

## BAB II DATA DAN ANALISIS

### 2.1. Data Objek

#### 1. Dieng Plateau atau Dataran Tinggi Dieng



*Gambar 2. 1 Dieng Banjarnegara 2023  
Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Dieng Plateau atau Dataran Tinggi Dieng merupakan daerah yang memiliki pesona alam yang dikelilingi hijaunya pegunungan dan hamparan awan, hal tersebut membuat Dieng memiliki udara yang dingin dan sejuk dan dari itu tak jarang orang menyebut Dataran Tinggi Dieng dengan Negeri Di Atas Awan. Dalam Jurnal Destinasi Pariwisata, Kawasan Dataran Tinggi Dieng berada pada 4°37' - 5 °15' Lintang Selatan, 106°32'-106°52' Bujur Timur dan merupakan wilayah vulkanik seluas 54.974,24 ha dan berada di ketinggian 2.565 mdpl, Kawasan Dataran Tinggi Dieng terletak di enam Kabupaten di Jawa Tengah (Banjarnegara, Wonosobo, Temanggung, Kendal, Pekalongan dan Kabupaten Batang). Secara administratif Kawasan Dataran Tinggi Dieng adalah sebagai berikut :

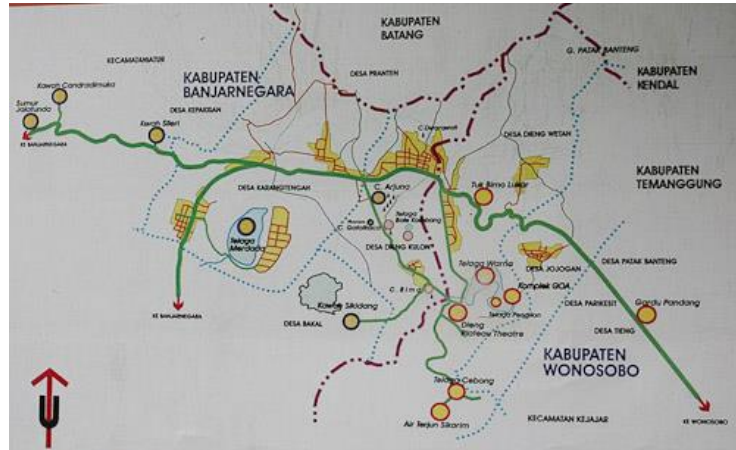
Utara : Kabupaten Pekalongan, Kabupaten Batang dan Kabupaten Kendal.

Selatan : Kabupaten Wonosobo.

Barat : Kabupaten Banjarnegara.

Timur : Kabupaten Temanggung.

Luas wilayah yang dimiliki oleh Dieng Wetan, Keajar, Wonosobo yaitu sekitar 282 Ha. Dan luas wilayah yang dimiliki oleh Dieng Kulon, Batur, Banjarnegara adalah 338 Ha. Sehingga Dataran Tinggi Dieng hanya dikelola oleh Kabupaten Banjarnegara dan Kabupaten Wonosobo (Nida & Sunarta, 2021).



*Gambar 2. 2 Kawasan Dataran Tinggi Dieng*

Sumber: <https://wiranurmansyah.com/dataran-tinggi-dieng>

Profesi masyarakat di Dataran Tinggi Dieng didominasi dengan petani sayur, salah satunya tanaman kentang yang terlihat disepanjang jalan utama, tak hanya tanaman kentang di Dataran Tinggi Dieng juga terdapat tanaman buah khas yaitu Carica atau Pepaya Gunung, buah ini mirip dengan pepaya pada umumnya tetapi memiliki tekstur kenyal, berbiji kecil, ukuran buah dan pohonya cenderung kecil. Menurut Rasyid (2020) Buah Carica sebenarnya bukan asli Indonesia. Buah itu pertama kali dibawa oleh penjajah Belanda pada masa Perang Dunia II dari dataran tinggi Andes, Amerika Selatan. Penjajah Belanda pada waktu itu memilih Dieng untuk uji coba karena buah itu hanya bisa beradaptasi di daerah yang memiliki ketinggian 1.500-2.000 mdpl. Dari sejumlah daerah yang memiliki kriteria tersebut, hanya Dieng dan Bedugul Bali yang menjadi tempat buah itu bisa tumbuh subur. Carica biasanya diolah oleh masyarakat sebagai minuman, kripik dan manisan dan dijual sebagai oleh-oleh wisatawan.



