

Perancangan Media Informasi Menggunakan Video Motion Graphic Wisata Pantai Gemah Kabupaten Tulungagung

Amzar Ghazidayana¹, Subari², Saiful Yahya³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) MALANG

¹ghazi.dayana13@gmail.com, ²subari@stiki.ac.id, ³yahya@stiki.ac.id

ABSTRAK

Pantai Gemah merupakan salah satu objek wisata lama yang telah dikembangkan oleh pemerintah Kabupaten Tulungagung, dengan melakukan pembangunan Jalur Lintas Selatan (JLS) agar dapat mempermudah akses masyarakat maupun wisatawan untuk mengunjungi Pantai Gemah. Belum adanya informasi tempat wisata yang tervisualisasi dalam suatu media, sangat disayangkan apabila dengan potensi wisata yang sangat mendukung dan infrastruktur yang baik namun tidak ditunjang dengan media informasi yang efektif dan efisien. Oleh karena itu video *motion graphic* ini sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan pantai Gemah kepada wisatawan. Dari data pengunjung yang diperoleh, dapat dibuat rancangan video motion graphic sesuai dengan target *audience* yaitu remaja. Video *motion graphic* ini merupakan video dokumentasi dan *motion graphic* yang digabungkan menjadi satu media informasi Pantai Gemah.

Kata Kunci: *Video, Pantai Gemah, Motion Graphic*

ABSTRACT

Gemah Beach is the one of old tourism objects that have been developed by the Government of Tulungagung Regency, with the development of the South Cross Line (SCL) to facilitate access people and tourists to visit Gemah Beach. There is no information on the tourist spots that are visualize in a media, it is unfortunate if with very supportive tourism potential and good infrastructure but not supported by effective and efficient information media. Therefore motion graphic video is one way to introduce Gemah beach to tourists. Obtained from visitor data, can be created motion graphic video design in accordance with the target audience of teenagers. Motion graphic video is video documentation and motion graphic that is combined into a single information media Gemah beach.

Keywords: *Video, Gemah Beach, Motion Graphic*

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu destinasi/ tempat yang penting bagi suatu daerah. Dengan adanya pariwisata, pariwisata dapat dijadikan sebagai pendorong berbagai sektor industri. Hal ini benar adanya dimana pariwisata sebagai sektor industri tidak dapat berdiri sendiri dan membutuhkan sektor lain seperti hotel, tempat makan, jasa perjalanan wisata, terminal, jalan, dan fasilitas lain yang mengharuskan adanya integrasi dan korelasi pada tiap-tiap industri. Adanya pariwisata tentu mendatangkan wisatawan yang selanjutnya akan membutuhkan tempat tinggal sementara, makan, dan transportasi. Kebutuhan wisatawan tersebut dapat dipenuhi oleh sektor-sektor lain yang ada di sekitar destinasi sehingga pariwisata dikatakan dapat mendorong sektor lainnya.

Pariwisata dapat terkait dengan obyek wisata itu sendiri yang dapat dijual dengan sarana prasarana yang mendukung dalam industri pariwisata tersebut. Pengembangan suatu daerah

tujuan wisata harus memperhatikan berbagai faktor yang berpengaruh terhadap keberadaan suatu daerah tujuan wisata. Faktor-faktor itu terkait lima unsur pokok yang harus ada dalam suatu daerah tujuan wisata, yang meliputi obyek dan daya tarik wisata, prasarana wisata, tata laksana, atau infrastruktur serta kondisi dari masyarakat atau lingkungan.

Provinsi Jawa Timur memiliki banyak daya tarik wisata alam khususnya di Kabupaten Tulungagung yang mempunyai banyak potensi yang bisa diandalkan sebagai salah satu sumber pendapatan daerah. Wilayah Tulungagung diuntungkan dengan letak geografis yang berada di tepi selatan berbatasan langsung dengan Samudera Hindia, sehingga memiliki banyak obyek wisata pantai yang indah untuk dikunjungi diantaranya wisata Pantai Popoh, Pantai Sidem, Pantai Brumbun, Pantai Sine, Pantai Molang, Pantai Klatak, Pantai Gerangan, dan lain-lain. Dengan adanya hal tersebut maka perlunya media informasi wisata di Kabupaten Tulungagung (Bps Kab. Tulungagung, 2018).

