MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA MOTION GRAPHICS ANIMATION LIMA CANDI

Muslih[1], Dimas Nanang Safuan[2]
Universitas Dian Nuswantoro, Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika D3
Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang, Tlp. (024) 3517261 Fax. (024) 3569684, Kodepos : 50131
E-mail : muslih@dsn.dinus.ac.id , dimasinanang@yahoo.co.id, sekretariat@dinus.ac.id

---

Abstrak

Pengenalan masyarakat terhadap kesejarahan atau candi-candi di dunia sangat penting, karena jika masyarakat pada umumnya tidak mengetahui kesejarahan dan pariwisata, masyarakat akan membiarkan atau mencampakan pada peninggalan prasejarah yang indah. Peninggalan prasejarah merupakan asset yang diberikan oleh masyarakat secara gratis. Maka masyarakat seharusnya menjaga dan mengembangkan peninggalan dari prasejarah. Dengan Media informasi animasi seperti ini masyarakat akan penasaran dan lebih mencari tahu apa itu peninggalan yang ditinggalkan oleh zaman prasejarah. Seperti candi-candi di jawa tengah yang patut dilestarikan dan dikembangkan. Media Informasi ini di harapkan menimbulkan minat bagi masyarakat jawa maupun luar jawa yang ingin tahu tentang sejarah 5 candi secara baik dan benar.

Sejarah yang merupakan tempat pada zaman dahulu merupakan suatu asset yang diberikan kepada masyarakat jaman sekarang. Upaya untuk pengembangan sejarah diperlukan dengan keikutsertaan masyarakat dalam merawat dan menjaga peninggalan sejarah. Upaya ini dilakukan untuk masyarakat agar dapat membantu memberi pengetahuan terhadap sejarah 5 candi dijawa tengah agar masyarakat dapat ikut serta mengembangkan wisata sejarah dan kebudayaan yang ada dilingkungan sekitar mereka.

Kata Kunci: *Kata Kunci: Sejarah Candi, Media informasi, animasi*

Abstract

The introduction to the historical society or temples in the world is very important, because if people in general do not mengetahuai historical and tourism, the public will be allowed or mencampakan on a beautiful prehistoric relics. Prehistoric relics is an asset that is paid by the public for free. Then the public should maintain and develop the legacy of prehistory. With this kind of information media animation and more people will be curious to find out what it is heritage left by prehistoric times. Like the temples in Central Java that should be preserved and developed. Media This information is expected to generate interest for Java and outside Java community who want to know about the history of the temple 5 is good and right.

Which is where the history of ancient times is an asset which is given to the public today. Efforts to develop the necessary history with community participation in caring for and maintaining historical heritage. This work is done for the community to help provide knowledge of the history of the temple 5 dijawa middle so that people can participate in developing history and culture that exist in the environment around them.

Keywords: *History of Temple, media information, animation*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan. pariwisata berasal dari Bahasa Sansekerta yang terdiri dari dua suku kata yaitu pari dan wisata. Pari berarti berulang-ulang atau berkali-kali, sedangkan wisata berarti perjalanan atau bepergian. Jadi pariwisata berarti perjalanan yang dilakukan secara berulang-ulang, menurut (H. Oka A. Yoeti : 1996:112).[1] Turis atau wisatawan melakukan petualangan dengan tujuan untuk mendapat pengalaman baru atau hanya sekedar untuk bersenang-senang. Banyak Negara yang bergantung pada industri pariwisata, yang menggunakan sebagai sumber pendapatan untuk masyarakat, perusahaan maupun pemerintahan yang menjual jasa kepada wisatawan. Oleh karena itu pengembangan industri pariwisata perlu dilakukan, contoh salah satu strategi yang dipakai oleh Organisasi Non-Pemerintah untuk mempromosikan wilayah tertentu sebagai daerah wisata yang bertujuan untuk meningkatkan perdagangan melalui penjualan barang dan jasa kepada orang lokal maupun non-lokal. Menurut Undang-Undang No. 10/2009 tentang Kepariwisataan, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah.