*Gambar 2. 3 Buah Carica*  
*Sumber: <https://www.merdeka.com/>*

Dataran Tinggi Dieng memiliki potensi dalam segi pariwisata, karena alamnya yang indah dan warisan budayanya sehingga didalamnya terdapat objek wisata alam dan objek wisata bersejarah, seiring perkembangan zaman kini di Dataran Tinggi Dieng terdapat wisata buatan dengan memanfaatkan potensi alam yang ada. Menurut Rahman (2023) objek wisata yang ada di Dataran Tinggi Dieng dibagi berdasarkan Kabupaten yang mengelola yaitu sebagai berikut :

a. Objek wisata yang dikelola oleh Kabupaten Wonosobo diantaranya sebagai berikut :

1. Bukit Sikunir (Kejajar, Wonosobo)
2. Telaga Warna ( Dieng Wetan, Kejajar, Wonosobo)
3. Batu Pandang Ratapan Angin ( Dieng Wetan, Kejajar, Wonosobo)
4. Gunung Prau ( Kejajar, Wonosobo )
5. Telaga Menjer ( Garung, Wonosobo )
6. Gua Semar ( Kejajar, Wonosobo)
7. Telaga Cebong ( Kejajar, Wonosobo)
8. Curug Sikarim ( Sembungan, Kejajar, Wonosobo)
9. Ondo Budho ( Sikunang, Kejajar, Wonosobo)
10. Telaga Pengilon ( Kejajar, Wonosobo)
11. Gardu Pandang Tieng ( Tieng, Kejajar, Wonosobo)

b. Objek wisata yang dikelola oleh Kabupaten Banjarnegara diantaranya sebagai berikut :

1. D'Qiano Hot Spring Water Park ( Pakisan, Batur, Banjarnegara)

2. Sumur Jalatunda ( Batur, Banjarnegara)
3. Telaga Balekambang ( Dieng Kulon, Batur, Banjarnegara)
4. Kawah Candradimuka ( Batur, Banjarnegara)
5. Museum Kailasa ( Batur, Banjarnegara)
6. Telaga Dringo (Batur, Banjarnegara)
7. Telaga Merdada (Batur, Banjarnegara)
8. Kawah Sikidang ( Dieng Kulon, Batur, Banjarnegara)
9. Candi Gatotkaca ( Dieng Kulon, Batur, Banjarnegara)
10. Kompleks Candi Arjuna ( Dieng Kulon, Batur, Banjarnegara)

## **2.2. Objek Perancangan**

Dari sekian banyak objek wisata yang ada di Dataran Tinggi Dieng, penulis berfokus pada objek wisata bersejarah yaitu Kompleks Candi Arjuna Banjarnegara.

### **1. Kompleks Candi Arjuna**

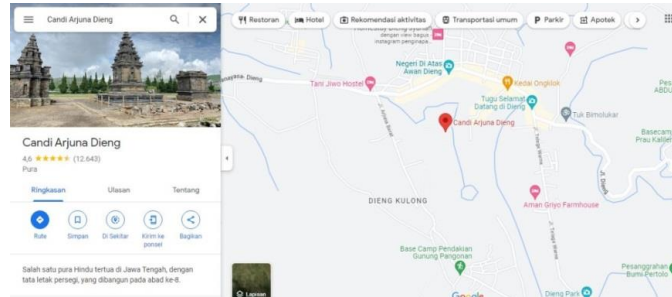


*Gambar 2. 4 Kompleks Candi Arjuna 2023  
Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Kompleks Candi Arjuna merupakan Kompleks Candi Hindu terbesar dari sekian banyak candi yang ada di Dataran Tinggi Dieng, dimana kawasan Kompleks Candi Arjuna memiliki luas 1 hektar yang terdiri dari 5 bangunan candi yaitu, Candi Arjuna, Candi Semar, Candi Srikandi, Candi Puntadewa, dan Candi Sembadra, penamaan bangunan candi menggunakan tokoh pewayangan. Kompleks Candi Arjuna tergolong salah satu objek wisata bersejarah yang ada di Dataran Tinggi Dieng.