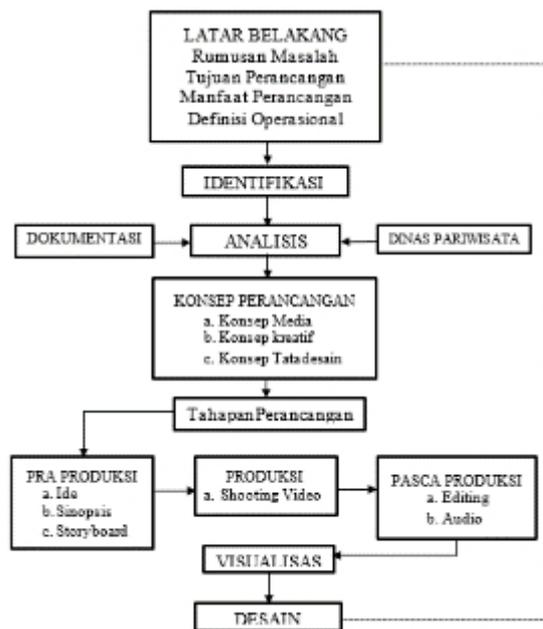
Pantai Gemah merupakan salah satu objek wisata lama yang telah dikembangkan oleh pemerintah Kabupaten Tulungagung, dengan melakukan pembangunan Jalur Lintas Selatan (JLS) agar dapat mempermudah akses masyarakat maupun wisatawan untuk mengunjungi Pantai Gemah. Pantai Gemah ini merupakan wisata keluarga dan adventure, ada beberapa wahana yang dapat digunakan seperti penyewaan perahu, atv, flying fox, banana boat, dan beberapa sarana prasarana bagi kemudahan pengunjung wisata Pantai Gemah.

Belum adanya informasi tempat wisata yang tervisualisasi dalam suatu media, sangat disayangkan karena, dengan adanya potensi wisata yang mendukung dan sarana prasarana yang baik, namun tidak ditunjang dengan media informasi yang efektif dan efisien.

Dalam rangka untuk mengembangkan dan meningkatkan pariwisata di Pantai Gemah. Dinas Pariwisata Tulungagung sedang melakukan perbaikan infrastruktur, dengan harapan dapat membantu para wisatawan untuk mengunjungi lokasi wisata Pantai Gemah yang ada di Kabupaten Tulungagung, maka dari itu, diperlukan perancangan suatu media informasi yang dapat menyampaikan berbagai jenis wisata tersebut dan sekaligus memandu wisatawan. Media untuk penyampaian informasi sangat beragam dan memiliki karakter masing-masing, pemilihan video Motion Graphic sebagai media informasi dikarenakan memiliki kelebihan dalam memuat informasi lebih banyak dan hingga saat ini Kabupaten Tulungagung belum memiliki sebuah media informasi wisata Pantai Gemah, sehingga diharapkan pembuatan media informasi berbasis video Motion Graphic yang dapat memberikan kontribusi pada Dinas Pariwisata Tulungagung dalam memandu para wisatawan dalam melakukan kunjungan wisata ke Pantai Gemah Kabupaten Tulungagung.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan secara luas dan mendalam mengenai tahapan-tahapan metode perancangan. Bersumber dari metode perancangan Sanyoto, Sadjiman Ebd (2006) yaitu Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan



Gambar 1. Metode Perancangan.

Dengan memberikan penyesuaian pada metode perancangan ini, bertujuan untuk mempermudah tahapan perancangan video *motion graphic* ini dengan melakukan penambahan alur pembuatan karya, dikarenakan Desain final yang baik harus dapat menjawab latar belakang masalah (rumusan masalah dan tujuan perancangan) dengan tepat.

