

BAB IV

PENUTUP

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan dan saran yang dapat menunjang dalam perbaikan penulisan yang akan datang.

A. Kesimpulan

Basapa merupakan destinasi wisata religi di kabupaten Padang Pariaman dengan tujuan utama melakukan ziarah serta kegiatan yang berkaitan dengan spritual keagamaan islam. Mendapatkan penghargaan sebagai budaya religi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2020 dengan memiliki sejarah pengembangan agama islam di minagkabau yang dibawa oleh Syekh Burhanuddin pada masa kerajaan pagaruyung. Menjadi daya tarik penziarah dan wisatawan religi yang sangat menjanjikan dan harus dikembangkan.

Setelah melakukan kajian dan analisis data dan pada akhirnya perancang menyimpulkan bahwa salah satu yang tepat untuk mempromosikan *basapa* dalam bentuk bauran media dengan strategi digital media digital marketing. video promosi *basapa* dengan teknik animasi 3D untuk mempromosikan serta meningkatkan potensi destinasi wisata religi Kabupaten Padang Pariaman, karena video animasi 3D ini dapat memberikan informasi yang terbaru, komunikatif dan menarik mengenai acara *basapa* di cagar budaya makam Syekh Burhanuddin sebagai wisata religi kepada khalayak umum,

sehingga penziarah dan wisatawan religi dapat mengetahui informasi mengenai cagar budaya dan acara *basapa* sebagai destinasi wisata religi.

Dengan adanya media promosi ini, diharapkan nantiya bisa Memberikan informasi tentang acara *basapa* sebagai destinasi wisata religi kepada generasi muda untuk membentuk karakter yang religius, dan sebagai dokumentasi tambahan bagi Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Padang Pariaman.

B. Saran

Kepada Alim ulama dan panitia *basapa* agar lebih mengedukasi penziarah atau wisatawan akan kegiatan *basapa* agar tidak terjadi kesalahan pemahaman akidah yang menyimpang dari ajaran yang tidak sepatutnya dilakukan ketika acara *basapa*. Kepada pemerintah Kabupaten Padang Pariaman diharapkan untuk lebih memperhatikan lagi masalah penyampaian informasi berupa promosi tentang *basapa* dan bekerja sama dengan msyarakat setempat agar *basapa* menjadi acara tahunan yang menjadi ikonik dari Kabupaten Padang Pariaman. serta lebih meningkatkan lagi penggunaan media komunikasi visual yang menarik sehingga masyarakat terlebih khusus generasi muda dapat mendapatkan informasi tentang *basapa*. Dalam perancangan media promosi *basapa* sebagai destinasi wisata religi dengan media Animasi 3D ini jika adanya kekurangan maka untuk bisa dikembangkan lagi. Selain itu, penulis menyarankan kepada berbagai pihak untuk memberi kritik dan saran dari karya yang telah dirancang, demi pengembangan proses kreatif dan inovatif untuk berkarya desain komunikasi visual di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Animator 3D Andal*. Yogyakarta: Andi Press.
- Alma, Buchari. 2006. *Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung: Alfabeta.
- Badan Pemberdayaan Dan Pengembangan Kawasan Syekh Burhanuddin (BP2KMSB) dan Dinas Pemuda dan Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Padang Pariaman. 2012. *Perjalanan Syekh Burhanuddin*. Pariaman.
- Chandra, Handi. 2005. *Animasi Dinamis dengan 3D Max*. Jakarta: Maxicom.
- Darsa, Luthfy Duana. 2019. *Perancangan Media Promosi Objek Wisata Kota Padangpanjang. Tugas Akhir*. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
- Djalle, Zaharuddin G. 2006. *The Making Of 3D Animation Movie*. Bandung: Informatika.
- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Halas, John dan Harold Whitaker. 2006. *Timing for Animation*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Halim, Afdhal. 2018. *Tradisi Basapa Di Nagari Ulakan Kecamatan Ulakan Tapakis Kabupaten Padang Pariaman. Skripsi*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Handayana, Yosi. 2014. *Filem Wisata Religi Basapa Di Ulakan Padang Pariaman. Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Kotler, Philip and Keller Kevin Lane. 2009. *Marketing Management 13th edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lamb, Hair, Mc Daniel. 2001. *Pemasaran: Edisi Milenium*. Jakarta: Prenhallindo.
- Lazimi, Syahirul. 2019. *Pembuatan Film Pendek Animasi 3D dengan Borderless Cel Shading Bergener Dystopia Tentang Dampak Polusi Udara. Tugas Akhir*. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Moriarty, Sandra., Nancy., dan William Wella. 2009. *Advertising*. Jakarta: Prenada Media Group.

Samad, Duski. 2003. *Syekh Burhanuddin dan Islamisasi Minangkabau*. Jakarta.

UU. Republik Indonesia No.10 tahun 2009, Kepariwisata.

Willsen, L. 2017. *Cepat Mahir Membuat Film Animasi 3D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Wright, J. A. 2013. *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Burlington: Focal Press.

2. Internet

Goanimation. 2011. *12 Prinsip Animasi*. Goanimation.webs.com. Diakses tanggal 20 Februari 2020, pukul 19.00 WIB.

Habibi. 2012. *Perjalanan Animasi Indonesia*. galaxyanimasi. wordpress.com. Diakses tanggal 20 Februari 2020, pukul 20.00 WIB.

<http://ppid.padangPariamankab.go.id/articles/view/visi-dan-misi>. Diupload pada tahun 2017. Diakses pada tanggal 20 Desember 2019, pukul 21.00 WIB.

<http://ulakan.padangPariamankab.go.id/index.php/artikel/2019/10/31/sejarah-nagari-ulakan>, Diakses pada tanggal 20 Desember 2019, pukul 21.00 WIB.

Tradisi Unik di Sumatra Barat yang masih eksis sampai sekarang. 22 Desember 2015. Diakses tanggal 8 oktober 2019 pukul 19.00 WIB.

www.grafic-design.com. Diakses tanggal 20 Februari 2020, pukul 21.00 WIB.

Youtube. Iklanesia HD, 2017

Youtube. Impresi Studio, 2017

Youtube. Muslim 3D, 2019