## 2. Lokasi Kompleks Candi Arjuna

Kompleks Candi Arjuna secara batas wilayah masuk di Kabupaten Banjarnegara, tepatnya berada di Desa Dieng Kulon, Kecamatan Batur, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah.



Gambar 2. 5 Lokasi Kompleks Candi Arjuna

Sumber: <https://www.google.com/maps/place/Candi+Arjuna+Dieng/>

## 3. Candi Arjuna - Arjuna Temple



Gambar 2. 6 Candi Arjuna 2023

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Candi Arjuna, bangunan candi utama di Kompleks Candi Arjuna, candi ini merupakan peninggalan Periode klasik Hindu Budha. Berdasarkan data di lokasi Candi Arjuna dibangun dimasa Mataram Kuno oleh Wangsa Sanjaya pada abad ke-8. Ajaran Hindu Bercorak Sakte Siwa yang paling menojol di Candi Arjuna, ada tiga bagian utama candi yaitu : Bagian Bawah (Bhurloka), Bagian Tubuh (Bhurwaloka), dan Bagian Atas (Swarloka). Candi Arjuna pertama kali ditemukan oleh tentara Belanda yang sedang ditugaskan oleh TS Raffles ( Gubernur Jendral Hindia Belanda 1811-1816) untuk menjelajah Pegunungan Kedu di Jawa Bagian Tengah. Candi arjuna memiliki relief yang diantaranya pada bagian pintu masuk



tepatnya bagian atas dan bagian bawah pintu, pada sisi lain tembok dinding terdapat relief yang mirip dengan relief pintu candi bagian atas.



*Gambar 2. 7 Relief Candi Arjuna 2023  
Sumber: Dokumentasi Pribadi*

#### **4. Candi Semar - *Semar Temple***



*Gambar 2. 8 Candi Semar 2023  
Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Berdasarkan data di lokasi, bangunan Candi Semar berada tepat di depan Candi Arjuna yang masih di dalam Kompleks Candi Arjuna, Candi ini berukuran 7 x 3,5 meter dengan bentuk dasar persegi panjang dan berfungsi sebagai candi perwara atau candi pendamping untuk candi utama yaitu Candi Arjuna. Candi ini memiliki 9 Jendela berupa lubang berfungsi sebagai fentilasi candi. Dahulu candi perwara digunakan untuk mempersiapkan persembahan sebelum berdoa di candi utama, pada pintu candi dihiasi Kala dan Makara



*Gambar 2. 9 Relif Pintu Candi Semar 2023  
Sumber: Dokumentasi Pribadi*

## **6. Candi Srikandi – Srikandi Temple**



*Gambar 2. 10 Candi Srikandi 2023  
Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Candi Srikandi, bangunan candi yang paling unik diantara candi lainnya di Kompleks Candi Arjuna. Berdasarkan data di lokasi candi ini memiliki keunikan dimana terdapat tiga relief dewa trimurti di ketiga sisi tubuh candi , di bagian utara terdapat relief Dewa Wisnu, dibagian timur terdapat relief Dewa Siwa, dan dibagian selatan terdapat relief Dewa Brahma. Arsitektur Candi Srikandi termasuk ke dalam candi Hindu dan dibangun sebagai persembahan kepada dewa trimurti,

candi memiliki berbentuk dasar bujur sangkar dengan bagian depannya menjorok kedepan sebagai pertanda pinto masuk kedalam candi.



*Gambar 2. 11 Relif Candi Srikandi 2023*  
*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

### **7. Candi Puntadewa - Puntadewa Temple**



*Gambar 2. 12 Candi Puntadewa 2023*  
*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Berdasarkan data di lokasi Candi Puntadewa merupakan candi yang paling gagah dan tinggi diantara candi lainnya di Kompleks Candi Arjuna, candi ini memiliki bentuk dasar bujur sangkar dengan tangga masuk berunduk dua, di bagian pipi tangga bawah dihiasi dua arca singa yang kini kondisinya sudah rusak, dilihat dari arsitekturnya sudah menunjukkan seni bangunan lokal dengan atap candi berbentuk palang, relung atau tempat arca menjorok ke luar, dan ornamen candi yang lengkap, dibagian tiga sisi dihiasi oleh relief kertas tempel berisi arca dewa, yang kini disimpan di Museum Kaliasa Dieng.





