

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan survey yang perancang lakukan dalam penggarapan karya ini, dapat disimpulkan bahwa pada kompleks per candian muara jambi tidak hanya sebagai pusat peninggalan arkeolog saja, yang kemudian dijadikan sebagai kawasan wisata terpadu, akan tetapi KPMJ ini memiliki segudang kekayaan lainnya yang belum tersampaikan secara baik kepada masyarakat umum khusus remaja dan dewasa awal sebagai target *audience* pada perancangan ini. Kekayaan itu adalah berupa nilai-nilai sejarah, nilai budaya dan nilai selinginya yang mesti tetap terjaga kelestariannya. Dimana target *audience* pada perancangan ini adalah sebagai pewaris generasi yang peduli akan kelestarian peninggalan cagar budaya.

Agar dapat menggait dan menarik perhatian target *audience* sekaligus untuk meningkatkan antusiasme masyarakat untuk berwisata ke KPMJ sebagai pusat sarana edukasi, nilai sejarah, budaya dan religi hal ini dapat dicapai melalui media *motion graphic*. *Motion graphic* ini diciptakan sebagai sarana informasi yang mudah dipahami dan mengerti. Selain dari itu, untuk mempermudah dalam mempromosi wisata KPMJ perancang juga membuat beberapa media pendukung yang dapat digunakan dalam penyebaran (*desimate*) informasinya antara lain ialah berupa poster, brosur, stiker, mug, *t-shirt*, gantungan kunci, *id-card* dan tiket masuk. Semua hasil garapan desain

dan karya dalam penciptaan ini telah disampaikan secara rinci dan detail didalam laporan karya.

B. Saran

Kepada para perancang disarankan untuk menciptakan sebuah karya media informasi yang berbasis motion graphic mesti sesuai dengan data yang sesungguhnya. Sehingga informasi yang disampaikan tersebut menjadi bahan pembelajaran dan rujukan bagi target *audience* yang dalam hal ini sebagai penerima informasi dan penerus warisan peduli cagar budaya. Perancangan karya yang sesuai dengan konsep dan kaidah-kaidah desain dapat menyempurnakan baik secara visual maupun informasi yang disampaikan. Untuk masyarakat atau *audience* di Provinsi Jambi khususnya Kabupaten Muaro Jambi memiliki pengetahuan mengenai nilai sejarah, nilai budaya dan nilai religi, selain sebagai pusat wisata terpadu. Sehingga peninggalan cagar budaya ini tetap terjaga kelestariannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, R. D., & Marisa, F. "Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang." *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* Vol. 1, No. 2, Januari (2017).
- Anom, I.G.N. 1995/1996. Hasil Pembedaan dan Temuan Cagar Budaya PJP. Jakarta: Proyek Pembinaan Peninggalan Sejarah dan Keperbukalaan Pusat.
- Azka Fikri Muhammad & Arumsari, R. Y. "Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Batujaya Kabupaten Karawang". *eProceedings of Art & Design: Vol.6, No.1 April (2019)*.
- Bermana, Ari Leo, "Perancangan Media Promosi Pariwisata Kota Bukittinggi," *artchive: Indonesia journal of visual and design* 1(1), 10-19, Vol 01 Juni (2020)
- Betancourt, Michael. 2013. *The History of Motion Graphics*. United States: Wildside Press.
- Curran, James. 2002. *Media and Power*. London: Taylor and Francis Group.
- Effendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*. Jakarta. Yayasan Konfiden.
- Endang, Widjanti Laksono. 1998. *Meramalkan Zat Pewarna dengan Pendekatan Partikel Kotak I-Dimensi*. Cakrawala Pendidikan.
- Gallagher, Rebecca & Paldy, Andrea Moore. 2007. *Exploring Motion Graphics, Techniques of Creating Imagery for Film and New Media*. New York City: Thomson Delmar Learning.
- Irman, Ifdal. 2020. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Mengenal Pubbing Pada Publik di Kota Padang*. Tesis. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Keraf, Gorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Lankon, J., Ritchie, J., & Croocks, R. 2014. Infografis Kedasyatan Cara Bercerita Visual. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Maulana, Agus. 1997. Manajemen Strategik. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Meilania, Harlia Febrianti. "Pelestarian Candi Muaro Jambi Sebagai Benda Cagar Budaya Dan Pariwisata Di Provinsi Jambi." *Journal V-Tech*, 2(1), 99-109 VOL 2 NO 1 MEI 2019.
- Mundardjit. 2009. Muaro Jambi Dulu, Sekarang Dan Esok. Palembang: Balai Arkeologi Palembang.
- Nugraha, Ali. 2008. Pengembangan pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini. Bandung: JILSI Foundation.
- Prawira, Sulasmi Darma. 1989. Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni Dan Desain. Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- Rustan, Suriyanto. 2011. Huruf Font Tipografi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. 2017. Bisnis Desain. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta: Arti Bumi Intara.
- Saudagar Fachruddin. 2013. Memasuki Gerbang Situs Candi Muaro Jambi: Pusat Kerajaan Melayu, Sriwijaya, dan Pusat Pendidikan Agama Budha. Jambi: Yayasan Forkkat Jambi
- Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia.
- Sudiana, Dendi. 2001. Pengantar Tipografi. Bandung: Rumah Produksi Dendi.
- Suprpto, Tommy. 2009. Pengantar Teori Dan Manajemen Komunikasi. Jakarta: MedPress.