Latar Belakang

Tahapan perancangan merupakan langkah awal dari model perancangan pada video *motion graphic* pantai Gemah. Pantai Gemah merupakan objek perancangan pariwisata dengan mengumpulkan data dari dokumentasi pantai dan data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Tulungagung untuk mengetahui perkembangan pantai Gemah.

Permasalahan yang diambil adalah perancangan video *motion graphic* sebagai media informasi kepada masyarakat dan wisatawan yang berkunjung dan ditargetkan kepada wisatawan remaja.

Identifikasi

Dari penjelasan latar belakang yang telah disampaikan dalam bab I, dapat diambil kesimpulan identifikasi masalah yang telah terjadi dan pengambilan solusi yang akan dilakukan sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan bab I perancang dapat mengidentifikasi bahwa hasil dari pembangunan Jalur Lintas Selatan (JLS) dapat mempermudah akses masyarakat maupun wisatawan untuk

mengunjungi Pantai Gemah, akan tetapi masih belum banyak diketahui wisatawan diluar Kota Tulungagung. Maka dari itu diperlukan suatu media informasi yang mampu menyampaikan berbagai jenis wisata tersebut dan sekaligus memandu wisatawan. Media untuk penyampaian informasi sangat beragam dan memiliki karakter masing-masing, pemilihan video *Motion Graphic* sebagai media informasi dikarenakan memiliki kelebihan dalam memuat informasi lebih banyak dan hingga saat ini Kabupaten Tulungagung belum memiliki sebuah media informasi wisata Pantai Gemah.

Analisis Data

Analisa merupakan tahapan untuk memperoleh suatu data yang valid yang bertujuan untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Dari semua data yang telah diperoleh akan mendapatkan suatu kesimpulan terhadap perancangan yang akan dibuat menjadi media promosi.

Dinas Pariwisata

Data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Tulungagung digunakan untuk mengetahui perkembangan dari pantai Gemah pada tahun 2018. Ini membuktikan bahwa setelah pembangunan Jalur Lintas Selatan membuat wisatawan lokal ingin berkunjung ke pantai Gemah.

Tabel 1. Data Kunjungan Wisata Pantai Gemah.

Nama pantai	Wisatawan mancanegara	Wisatawan lokal
Pantai Gemah	43 orang	114.875 orang

Dokumentasi

Pengambilan shot video objek wisata pantai Gemah dengan *style video cinematic* dengan penambahan informasi melalui *motion graphic* sehingga dalam video terdapat informasi kepada masyarakat dan wisatawan yang akan berkunjung.

Konsep Perancangan

Konsep dalam pembuatan awal dari *motion graphic* memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

Konsep Media

Perancangan media ini adalah pembuatan video *motion graphic* yang berkonsepkan 2 media yaitu video dan media pendukung, video wisata pantai Gemah di buat dengan konsep penggabungan *motion graphic* yang berisikan informasi pantai Gemah dan video keadaan pantai Gemah.

Konsep Kreatif

Perancangan konsep kreatif yaitu dengan *penyesuaian* warna visual untuk *motion graphic*,

dilakukan agar konsep dari perancangan media informasi ini akan ditujukan kepada target remaja usia 12-21 tahun.

Konsep Tata Desain

Perancangan *motion graphic* ini menggunakan pemilihan *jenis typeface san-serief* agar memudahkan dalam keterbacaan.

Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan ini dibuat untuk mempermudah membuat video *motion graphic*. Berikut adalah beberapa tahapan yang dilakukan:

Pra Produksi

Perancangan konsep sebelum pembuatan video *motion graphic*, dengan beberapa tahapan yang dilakukan sebagai Berikut :

Ide

Merupakan kumpulan gagasan/rancangan yang tersusun untuk menentukan solusi masalah dalam perancangan. Pembuatan ide cerita ini untuk menentukan konsep judul cerita.

Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan/ inti dari cerita. Pembuatan ide cerita untuk menentukan alur jalannya cerita.

Storyboard

Kumpulan deretan sketsa dari rancangan ide cerita yang telah dibuat untuk menentukan alur jalannya cerita.

Produksi

Tahapan kedua dari pembuatan video *motion graphic*.