Jawa Tengah juga merupakan sebuah provinsi di Indonesia yang bergantung berpendapatan dari industri pariwisata. Jawa Tengah pada masa lalu merupakan tempat penyebaran agama Hindu Buddha. Dibawah kekuasaan raja-raja Hindu dan Buddha. Kebudayaan Jawa yang bercorak Hindu mengalami masa kejayaan antara abad ke-8 dan 10 dan pada masa inilah berbagai monumen agama yang sangat mengesankan di bangun. Seperti candi-candi dan juga masjid. Peninggalan masa lalu yang berupa candi juga sangat banyak terdapat di Jawa Tengah dan keraton merupakan objek wisata sejarah sekaligus budaya yang sangat penting. Banyak objek wisata menarik terdapat di jawa tengah. Jawa tengah mempunyai beraneka ragam tempat wisata yang diunggulkan sebagai tempat wisata realigi dan budaya. Berbagai tempat wisata seperti Candi, masjid, pantai, pegunungan, seni dan lain-lain. Adapun beberapa candi yang terdapat di Jawa Tengah diantaranya merupakan candi terbesar di Indonesiadan termasuk dalam Keajaiban Dunia, seperti candi Borobudur, candi Prambanan dan candi-candi lainya. Saat ini media untuk memberikan informasi pariwisata jawa tengah kepada wisatawan sudah cukup baik.

Untuk media promosi atau Media informasi pariwisata di jawa tengah saat ini sudah cukup baik. Namun perlu ide-ide yang cukup segar mengajak masyarakat untuk mengenalkan candi-candi tersebut. Dan juga perlu kekreatifan dari desainer untuk mengeluarkan proyek yang baru dengan tampilan yang berbeda dengan yang lain.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk mengangkat topik Motion Graphic animasi 5 Candi. Motion Graphic 5 Candi merupakan sbuah film animasi yang menceritakan tentang 5 candi terkenal yang berada di jawa tengah yaitu meliputi candi Borobudhur, Candi Dieng, Candi Prambanan, Candi Prambanan, Candi Gedong Songo, dan Candi ngempon. Tidak banyak masyarakat, termasuk masyarakat Jawa Tengah sendiri, mengetahui fakta tentang kesejarahan 5 Candi, sehingga diperlukan upaya untuk menumbuhkan kebanggan masyarakat terhadap peninggalan sejarah di Jawa tengah.

1.2 Rumusan Masalah

Pada saat ini periklanan dan Media informasi dalam pariwisata sangatlah baik, namun perlu ide ide yang segar ketika belum adanya video-video/film yang dapat menarik masyarakat untuk mengunjungi dan mempelajari tentang budaya wisata. Candi contohnya, masyarakat kurang tertarik dengan wisata candi dan mempelajari tentang sejarah. Motion graphics merupakan sarana media informasi dan cerita tentang kesejarahan candi dengan terobosan baru dalam dunia animasi untuk memperkenalkan/mengiklankan kesejarahan candi supaya masyarakat tertarik dengan adanya video animasi motion graphics.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini dibatasi dengan kurangnya pengembangan pada media iklan yang dibutuhkanya, ide-ide kreatif pada iklan ini sangatlah diperlukan dalam kepentingan majunya pariwisata dan kesejarahan di jawa tengah.

1.4 Tujuan

Dengan adanya media informasi animasi Motion graphic diharapkan mampu Meningkatkan pengetahuan Masyarakat dalam dan luar negeri lebih terhadap 5 candi. yaitu candi Borobudhur, Candi Dieng, Candi Prambanan, Candi Prambanan, Candi Gedong Songo, dan Candi ngempon.

1.5 Manfaat

Pembuatan Motion Graphic Animation ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi penulis, bagi akademik, bagi pengguna.

