

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, Informasi, Promosi, *Motion Graphic*



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, Information, Promotion, Motion Graphic

DAFTAR ISI

COVER LUAR	
COVER DALAM	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSEMBAHAN	v
PENGATAR	vi
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
GLOSARIUM	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan	7
BAB II KONSEP DAN METODE PENDIPTAAN	9
A. Tinjauan Karya	9
B. Observasi dan Data Lapangan	12
1. Observasi	12
2. Wawancara	12
3. Studi Pustaka	15
4. Dokumentasi	15
5. Data Lapangan Kompleks Percandian Muara Jambi	23
C. Konsep Garapan, Perancangan Karya Dan Pendekatan	29

1. Konsep Garapan	29
a. Konsep Verbal	29
b. Konsep Visual	30
2. Perancangan Karya	31
a. Persiapan Awal	31
b. <i>Storyline</i>	31
c. Alternatif Sketsa	33
d. Pengolahan Digital	34
e. Perwujudan Karya	37
3. Pendekatan Teori	37
a. Teori <i>Motion Graphic</i>	37
b. Teori Narasi	40
c. Teori Komunikasi	41
d. Teori Tipografi	42
e. Teori Warna	44
f. Wisata Cagar Budaya	45
D. Metode Penciptaan	46
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	46
2. <i>Design</i> (Penciptaan)	50
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	53
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	53
E. Kerangka Konseptual	54
BAB III BENTUK KARYA	55
A. Struktur Karya	55
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	55
a. Analisis Awal-Akhir (<i>Font-end Analysis</i>)	55
b. Analisis Target Audience	56
c. Analisis Konsep (<i>Concept Analysis</i>)	56

d. Analisis Media	57
2. <i>Design</i> (Penciptaan)	58
a. Tujuan Kreatif	58
b. Peta Pikiran (<i>Mind Mapping</i>)	59
c. Strategi Kreatif	61
1) Sketsa	61
2) Tipografi	86
3) Warna	87
4) <i>Headline, Subheadline</i> dan <i>Bodytext</i>	89
d. <i>Picturemark</i>	92
e. Sinopsis	99
f. <i>Storyboard</i>	100
g. Gambar Digital	109
h. Proses Penciptaan <i>Motion Graphic</i>	133
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	135
a. Poster	137
1) Alternatif <i>Layout</i> Poster	137
2) Alternatif Desain Poster	140
3) Desain Terpilih Poster	143
4) Pengaplikasian Poster	144
b. Brosur	145
1) Alternatif <i>Layout</i> Brosur	145
2) Alternatif Desain Brosur	147
3) Desain Terpilih Brosur	153
4) Pengaplikasian Brosur	156
c. Mug	158
1) Alternatif <i>Layout</i> Mug	158
2) Alternatif Desain Mug	159

3) Desain Terpilih Mug	160
4) Pengaplikasian Mug	161
d. Stiker	162
1) Alternatif <i>Layout</i> Stiker	162
2) Alternatif Desain Stiker	163
3) Desain Terpilih Stiker	164
4) Pengaplikasian Stiker	165
e. Gantungan Kunci	166
1) Alternatif <i>Layout</i> Gantungan Kunci	166
2) Alternatif Desain Gantungan Kunci	167
3) Desain Terpilih Gantungan Kunci	168
4) Pengaplikasian Gantungan Kunci	169
f. <i>T-shirt</i>	170
1) Alternatif <i>Layout T-shirt</i>	170
2) Alternatif Desain <i>T-shirt</i>	171
3) Desain Terpilih <i>T-shirt</i>	172
4) Pengaplikasian <i>T-shirt</i>	173
g. <i>Id-Card</i>	174
1) Alternatif <i>Layout Id-Card</i>	174
2) Alternatif Desain <i>Id-Card</i>	175
3) Desain Terpilih <i>Id-Card</i>	176
4) Pengaplikasian <i>Id-Card</i>	177
h. Tiket Masuk	178
1) Alternatif <i>Layout</i> Tiket Masuk	178
2) Alternatif Desain Tiket Masuk	179
3) Desain Terpilih Tiket Masuk	180
4) Pengaplikasian Tiket Masuk	181

i. Payung	182
1) Alternatif <i>Layout</i> Payung	182
2) Alternatif Desain Payung	183
3) Desain Terpilih Payung.....	184
4) Pengaplikasian Payung	185
j. Topi	186
1) Alternatif <i>Layout</i> Topi	186
2) Alternatif Desain Topi	187
3) Desain Terpilih Topi	188
4) Pengaplikasian Topi	189
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	190
B. Tekstur Karya	192
C. Desain (Tata Ruang) Pertunjukan dan Pameran	193
D. Organisasi Pelaksana	194
BAB IV PENUTUP	195
A. Kesimpulan	195
B. Saran	196
DAFTAR PUSTAKA	197
WEBTOGRAFI	200
DATA INFORMAN	201
LAMPIRAN	202