*Gambar 2. 13 Arca Singa Candi Puntadewa 2023*  
*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Pada bagian pintu dan sisi lain dinding Candi Puntadewa terdapat relief dengan kondisi yang masih utuh, dan ada juga dengan kondisi sudah diperbaiki



*Gambar 2. 14 Relief Candi Puntadewa 2023*  
*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

## 8. Candi Sembadra - *Sembadra Temple*



*Gambar 2. 15 Candi Sembadra 2023*

*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Candi Sembadra, berdasarkan data di lokasi nama dari candi ini merupakan salah satu tokoh pewayangan Jawa yaitu Dewi Subadra yang merupakan istri dari Arjuna, pada bagian depan candi agak menjorok kedepan sebagai tanda pintu masuk candi, pada bagian kanan, kiri dan belakang menjorok seperti dinding untuk menaruh arca dewa, hal tersebut membuat Candi Sembadra jika dilihat seperti berbentuk heksagon, berukuran 4,75 x 5,50m dan candi ini termasuk candi Hindu yang digunakan untuk pemujaan kepada dewa utama yaitu Dewa Shiwa. Relief pada pintu candi yang terletak pada bagaian atas dan pada bagian bawah tepatnya kanan dan kiri pintu



*Gambar 2. 16 Relief Pintu Masuk Candi Sembadra 2023*  
*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

Pada sisi lain dinding candi yang menjokok kedepan juga terdapat relief pada bagian atas



*Gambar 2. 17 Relief Dinding Candi Sembadra 2023*  
*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

### **2.3. Fasilitas**

Dengan harga tiket sebesar Rp. 20.000 wisatawan dapat mengunjungi dua objek wisata yaitu Kompleks Candi Arjuna dan Kawah Sikidang, pada Kompleks Candi Arjuna sendiri wisatawan dapat menikmati keindahan dan keunikan bangunan candi, Kompleks Candi Arjuna dibuka pukul 07:00 - 17:00 WIB. Adapun fasilitas yang ada di Kompleks Candi Arjuna sebagai berikut :

## 1. Bangunan Candi

Pusat semua fasilitas yang ada, dimana wisatawan dapat menikmati keindahan dan keunikan bangunan pada Kompleks Candi Arjuna, wisatawan dapat berfoto dengan berlatar bangunan candi. Fasilitas yang disediakan oleh alam dan dijaga oleh pengelola dengan baik sehingga lingkungan Komplek Candi Arjuna masih terjaga akan kesejukan dan keasriannya, yang secara geografis terletak di dataran tinggi sehingga suhu terasa dingin walaupun cuaca sedang cerah, dengan adanya tanaman seperti bunga, pohon, dan pegunungan menambah keasrian Kompleks Candi Arjuna.



*Gambar 2. 18 Lingkungan Kompleks Candi Arjuna*

*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

## 2. Kuliner dan Pusat Oleh-oleh

Kuliner dan pusat oleh-oleh Kompleks Candi Arjuna terletak tidak jauh dari loket. Pusat oleh-oleh Kompleks Candi Arjuna menawarkan oleh-oleh khas Dieng yaitu buah Carica dan olahan dari buah Carica itu sendiri seperti, Manisan Carica, Keripik Carica, dan ada juga kentang asli Dieng yang dijual secara utuh maupun sudah diolah, dan tak hanya itu, makanan lain seperti Bakso, Mie Ongklok, Ayam bakar, Nasi Goreng, Sosis Bakar, Sosis Kuah, Kacang Rebus, Jagung rebus dan makanan lainnya, dijual di sini. Tak hanya makanan, souvenir khas Dieng seperti Gantungan Kunci, Topi, Baju juga dijual disini.





*Gambar 2. 19 Kuliner dan Oleh-oleh Kompleks Candi Arjuna  
Sumber: Dokumentasi Pribadi*

### **3. Kain Batik Pengunjung**

Ketika sudah masuk di kawasan Kompleks Candi Arjuna wisatawan diberi Kain Batik yang digunakan sebagai aksesoris tambahan agar memberikan nuansa tradisional yang kuat, dan fasilitas ini diluar harga tiket masuk, jadi wisatawan bisa membayar atau tidak tergantung kepuasan wisatwan itu sendiri.