1.1.1 Bagi Penulis

a. Menambah pengalaman penulis dalam pembuatan Motion Graphic Animation untuk Media informasi berbasis multimedia.
b. Menjadi tolak ukur kemampuan penulis dalam menguasai materi yang diberikan di dalam perkuliahan.

1.1.2 Bagi Akademik

a. Dapat menambah bahan referensi dan koleksi pada kampus
b. Dapat menjadi tolak ukur sampai dimana keberhasilan akademik melakukan visi dan misi dalam proses belajar mengajar.

1.1.3 Bagi Masyarakat

Sebagai sumber pengetahuan tentang kesejarahan candi Borobudhur, Candi Dieng, Candi Prambanan, Candi Prambanan, Candi Gedong Songo, dan Candi ngempon.

BAB II LANDASAN TEORI

Media informasi merupakan Sarana untuk memberitahukan atau menginformasikan suatu hal, barang, atau jasa melalui media massa baik online maupun ofline. Media yang digunakan, antara lain televisi, radio, koran, majalah, internet, hp, poster, pamflet, brosur, spanduk dan sebagainya. Setiap orang mengharapkan informasi bisa dapat diperoleh dengan cepat dan akurat. Media Informasi yang berbentuk multimedia merupakan informasi yang disampaikan dengan menggabungkan beberapa elemen informasi. Yaitu teks, gambar, audia, dan video/film. Media Informasi merupakan alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Media informasi digunakan untuk menyampaikan suatu informasi yang harus tepat sasaran, agar dapat

tersampaikan dengan baik pada target sasaran sehingga dapat bermanfaat bagi pembuat dan penerima informasi, media informasi dapat dibagi menjadi 4 kelompok yaitu :

Media Lini Atas
Merupakan media yang tidak langsung bersentuhan dengan target audiens dan jumlahnya terbatas tetapi jangkauan target yang luas, seperti billboard, iklan televis, iklan radio, dan lain-lain.

Media Lini Bawah
Suatu media iklan yang tidak disampaikan atau disiarkan melalui media massa dan jangkauan target hanya berfokus pada satu titik atau daerah, seperti brosur. Poster, flyer, Sign System dan lainlain.

1 . Media Cetak
2. Media cetak dapat berupa brosur, Koran, majalah, poster, pamvlet, spanduk, dan lain-lain.
3. Media Elektronik
4. Media ini dapat disampaikan melalui radio, kaset, kamera,handphone, dan internet.

Tema diatas merupakan gambaran yang nantinya akan dipilih menjadi sebuah karya. Dalam pembuatan motion graphics animation. penulis mengambil tema Media Informasi berbasis multimedia.

Motion graphics

Media informasi merupakan Sarana untuk memberitahukan atau menginformasikan suatu hal, barang, atau jasa melalui media massa baik online maupun ofline. Media yang digunakan, antara lain televisi, radio, koran, majalah, internet, hp, poster, pamflet, brosur, spanduk dan sebagainya. Setiap orang mengharapkan informasi bisa dapat diperoleh dengan cepat dan akurat. Masyarakat juga mengharapkan informasi yang berkembang dengan baik dan indah, salah satu contoh animasi motiongraphic.

Motion Graphic Animation adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan dan grafik, misalnya penggunaan running teks dalam iklan atau logo corporate di station ID atau company profile. Jenis animasi ini juga digunakan dalam opening film atau acara di televise. Motion Graphic Animation di Indonesia lebih dikenal sebagai “bumper” dan keberadaannya dipopulerkan dengan munculnya MTV di Indonesia. Bumper – bumber yang ada di MTV inilah yang memperngaruhi lahirnya generasi baru Motion Graphic Animator di Indonesia. Dengan adanya Motion Graphic Animation Iklan menjadi lebih jelas,menarik,efektif,interaktif, dan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan pengetahuan masyarakat. Motion graphic merupakan media untuk disajikan kepada masyarakat berbentuk suatu animasi 2D. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