Shooting Video

Setelah tahapan pra produksi telah selesai maka berikutnya adalah pembuatan video yang disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dibuat.

Pasca Produksi

Tahapan terakhir dari pembuatan video *motion graphic*:

Shooting Video

proses menggabungkan potongan-potongan video menjadi sebuah video yang utuh kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton.

Audio

Audio dalam sebuah video memiliki peran yang penting untuk memberikan suasana dalam video tersebut.

Visualisasi

Penggabungan beberapa scene animasi yang telah di export menjadi beberapa potong video, yang kemudian digabungkan menjadi satu video

menggunakan software Adobe Premiere Pro, dan dilakukan beberapa penambahan music dan *voice over* sebagai latar dari video *motion graphic* tersebut sebelum di render.

Desain Final

Hasil media informasi yang telah sesuai setelah melalui berbagai evaluasi maka dapat dipublikasikan secara umum, dari mulai perancangan konsep sampai desain final dalam bentuk video *motion graphic* wisata pantai Gemah Kabupaten Tulungagung.

Sumber Data

Melalui riset yang dilakukan untuk memperoleh data yang sesuai maka, dilakukan pengumpulan data primer dan sekunder.

Data Primer

Pengumpulan data primer bertujuan untuk mengeksplorasi perancangan video *motion graphic*, didapatkan dari observasi langsung ke objek wisata pantai Gemah agar dapat diketahui dan dikunjungi oleh wisatawan, dari mulai durasi perjalanan, sarana prasarana dan wahana yang disediakan.

Data Sekunder

Data yang didapatkan dari *journa* penelitian sebelumnya, **wawancara** dan data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Tulungagung.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan agar mendapatkan informasi dari tempat wisata Pantai Gemah Kabupaten Tulungagung, agar *motion graphic* yang dibuat menjadi efektif dan jelas dengan menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, dan observasi

Observasi

Observasi dalam perancangan ini didapatkan dari survey langsung ke pantai Gemah yaitu :

Mengambil dokumentasi berupa kumpulan potongan shot video yang nantinya jadikan video utama.

Menampilkan fasilitas umum di Kabupaten Tulungagung seperti terminal, stasiun, dan angkutan umum, menghitung estimasi jarak tempuh lokasi wisata dari alun-alun Tulungagung sampai dengan pantai Gemah.

Menampilkan sarana pra sarana di pantai Gemah seperti toilet umum, mushola, rumah makan dan berupa wahana yang disediakan seperti penyewaan perahu, atv, *flying fox*, *banana boat*, *mini trail*, bola air, dan wahana bermain anak-anak seperti mandi bola, menggambar dan mewarnai.

Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun

elektronik (Sugiyono, 2012) . Seperti yang dijelaskan dokumen itu dapat berupa arsip-arsip, atau rekaman yang berhubungan dengan perancangan ini. Dalam perancangan ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai wisata pantai gemah yang menjadi obyek perancangan yang didapatkan dari Dinas Pariwisata Kabupaten Tulungagung berupa data kunjungan wisata sebagai pembanding wisatawan yang berkunjung sebelum pembangunan Jalur Lintas Selatan (JLS).

Wawancara

Hasil dari wawancara dengan Ibu Dra. Endang Kusumaningsih, M.M., selaku Kepala Seksi Pelayanan dan Informasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Tulungagung, pada tanggal 12 Agustus 2019, memperoleh hasil wawancara yaitu banyak wisata pantai di Kabupaten Tulungagung salah satu destinasi baru yang sering dikunjungi wisatawan adalah Pantai Gemah, dikarenakan pantai tersebut sering digunakan untuk *event* yang diadakan oleh pemerintah Kabupaten Tulungagung, seperti acara grebek suro, lomba pramuka, bersih-bersih sampah dalam rangka hari Peduli Sampah Nasional.