*Gambar 2. 20 Suasana Penggunaan Kain Batik  
Sumber: Dokumentasi Pribadi*

### **4. Museum Kailasa**

Di dalam Museum Kailasa terdapat arca dari Kompleks Candi Arjuna yang disimpan agar tetap terjaga keutuhan arca. Wisatawan juga dapat menyaksikan beragam koleksi peninggalan Mataram Kuno, berupa arca, prasasti dan artefak yang menjadi sejarah berdirinya bangunan candi Kompleks Candi Arjuna.



*Gambar 2. 21 Arca di Museum Kailasa*

*Sumber: <https://travelspromo.com/htm-wisata/candi-arjuna-banjarnegara/>*

## **5. Taman**

Terletak dekat Museum Kailasa tepatnya di belakang museum sebagai tempat istirahat wisatawan, di taman ini juga disediakan tempat baca dengan beragam artikel dan buku mengenai Dataran Tinggi Dieng dan juga buku cerita untuk anak



*Gambar 2. 22 Taman Sebelah Kanan Museum Kailasa*

*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

## **6. Candi Gatokaca**

Tidak jauh dari Museum Kailasa terdapat bangunan candi yang bernama Candi Gatokaca, Candi Gatokaca berbentuk bujur sangkar dengan candi ini tidak termasuk dalam lingkup Kompleks Candi Arjuna tetapi wisatawan dapat menikmati keindahan dan keunikan Candi Gatokaca karena candi ini berada tidak jauh dari Kompleks Candi Arjuna.



*Gambar 2. 23 Candi Gatotkaca  
Sumber: Dokumentasi Pribadi*

## **7. Fasilitas Umum**

Pada Kompleks Candi Arjuna juga menyediakan Fasilitas umum seperti, tempat parkir yang luas, toilet, mushola, dan gazebo.

### **2.4. Fenomena, Tradisi, dan Sejarah**

Dieng berada di Dataran Tinggi sehingga fenomena alam berupa embun es kerap terjadi di musim kemarau tepatnya pada bulan Juli hingga Agustus, dimana pada musim kemarau suhu di Dieng lebih rendah dari biasanya, sehingga menjadikan embun yang ada pada rumput dan tumbuhan mengalami pembekuan yang dikarenakan suhu udara sekitar terlalu rendah, fenomena ini berada di beberapa titik dan salah satunya di Kompleks Candi Arjuna.



*Gambar 2. 24 Fenomena Embun Es di Dieng  
Sumber: <https://www.liputan6.com/tag/embun-es-dieng>*

Tak hanya fenomena embun es, pada puncak kemarau di Dieng juga menggelar acara tahunan yang diberi nama *Dieng Culture Festival* (DCF). *Dieng Culture Festival* merupakan festival budaya yang bertujuan untuk melestariakan tradisi yang ada di Dieng dan mengangkat unsur budaya masyarakat lokal, serta potensi wisata Dieng sebagai bentuk pemberdayaan masyarakat Dieng (Pandawa, 2022). Lokasi yang digunakan sebagai tempat digelarnya *Dieng Culture Festival* yaitu di Kompleks Candi Arjuna, dimana rangkaian acara yang berunsur tradisi seperti Upacara Ngruwat Rambut Gembal, acara ini merupakan ritual pemotongan rambut anak tetapi hanya anak yang berambut gembal secara alami saja yang boleh mengikuti ritual ini yang menurut cerita anak berambut gembal merupakan titipan dari Kyai Kolodete dan gembal tersebut dianggap "balak" yang harus diruwat, melalui upacara tradisi Ruwatan. Ritual dilakukan setelah anak mengajukan permintaan, dan uniknya bila ritual Ruwatan tidak dilaksanakan atas kemauan anak itu sendiri, walaupun sudah dicukur akan rambut anak tersebut akan tumbuh gembal kembali (Setyowati & Hardati, 2009). Lalu ada juga Kirab Budaya yang merupakan kegiatan berjalan beriringan dengan tujuan memperkenalkan budaya yang ada di Dieng, dan tak hanya acara tradisi yang digelar tetapi juga acara hiburan seperti Jazz Atas Awan yang merupakan acara musik, Gebyar Lentera merupakan acara penerbangan lampion dan pesta kembang api.



