pengertian Promosi	11
4. Media Promosi	12
B. Tinjauan Khusus	15
1. Pengertian Objek Wisata	15
2. Objek Wisata Peninggalan Sejarah Kota Bengkulu	16
a. Situs Benteng Marlborough	16
b. Rumah Pengasingan Soekarno	17

c. Rumah Fatmawati	18
d. Kampung Cina	19
e. Tugu Thomas Parr	20
3. Tipografi	21
4. Ilustrasi	22
5. Videografi	22

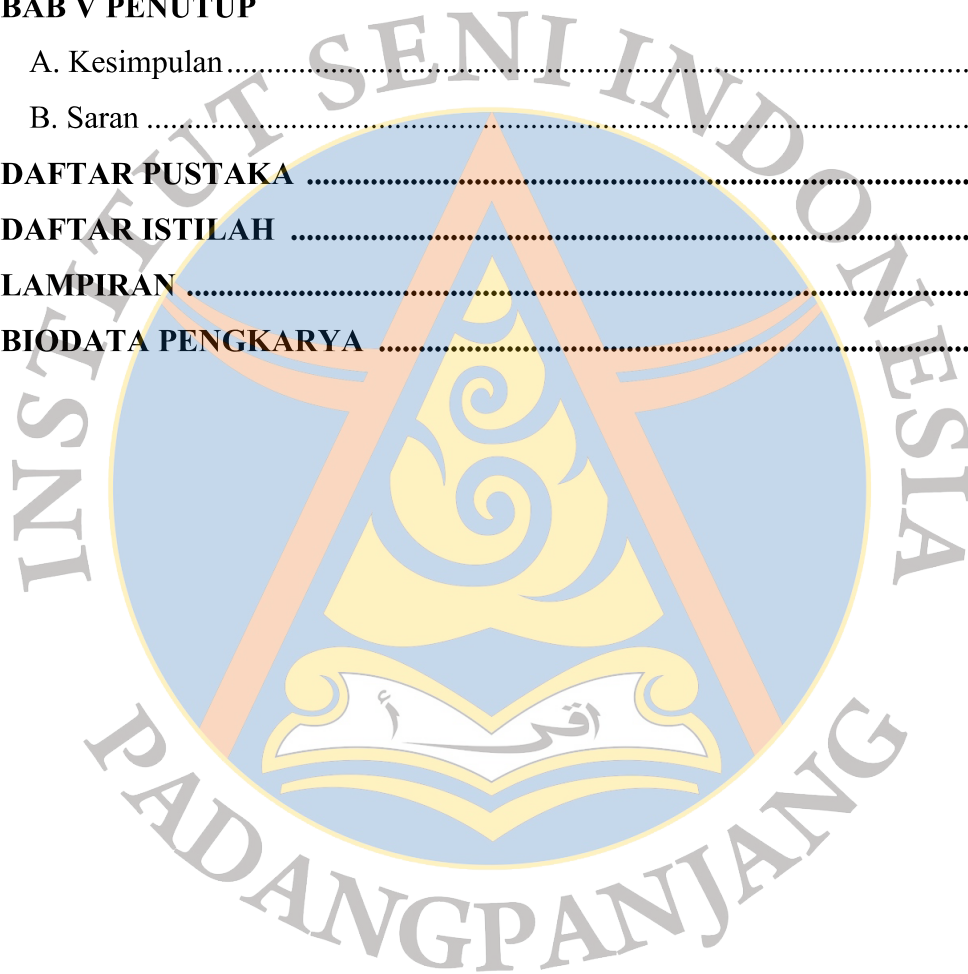
BAB III METODE PERANCANGAN

A. Ruang Lingkup Perancangan.....	24
1. Demografi	24
2. Geografis	24
3. Psikografis	25
B. Metode Pengumpulan Data.....	25
1. Data Verbal	25
2. Data Visual	27
C. Metode Perancangan.....	28
D. Strategi Media.....	30
E. Skema Perancangan	31

BAB IV PROSES PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan.....	32
a. Kosep Verbal	32
b. Konsep Visual	32
B. Brainstorming	33
C. Pra Desain	33
1. Studi Tipografi	33
2. Studi Tagline	34
D. Media Utama	35
a. Proses Pra Produksi	35
1. Demografi	35
2. Geografis	36