Pemerintah Tulungagung juga memberikan akses yang mudah untuk mencapai pantai Gemah dengan selesainya pembangunan Jalur Lintas Selatan (JLS) sebagai akses jalan utama menuju pantai Gemah, sehingga banyak wisatawan mengunjungi pantai Gemah bersama keluarga, kemudian dalam hal ini, pemerintah Kabupaten Tulungagung belum memiliki video promosi yang informatif, dengan adanya kekurangan tersebut maka perancangan media informasi wisata pantai Gemah menjadi salah satu media yang dibutuhkan untuk memperkenalkan pantai Gemah.

Analisis Data

Metode yang akan digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah dengan menggunakan metode **5W + 1H (What, Why, Who, Where, When, and How)**. Dengan penggunaan metode analisa tersebut dapat memberikan kemudahan dalam perancangan desain media yang akan dibuat.

What

What digunakan untuk menanyakan perancangan apa yang akan dibuat untuk menyelesaikan permasalahan ini? Perancangan yang dibuat yaitu video *motion graphic* wisata pantai Gemah yang bertujuan untuk mengembangkan wisata di Kabupaten Tulungagung.

Why

Why digunakan untuk menanyakan mengapa perancangan ini dibuat? Perancangan ini dibuat untuk memperkenalkan wisata pantai Gemah kepada wisatawan dan meningkatkan penghasilan daerah dari kunjungan wisatawan.

Who

Who digunakan untuk menanyakan siapa target dalam perancangan yang akan dibuat? Target audience perancangan video *motion graphic* ini adalah wisatawan pantai gemah dan difokuskan kepada remaja.

Where

Where digunakan untuk menanyakan dimana perancangan yang dibuat akan digunakan? Perancangan ini dibuat menggunakan *software editing* video yaitu Adobe Premiere Pro CS6, Adobe After Effect CC 2017.

When

When digunakan untuk menanyakan kapan perancangan ini dapat di publikasikan? Hasil dari perancangan yang telah selesai akan dilakukan tahapan selanjutnya yaitu pameran terbuka untuk menilai kelayakan hasil karya yang telah dibuat sekaligus sebagai tahap uji kelayakan karya.

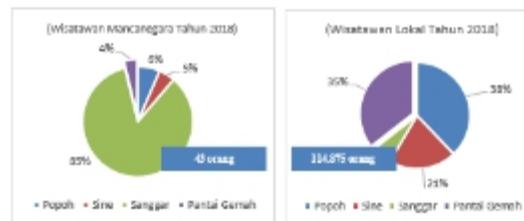
How

How digunakan bagaimana cara perancangan ini dibuat? Video dokumentasi wisata pantai gema digabungkan menjadi suatu video *cinematic* dengan penambahan musik yang disesuaikan dengan *style* yang sesuai dengan remaja. Penambahan informasi *motion graphic* sebagai cara agar mempermudah memberikan informasi kepada masyarakat dan wisatawan yang akan berkunjung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Data

Berdasarkan penjabaran pada bab sebelumnya peneliti mengidentifikasi bahwa berdasarkan pengamatan yang dilakukan di objek wisata dan data dari wawancara Dinas Pariwisata Kabupaten Tulungagung, data yang didapatkan sebagai berikut. Dari hasil grafik dibawah, bahwasannya pantai Gemah merupakan salah satu pilihan wisatawan untuk berkunjung dengan adanya Jalur Lintas Selatan yang sudah selesai menjadikan pantai Gemah mudah untuk dikunjungi.



Gambar 2. Grafik Jumlah Wisatawan Mancanegara Dan Domestic.

Target *audience* anak remaja usia 12-21 tahun. *Survey* yang telah dilakukan di objek wisata pantai Gemah, banyak remaja yang datang pada sore hari/ setelah sekolah, untuk wisatawan yang datang bersama keluarga banyak berkunjung pada hari libur. Maka dari itu perancangan ini difokuskan kepada remaja.

Hasil dari video *motion graphic* ini berdurasi menit 40 detik, yang bertujuan agar video tersebut singkat dan efisien, menggunakan penggabungan dari video dan *motion graphic* spaya lebih menarik dan informatif.