*Gambar 2. 25 Dieng Culture festival*

Sumber: <https://mediaindonesia.com/nusantara/507029/dieng-culture-festival-2022-bakal-digelar-awal-september>

Dalam buku *Candi Indonesia Seri Jawa* menurut Sedyawati dkk. (2013) pada tahun 1814 saat di kunjungi oleh H.C. Cornelius Kompleks Candi Arjuna masih



berupa danau dan bangunan candi masih dalam kondisi tenggelam. Pada tahun 1816 air yang ada di Kompleks Candi Arjuna dialirkan keluar kompleks candi, kemudian J. Van Kinsbergen melakukan penggalian dan mengambil gambar dengan memotret beberapa arkeologi. Pada saat itu penelitian dilakukan oleh H.L. Melville tepatnya pada tahun 1911-1916 dan akhirnya penelitian dilanjutkan pemerintah Hindia Belanda, tetapi laporan penelitian tersebut tidak ditemukan hingga kini (Firmadhani & Syarif, 2021).

## **2.5. Analisis Objek dan Target Audiens**

### **1. Analisis Objek**

Dalam perancangan ini menggunakan metode analisis 5W+1H, dimana metode analisis ini berupa What ( Apa ), Who ( Siapa ), When ( Kapan ), Where ( Dimana ), Why ( Mengapa ), dan How ( Bagaimana ), dan dari itu dapat diuraikan sebagai berikut :

#### **a. What ( Apa )**

Apa saja informasi yang akan disampaikan dan dengan media apa informasi disampaikan kepada audiens?

Perancangan ini akan menyampaikan informasi mengenai : Lokasi Dieng, wilayah, lokasi Kompleks Candi Arjuna, pengenalan bangunan candi, fasilitas dilingkup Kompleks Candi Arjuna (Keasrian, museum Kaliasa, Candi Gatotkaca, taman, kuliner dan oleh-oleh), sejarah penemuan candi, fenomena dan acara tradisi yang ada di Wisata Kompleks Candi Arjuna, dengan menggunakan media video *Motion Graphic*.

#### **b. Who ( Siapa )**

Untuk siapa perancangan video motion graphic ini dibuat?

Target utama perancangan ini untuk wisatawan yang sudah berkunjung maupun belum pernah berkunjung ke Kompleks Candi Arjuna, dan lebih spesifik ke remaja Sekolah Menengah Akhir (SMA) , dimana pada saat survei lapangan pengunjung Kompleks Candi didominasi dengan siswa SMA program study tour.

#### **c. When ( Kapan )**

Kapan waktu yang tepat untuk menonton video motion graphic?

Setelah perancangan ini diselesaikan, video dapat dilihat kapan pun di media Youtube, dan bila digunakan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banjarnegara

atau pihak Dieng Plateau, perancangan ini dapat dilihat saat wisatawan mengunjungi Kompleks Candi Arjuna.

**d. Where ( Dimana )**

Dimana tempat untuk memublikasikan perancangan ini?

Perancangan ini dapat dilihat di Youtube, dan bila digunakan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banjarnegara atau pihak Dieng Plateau, perancangan dapat dilihat pada saluran Youtube ( dinbudpar banjarnegara ), dan akun Instagram ( @budparbanjarnegara ), yang merupakan saluran Youtube dan akun Instagram resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banjarnegara. Dan juga saluran Youtube Dieng Pandawa, yang merupakan saluran milik pokdarwis Dieng. Juga dapat diaplikasikan dilokasi Kompleks Candi Arjuna tepatnya pada monitor loket dan di Museum Kaliasa.

**e. Why ( Mengapa )**

Mengapa perancangan ini perlu dibuat?