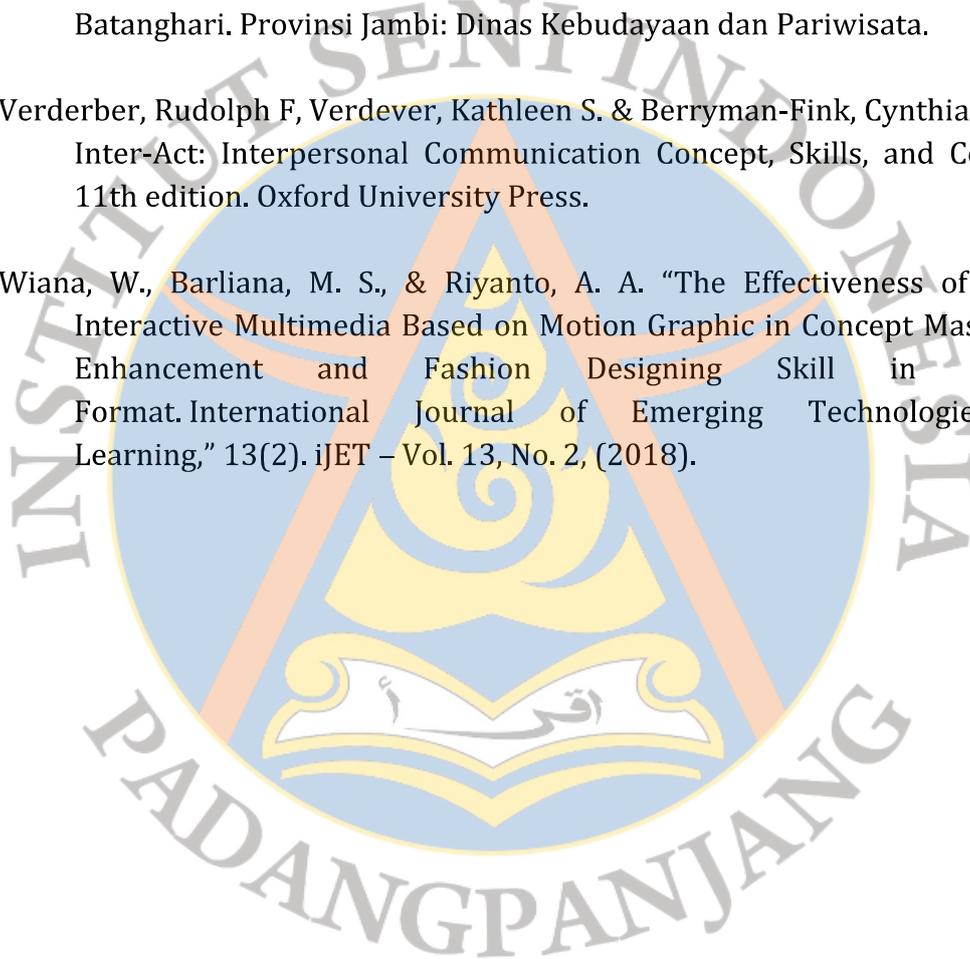
Suryansyah, A “Kemenarikan Kawasan Percandian Muara Jambi Sebagai Destinasi Wisata,” *Antologi Geografi*, Volume 3 Nomor 2 September (2015),

Thiagarajan, S. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children: A Sourcebook*)

Utomo, Bambang Budi. 2011. *Kebudayaan zaman klasik Indonesia di Batanghari. Provinsi Jambi: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.*

Verderber, Rudolph F, Verdever, Kathleen S. & Berryman-Fink, Cynthia. 2007. *Inter-Act: Interpersonal Communication Concept, Skills, and Context.* 11th edition. Oxford University Press.

Wiana, W., Barliana, M. S., & Riyanto, A. A. “The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*,” 13(2). *ijET* – Vol. 13, No. 2, (2018).



WEBTOGRAFI

<http://blog.visual.ly/how-to-produce-motion-graphics/>, "How to Produce Motion Graphic" (akses 05 Maret 2021)

https://id.wikipedia.org/wiki/Kompleks_Candi_Muaro_Jambi, "Kompleks Percandian Muaro Jambi," (diakses 05 Maret 2021)

<https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2009/10TAHUN2009UU.HTM>, "Undang-undang Republik Indonesia NO.10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan," (diakses 05 Maret 2021)

<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38552/uu-no-11-tahun-2010>, "Undang-undang No 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya Pasal 1 Ayat 1-6," (diakses 05 Maret 2021)

<https://ranahresearch.com/metode-pengembangan-model-4d/>, "Metode Pengembangan Model Perangkat Pembelajaran Model 4D" (diakses 11 April 2021)

Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di <https://kbbi.web.id/narasi>, (diakses 08 April 2021)



DAFTAR INFORMAN

Abdul Havis (43 Tahun). Dewan Pimpinan Daerah Himpunan Pramuwisata Indonesia Provinsi Jambi (DPD HPI). Kabupaten Muaro Jambi. Wawancara, 22 juli 2020

Faizal. (52 Tahun). Jabatan Kepala Unit Kompleks Percandian Muara Jambi, 26 mei 2021

Ikram. (23 Tahun). Mahasiswa Universita Jambi. Kabupaten Muaro Jambi. Wawancara, 25 Juli 2020

Riri Fahlen. (41 Tahun). Jabatan: Kepala Unit Dokumentasi, Publikasi dan Manajemen Aset Digital, 26 mei 2021

Ujang (55 Tahun) Kepala Museum Perjuangan Rakyat Jambi. Kota Jambi. Wawancara, 20 Juli 2020