BAB III TINJAUAN PERUSAHAAN

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi jawa tengah (DISBUDPAR PROV JATENG) adalah kantor pemerintahan provinsi jawa tengah yang bergerak di bidang kebudayaan dan pariwisata di jawa tengah. Kantor ini menangani berbagai kegiatan dan acara-acara dalam bidang kebudayaan dan pariwisata di Provinsi jawa tengah. (DISBUDPAR PROV JATENG) Juga berupaya untuk mendorong akselerasi pembangunan budaya dan pariwisata di Provinsi Jawa Tengah. Lokasi/ kantor (DISBUDPAR PROV JATENG) yaitu Jl. Pemuda 136 Semarang, Jawa Tengah Indonesia 50138. Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah adalah Dr. Prasetyo Aribowo.

BAB III TINJAUAN PERUSAHAAN

BAB IV METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan pada proyek ini adalah penelitian pengembangan. Banyak metodologi yang bisa dipakai untuk mengembangkan produk multimedia.
Berikut ini enam tahapan yang dilakukan dalam teknik pengembangan multimedia yang penulis gunakan pada proyek akhir ini:

4.1. Concept

Pada tahap concept penulis harus menentukan tujuan dari pembuatan media informasi yaitu meliputi (informasi, iklan, hiburan, latihan dan lain-lain), Identifikasi pengguna (user), bentuk (interaktif), dan spesifikasi yaitu meliputi (ukuran file, perancangan, target pembuatan dan lain-lain). Pada proyek akhir ini penulis mempunyai konsep yaitu membuat motion graphics animation yang berfungsi untuk media informasi bagi DISBUDPAR yang ditujukan untuk masyarakat luas yang menerangkan tentang lima candi yang terkenal dijawa tengah.

4.2 Design

Design merupakan perancangan dalam membuat suatu proyek atau obyek, komponen dan struktur. Perancangan spesifikasi dibuat secara rinci mengenai struktur proyek multimedia dan untuk media informasi ini. Membuat spesifikasi yang rinci sehingga dalam tahap berikutnya yaitu material collecting dan assembly. Pengambilan untuk keputusan yang baru tidak diperlukan lagi ketika sudah melewati tahap yang rinci.

4.3 Material collecting

Material Collecting merupakan tahapan yang digunaka untuk mengumpulkan bahan-bahan yang digunakan pada proyek akhir ini yaitu meliputi gambar vector, gambar bitmap, video, audio, dan lain-lain yang diperlukan di tahap berikutnya. Pengumpulan material dapat dilakukan secara pararel dengan tahap pembuatan assembly.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi hasil penelitian, yang dapat disajikan dengan tabel, bagan/diagram atau gambar. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan, memberi perbandingan dan menjelaskan penemuan secara logis.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berisi rangkuman singkat atas hasil penelitian dan pembahasan, sedangkan saran berisi tentang pengembangan ke depan yang dapat dilakukan pada penelitian yang sudah dilakukan.

4.4 Assembly

Tahap Assembly merupakan tahap seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan storyboard, struktur navigasi atau diagram objek yang berasal dari tahap desain. Dalam pembuatan media informasi ini penulis menggunakan beberapa perangkat lunak atau softwhare seperti CoreldrawX5 untuk pembuatan karakter atau maskot kepodang, Adobe After Effects CS6 yang digunakan untuk membuat animasi 2D, Adobe Premiere Pro CS6 untuk menyambungkan video animasi yang telah dirender dari adobe after effects, dan cool edit pro digunakan untuk mengolah suara.

4.5 Testting

Testing merupakan tahap yang dilakukan untuk pengujian setelah menyelesaikan tahap assembly dengan menjalankan video animasi yang telah dibuat oleh penulis, apakah masih ada kesalahan atau tidak. Apakah hasilnya

seperti yang diinginkan. Media informasi yang dibuat harus dapat berjalan dengan baik untuk klien, dimana klien dapat merasakan adanya manfaat dari media informasi tersebut. Pengujian dilakukan oleh penulis sendiri, kemudian untuk pengujian selanjutnya dilakukan oleh klien kantor DISBUDPAR.