Perancangan ini diperlukan sebagai media pengenalan dan informasi berupa lokasi Dieng, wilayah, lokasi Kompleks Candi Arjuna, pengenalan bangunan candi, fasilitas dilingkup Kompleks Candi Arjuna (Keasrian, museum Kaliasa, Candi Gatotkaca, taman, kuliner dan oleh-oleh), sejarah penemuan candi, fenomena dan acara tradisi yang ada di Wisata Kompleks Candi Arjuna untuk mempermudah wisatawan dalam mengenal dan mengetahui informasi tentang Kompleks Candi Arjuna yang dapat diterima dengan mudah sehingga lebih diingat oleh wisatawan.

**f. How ( Bagaimana )**

Bagaimana perancangan ini dibuat dengan cara yang menarik dan efektif?

Perancangan ini menggunakan teknik motion graphic dengan ilustrasi yang berciri khas Kompleks Candi Arjuna, dirancang dengan informatif sehingga dapat menyampaikan pesan yang mudah diterima audiens, dan dirancang dengan menarik sehingga dapat memberikan daya tarik dan kesan kepada audiens.

Alasan penulis menggunakan metode analisis 5W+1H karena, perancangan ini berfokus kepada pengenalan dan informasi Kompleks Candi Arjuna sehingga perlu menentukan apa yang akan disampaikan, siapa target audiencenya, kapan

waktunya, dimana pengapikasiannya, mengapa perlu perancangan ini, dan bagaimana proses perancangan. Sehingga metode 5W+1H sangat efektif dipakai sebagai metode analisis untuk proses perancangan motion graphic ini.

## **2. Target Audiens**

### **a. Demografis**

- Usia : 15-18 Tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pendidikan : SMA
- Status Sosial : Menengah - Kebawah

### **b. Psikografis**

Remaja yang terbiasa menggunakan smartphone dan terbiasa mencari tahu di internet dengan cara menonton video, dan juga remaja yang suka berlibur dan berwisata sambil belajar.

### **c. Geografis**

Menargetkan wilayah Jawa Tengah khususnya Kabupaten Banjarnegara, Kabupaten Wonosobo, Kabupaten Temanggung, Kabupaten Pekalongan, Kabupaten Kendal, dan Kabupaten Batang.

### **d. Perilaku**

Remaja pada saat ini cenderung menggunakan smartphone untuk bermain game khususnya game online dan juga digunakan untuk menonton video di media sosial seperti Youtube dan Instagram, karena kebiasaan itu dapat dimanfaatkan sebagai penyampaikan pesan dengan media video, sehingga remaja akan terasa nyaman dan tidak bosan.

## **2.6. Referensi Perancangan**

### **1. Tanah Pejuang : Jejak Sejarah Bekasi**

Motion graphic yang berjudul “ TANAH PEJUANG : JEJAK SEJARAH BEKASI ( TA Animasi 2D motion graphic tentang sejarah Kota Bekasi ) ” menjadi referensi perancangan, karena tema dari motion graphic tersebut cukup

mirip dan penyampaian informasi yang jelas dimana dari segi ilustrasi, narasi, audio, tipografi dan motion gerak diaplikasikan dengan menarik. Motion graphic ini terdapat di *YouTube Channel* Alvian Riza dengan durasi 10:41 menit yang menjelaskan tentang sejarah, peristiwa dan kronologi penting terbentuknya kota Bekasi yang divisualisasikan dengan ilustrasi digital semi realis dan diaplikasikan dengan teknik motion graphic dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai sejarah kota Bekasi kepada masyarakat khususnya anak remaja Indonesia.

Berikut beberapa Scene TANAH PEJUANG : JEJAK SEJARAH BEKASI (TA Animasi 2D motion graphic tentang sejarah Kota Bekasi) :



Gambar 2. 26 Scene TANAH PEJUANG : JEJAK SEJARAH BEKASI  
 Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=hmIXCN-8pGs&list=PL7Xa72q-xcEPXJ9zMtZkP00t6Hn-ZPR3P&index=12>

Dari analisa penulis mengenai video motion graphic yang berjudul “TANAH PEJUANG : JEJAK SEJARAH BEKASI (TA Animasi 2D motion graphic tentang sejarah Kota Bekasi)”, ini menyampaikan pesan dan informasi dengan jelas yang diaplikasikan dengan elemen grafis yang menarik dan cocok dengan tema yang diangkat dalam bentuk motion graphic, juga audio visual, penyampaian narator yang jelas, *sound effect* dan motion memberikan kesan dinamis sehingga tidak membosankan. Kesamaan tema yang diangkat dan audiens juga menjadi salah satu alasan penulis memilih referensi dari dari video motion graphic tersebut.