Analisa Data

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, yaitu tidak adanya media informasi terkait pengenalan wisata pantai Gemah maka perancang mengambil solusi dengan video *motion graphic* wisata yang bertujuan untuk memperkenalkan pantai Gemah kepada masyarakat dan wisatawan.

Visi, Misi dan Tujuan Dinas Pariwisata Tulungagung

Berikut ini adalah Visi, Misi dan Tujuan Dinas Pariwisata Kabupaten Tulungagung:

Visi

Terwujudnya Kabupaten Tulungagung sebagai kota wisata berbudaya yang kreatif.

Misi

- Membina, melestarikan, dan menggali nilai tradisi dan kesenian daerah.
- Memelihara, melestarikan, dan mengamankan benda cagar budaya.
- Meningkatkan pengembangan destinasi dan pemasaran pariwisata yang layak jual.
- Meningkatkan produk/jasa berbasis kreatif dengan semangat kotemporor.

Tujuan

- Meningkatkan pembinaan, pelestarian dan penggalian nilai tradisi dan kesenian daerah.
- Meningkatkan pemeliharaan, pelestarian, dan pengamanan benda cagar budaya.

- Mengembangkan kepariwisataan yang mampu memberikan kontribusi terhadap perekonomian dan kesejahteraan masyarakat.
- Mengembangkan usaha ekonomi kreatif sehingga menunjang pertumbuhan ekonomi.

Konsep Perancangan

Berdasarkan data-data yang sudah terkumpul diatas maka diperoleh konsep perancangan sebagai berikut :

Video *motion graphic* yang akan dibuat merupakan video informatif untuk memperkenalkan wisata pantai gemah sesuai dengan konsep video dokumenter yang menunjukkan kejadian nyata pada saat itu juga dapat diterima oleh *target audience* remaja usia 12-21 tahun. Tahap awal adalah menginformasikan kepada wisatawan video lokasi pantai Gemah yang ditempuh dari pusat kota Tulungagung, kemudian memperkenalkan area wisata pantai dan wahana dan fasilitas yang ada disana. Video ini merupakan media informasi untuk wisatawan.

Video *motion graphic* ini berisi tentang gabungan dari video dan ilustrasi dua dimensi yang menggambarkan suatu wilayah dengan icon dan informasi yang jelas untuk wisatawan. Video ini menampilkan lokasi pantai, informasi jarak tempuh, dan akses sarana prasarana di Kabupaten Tulungagung.

Konsep Media

Penggabungan video dengan *motion graphic* dimaksudkan untuk memberikan informasi yang lebih informatif kepada wisatawan. Selain itu dapat memberikan gambaran untuk wisatawan yang akan menuju kesana, sehingga menjadi video yang menarik dan memberikan informasi yang mudah diterima oleh wisatawan.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yaitu pemilihan warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna analogus, yaitu tingkatan warna dari gelap ke terang dalam urutan beberapa warna yang ada, seperti warna biru, biru kehijauan, hijau, hijau kekuningan, kuning. Sehingga mudah untuk dilihat oleh mata dikarenakan warna yang lembut dan tidak menyakiti mata.

Konsep Tata Desain

Huruf memiliki makna ganda, huruf bisa menjadi suatu bentuk/ rupa huruf dan dapat menjadi suatu kalimat/kata selain pengaruh dari perkembangan *typeface* gaya tulisan yang semakin

luas. Tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf (Rustan, 2001:16). Maka dari itu pemilihan *typeface* yang jelas untuk menyampaikan informasi kepada anak remaja. Berikut merupakan beberapa *typeface* yang digunakan dalam perancangan ini:

Pemilihan font yang jelas untuk video. Nama font: Myriad Pro, regular font,

Contoh: abcdefghijklm ABCDEFGHIJKLM
1234567890 .,!@#%\$%^&*

Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan ini dibuat untuk mempermudah membuat video *motion graphic*. Berikut adalah beberapa tahapan yang dilakukan:

Pra Produksi

Pra produksi adalah tahapan awal untuk perancangan video *motion graphic* ini, ada 3 tahapan yang akan dilakukan, yaitu Pra produksi, Produksi, Pasca produksi.