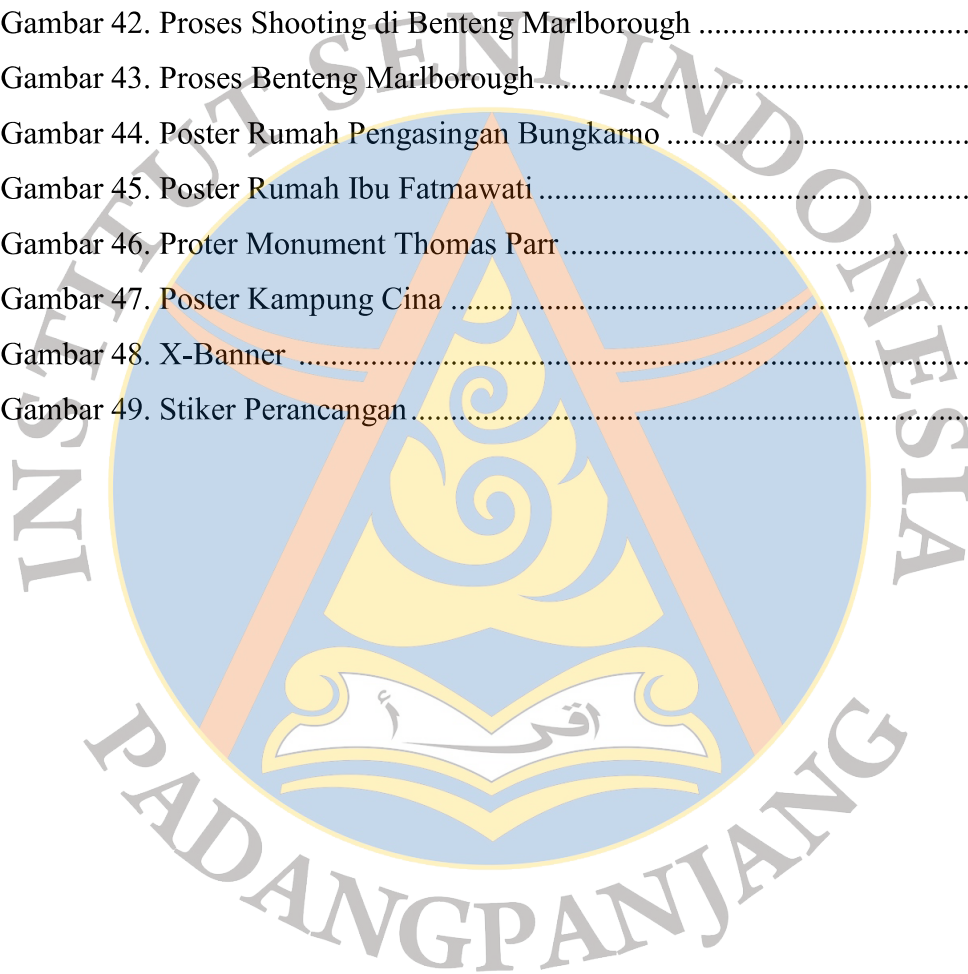
3. Psikografis	38
b. Proses Produksi.....	49
c. Proses Pasca Produksi	53
d. Final Desain	54
E. Media Pendukung	55
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
DAFTAR ISTILAH	65
LAMPIRAN	66
BIODATA PENGKARYA	69



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Capture Wisata Kota Jogja <i>Maotion Graphic</i> Kota Jogja.....	7
Gambar 2. Capture Video Promosi Kota Malang	8
Gambar 3. Gerbang Benteng Marborough.....	17
Gambar 4. Rumah Pengasingan Soekarno	18
Gambar 5. Rumah Ibu Fatmawati	19
Gambar 6. Kampung Cina Kota Bengkulu	20
Gambar 7. Tugu Thomas Parr Kota Bengkulu.....	21
Gambar 8-10. Wawancara bersama humas dinas pariwisata Kota Bengkulu...	26
Gambar 11. Proses Pariwisata Kota Bengkulu	27
Gambar 12. Baliho Festival Bumi Rafflesia	27
Gambar 13. Baliho Festival Bumi Rafflesia	28
Gambar 14. Skema Perancangan.....	31
Gambar 15. Brainstorming	33
Gambar 16. Studi Tagline	35
Gambar 17. Storyboard	39
Gambar 18. Storyboard	40
Gambar 19. Storyboard	41
Gambar 20. Storyboard	42
Gambar 21-22 Hunting Lokasi.....	43
Gambar 23-25. Hunting Lokasi.....	44
Gambar 26-28. Hunting Lokasi.....	45
Gambar 29. Kamera canon eos 7D	46
Gambar 30. Kamera Eos 550D	46
Gambar 31. Lensa fix canon 50mm	46
Gambar 32. Monopod	47
Gambar 33. Tripot.....	47
Gambar 34. Slider	48
Gambar 35. Zhiyun	48

Gambar 36. Proses Shooting halaman Utama Rumah Pengasingan Bung Karno	50
Gambar 37. Proses Shooting di Rumah Ibu Fatmawati	50
Gambar 38. Proses Shooting di Tugu Thomas Parr	51
Gambar 39. Proses Shooting di Benteng Marlborough	51
Gambar 40. Proses Shooting di Kampung Cina	52
Gambar 41. Proses Editing	53
Gambar 42. Proses Shooting di Benteng Marlborough	54
Gambar 43. Proses Benteng Marlborough	55
Gambar 44. Poster Rumah Pengasingan Bung Karno	56
Gambar 45. Poster Rumah Ibu Fatmawati	57
Gambar 46. Proter Monument Thomas Parr	58
Gambar 47. Poster Kampung Cina	59
Gambar 48. X-Banner	60
Gambar 49. Stiker Perancangan	61



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Grafik Kunjungan Pariwisata Kota Bengkulu tahun 2010-2016	3
Tabel 2. Studi Tipografi	34
Tabel 3. Studi Tipografi	38