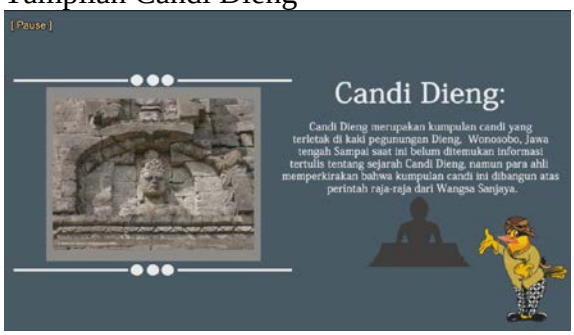
4.6 Distribution

Pada tahap Distribution, bila media informasi digunakan dengan mesin yang berbeda, penggandaan menggunakan flasdisk, CD-ROM, tape, atau distribusi dengan jaringan sangatlah diperlukan. Tahap distribusi juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia.

BAB V HASIL KARYA

Tampilan Candi Borobudur

Tampilan Candi Dieng



Tampilan Candi Prambanan

Tampilan Candi Gedong songo

Tampilan Candi Ngempon

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Media informasi berbasis multimedia animasi motion graphic berguna untuk mengembangkan pengetahuan masyarakat terhadap sejarah candi yang kini kurang diminati sebagai tempat pariwisata. Motion graphic juga berfungsi untuk media periklanan/animasi cerita dengan tampilan baru dan kreatif. Jarang sekali perusahaan pariwisata menggunakan motion graphic untuk dijadikan media Media informasi dan periklanan dalam sebuah pariwisata. Multimedia yang efektif dalam media informasi tidak hanya dengan beriklan pada desain atau

video film. Akan tetapi dengan menggabungkan media diantara satu dengan yang lain akan lebih baik dan dengan cara memanfaatkan karakteristik masing-masing individu, memperluas dan meningkatkan pengalaman.

Saran

Setelah mengetahui bahwa animasi motion graphic sangat membantu masyarakat dalam proses media informasi terhadap suatu pariwisata maka diharapkan setiap masyarakat dapat belajar dengan kesejarahan yang ada di Indonesia. Seperti candi, prasasti, purbakala dan lain-lain. Dalam media informasi menggunakan multimedia yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dari setiap kesejarahan yang dibahas. Diharapkan proses produksi dimasa mendatang akan jauh lebih menarik dengan adanya perkembangan teknologi perangkat lunak. Seorang Editor dituntut untuk bisa menguasai semua perangkat lunak, Harus selalu update dengan apa yang sedang "Trend" di masyarakat saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

[1]. Vaughan, Tay (2006). Multimedia:Making It Work. Yogyakarta : Andi.

[2]. Ariuz, Dony (2009). Keamanan Multimedia. Yogyakarta : Andi Offset.

[3]. Pujiriyanto (2005). Desain Grafis Komputer. Yogyakarta : Andi.

[4]. M.suyanto (2005). Definisi Multimedia. Yogyakarta : Andi Offset.

[5]. http://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis#Prinsip_dan_unsur_desain

[6].Mikael Sugianto (2012). Seri Belajar Cepat Adobe Premiere Pro CS5. Yogyakarta : Andi Offset.

[7]. Mikael Sugianto (2012). Seri Belajar Cepat Adobe After Effects CS5. Yogyakarta : Andi Offset.

[8]. http://www.lebahmaster.com/bisnis-2/manajemen-bisnis/pengertian-iklan

[9]. http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html

[10]. ikar2magic.blogspot.com/2010/03/tahap-pengembangan-multimedia.html

[11]. http://www.oocities.org/topaz_art/course_txt/multimedia/multimedia.html

[12]. http://kuliah.dinus.ac.id/edi-nur/sb1-1.html

[13]. http://www.central-java-tourism.com/