Ide

Pengambilan ide video *motion graphic* wisata pantai Gemah ini dilakukan dikarenakan belum adanya media informasi yang ditujukan kepada wisatawan agar memudahkan untuk berkunjung ke area wisata pantai gemah. Penggunaan video sebagai media promosi dan penggabungan *motion graphic* sebagai media informasi untuk wisatawan.

Sinopsis

Isi dalam video ini adalah memperkenalkan sarana kabupaten tulungagung mulai dari fasilitas yang bisa dicapai menuju pusat kota Tulungagung seperti, pengenalan Alun-alun Tulungagung, Stasiun Tulungagung, Terminal Tulungagung, kemudian menampilkan Jalur Lintas Selatan yang ditujukan dengan menggunakan video efek *hyperlapse* jalan menuju Pantai Gemah, disana kemudian menampilkan *view* pemandangan pantai, beberapa video wisatawan yang bersantai dipantai dan beberapa *shot* video wisatawan menggunakan beberapa wahana yang ada di Pantai Gemah, seperti, Atv, perjalan perahu memutari pantai, *banana boat*, balon air. Kemudian video ditutup dengan sunset pantai Gemah.

Storyboard

Proses perancangan ini adalah pembuatan sketsa *storyboard/* jalannya cerita untuk memvisualisasikan video yang akan dibuat.

Media Utama

Hasil dalam perancangan ini yaitu penggabungan video dan *motion graphic* akan ditampilkan dalam bentuk gambar screenshot sebagai berikut:

Opening pembuka dari video ini adalah *view* pantai saat matahari terbit untuk menampilkan keindahan dari pantai Gemah pada pagi hari.



Gambar 3. Foto Suasana *Sunrise* Pantai Gemah.

Memunculkan lokasi wisata Pantai Gemah dengan cara membuat *motion graphic* yang bermula dari pusat kota menuju pantai Gemah dengan jarak tempuh 30km/ sekitar 40-50 menit. Menampilkan lokasi alun-alun kota, terminal dan stasiun. Dengan *motion graphic* ini dapat memberikan acuan jarak dan lokasi yang ditempuh dari pusat kota.



Gambar 4. Foto Map *Motion Graphic*.

Setelah *motion graphic* selesai akan menampilkan video sarana umum di Kabupaten Tulungagung yaitu, Alun-alun Tulungagung, Terminal Tulungagung, stasiun Tulungagung, kemudian video *timelapse* itu dimunculkan untuk *style* video dari *target audience* perancangan ini untuk remaja. Dalam video ini dapat dilihat pemandangan yang indah dan kontur jalan yang sangat halus karna sudah dilakukan pengaspalan dari pemerintah Tulungagung. Disetiap jalan terlihat pemandangan yang indah untuk diabadikan dalam sebuah foto.



Gambar 5. Foto Jalur Lintas Selatan Pantai Gemah.

Kemudian video menampilkan Kegiatan wisatawan di pantai gemah, ada yang kedadar duduk melihat pantai, adapun yang langsung berlarian ke bibir pantai untuk bermain air.



Gambar 6. Foto Aktivitas Wisatawan di Pantai Gemah.

Menampilkan wisatawan yang menggunakan wahana perahu untuk mengitari pulau-pulau kecil yang ada di pantai Gemah.



Gambar 7. Foto Penyewaan Perahu Pantai Gemah.

Menampilkan penjelasan berupa *motion graphic* keterangan informasi yang ada di salah satu wahana pantai Gemah Kabupaten Tulungagung.



Gambar 8. Foto Penyewaan Banana Boat Pantai Gemah.

Menampilkan closing sunset pantai gemah, kemudian menampilkan *credit* STIKI MALANG dan DKV.



Gambar 9. Foto Sunset di Pantai gemah



Gambar 10. Foto Logo Lembaga Dan Program Studi.

Implementasi

Dalam perancangan ini ada beberapa media pendukung yang digunakan sebagai media informasi wisatawan seperti *X-banner*, *sticker*, pin, kaos. Berikut merupakan media pendukung dari perancangan ini:

Logo

Berikut merupakan media pendukung logo. Logo ini dimaksudkan untuk memberikan identitas pantai Gemah yang disesuaikan dengan ciri khas yang ada disana.

Font Wisata Pantai Gemah : *Quick Kiss Personal Use*.

Font Tulungagung : *Vegan Style Personal Use*.



Gambar 11. Foto Logo Pantai Gemah.

Pin

Berikut merupakan media pendukung pin. Sebagai media pendukung untuk dijadikan oleh-oleh para pengunjung wisata pantai Gemah.



Gambar 12. Foto Pin Pantai Gemah.

Kaos

Berikut merupakan media pendukung Kaos. Sebagai media pendukung untuk dijadikan oleh-oleh para pengunjung wisata pantai Gemah.



Gambar 13. Foto Pin Pantai Gemah.

Sticker

Berikut merupakan media pendukung *sticker*. Sebagai media pendukung untuk dijadikan bukti telah mengunjungi pantai Gemah.



Gambar 14. Foto Sticker Pantai Gemah.

Videotron

Berikut merupakan media pendukung *videotron*. Sebagai media pendukung untuk menampilkan video tersebut.



Gambar 15. Foto Desain Videotron Pantai Gemah.

YouTube

Berikut merupakan media pendukung *youtube*. Sebagai media pendukung untuk

menampilkan video tersebut, video ini dapat dilihat pada [link](https://youtu.be/wLoF28ITXM0) berikut: <https://youtu.be/wLoF28ITXM0>.



Gambar 16. Foto Desain Videotron Pantai Gemah.

X banner

Berikut merupakan media pendukung *x banner*.



Gambar 17. Foto X-Banner Pantai Gemah.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan dan implementasi yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan yaitu, belum adanya media informasi yang memperkenalkan Pantai Gemah Kabupaten Tulungagung dapat menjadi permasalahan dalam perkembangan pariwisata di pantai tersebut, maka dari itu Media Informasi ini dibuat untuk memberikan informasi Pantai Gemah melalui video motion graphic. Adapun kesimpulan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Video motion graphic tersebut dikemas dengan sedemikian rupa sehingga dapat menarik wisatawan untuk mengunjungi pantai Gemah. Perancangan video motion graphic ini menampilkan gabungan video dan motion graphic dari wisata pantai Gemah untuk menunjukkan

secara langsung keadaan pantai Gemah dan memberikan informasi kepada wisatawan.

Media pendukung digunakan sebagai salah satu cara memperkenalkan wisata pantai gemah melalui merchandise/ oleh-oleh sebagai kenangan mengunjungi wisata pantai Gemah.

Kekurangan dalam perancangan ini adalah style editing diperuntukkan untuk target audience remaja, namun pada kenyataannya dalam waktu hari libur banyak wisatawan yang berkunjung dari mulai anak-anak, remaja, dan orang dewasa.

Adapun saran bagi Perancangan Media Informasi kedepannya adalah, dalam pengembangan suatu wisata haruslah memberikan informasi yang detail, dapat dimengerti dan memberikan visualisasi yang baik, sehingga dapat menarik wisatawan untuk datang berkunjung. Dalam hal ini mahasiswa Desain Komunikasi Visual diuntungkan dalam proses perkembangan suatu wilayah dengan cara memperkenalkan kepada masyarakat melalui media digital, sehingga ikut serta dalam membangun dan memperkenalkan potensi wisata baru di daerah masing-masing untuk dikunjungi.

5. REFERENSI

- Bappeda Tulungagung, 2013. Kabupaten Tulungagung. Pemkab : Tulungagung.
- N Saputra, Redi., S Soeteja, Zakaria & Sulaiman, Dadang. 2013. *Pembelajaran Seni Grafis Melalui Media Interaktif Siswa SMA. Jurnal Edukasi*, 1 (3) 1-14.
- Soebagy. 2012. *Strategi Pengembangan Pariwisata di Indonesia. Jurnal Liquidity* Vol. 1, No. 2, Hlm. 153-158.
- Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi. Hlm. 25-30.