## 2. Asal Usul Candi Borobudur

Motion graphic yang berjudul “Asal usul Candi Borobudur | ASAL USUL” juga menjadi refensi, video ini terdapat di *YouTube Channel* ASAL USUL dengan durasi 3:45 menit, video ini menyampaikan informasi mengenai terbentuk dan



penemuan Candi Borobudur dengan urut dan informatif, karena selain diaplikasikan dengan menarik juga penyamaan narator yang jelas, juga ada beberapa adegan yang visualisasikan dengan animasi karakter yang berbicara, transisi adegan ke adegan pada video ini cukup menarik dan halus jadi berkesan tidak kaku. Video motion graphic ini menjadi refensi perancangan, karena kemiripan tema yang diangkat dan cara penyampaian informasi juga menarik dengan adanya elemen grafis yang diaplikasikan dengan konsep dan prinsip motion graphic.

Berikut beberapa Scene Asal usul Candi Borobudur | ASAL USUL :



Gambar 2. 27 Scene Asal usul Candi Borobudur | ASAL USUL  
 Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=7K7FQACA-Ws>

Dari analisa penulis mengenai video motion graphic yang berjudul “Asal usul Candi Borobudur | ASAL USUL”, dari segi penyampaian informasi dan pesan sudah menarik, dengan adanya elemen grafis yang sesuai dengan audiens, seperti ilustrasi dan transisi mengenai perpindahan scene yang halus sehingga kesanya tidak kaku, ada beberapa adegan yang dari segi komposisi mirip dengan refensi pertama, tetapi ada beberapa scene yang menarik pada video ini yaitu menggunakan gerak animasi pada karakter, dimana pada karakter beberapa anggota tubuh seperti mulut, bergerak dengan suara yang berbeda dari suara narator.

## 2.7. Landasan Teori

### 1. Animasi

Animasi merupakan susunan gambar yang berurutan sehingga memberikan ilusi gerak kepada gambar hingga terbentuk sebuah dimensi, gambar yang dimaksud bisa berupa suatu objek, hewan, maupun manusia. Animasi diambil dari

bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, atau semangat. Gambar dalam animasi itu sendiri merupakan kumpulan (tulisan, objek benda, warna, dan efek khusus) yang dibuat seolah-olah hidup (Setiyaningsih, 2023). Berikut teknik-teknik animasi menurut Agung & Oka (2014) :

a. Metode Animasi POSE to POSE

Merupakan metode untuk menggerakkan karakter dari pose awal ke pose berikutnya, dimana dalam metode ini serangkaian gerakan harus melakukan sinkronisasi secara akurat dengan rekaman suara.

b. Metode In Between

Inbetweens adalah gambar yang menentukan jenis gerakan dan waktu setiap gambar seperti mempercepat atau memperlambat gerakan, sehingga memberikan variasi dalam gerakan

c. Putaran Animasi

Merupakan pengulangan pola animasi dalam suatu pergerakan sehingga memberikan siklus berurutan, cara ini merupakan siklus pemotongan dalam animasi.

d. Animasi Stop Motion

Merupakan pembuatan animasi dengan objek fisik sehingga dapat memberikan ilusi dengan objek fisik tersebut. Sudut pandang objek, cahaya, perangkaat merupakan hal penting dalam Stop Motion.

e. Metode Lukisan diatas Kaca

Merupakan teknik animasi untuk membuat film animasi dengan memanipulasi beberapa jenis media basah, seperti menggunakan cat minyak, cat minyak kerap digunakan dalam metode ini karena cat minyak mengering dengan sangat lambat sehingga animator dapat tetap berkerja dalam tenggan waktu yang lama.

f. Animasi Cut-Out

Merupakan salah satu metode yang paling efisien, dimana animator dapat menciptakan banyak gambar di layar dalam cara tercepat, cara ini dapat memvisualisasikan gerakan dalam pikiran seseorang, dan gerakan fisik yang

dihasilkan digunakan untuk memanipulasi cut-out sehingga dapat mewujudkan gerakan dengan cara yang nyata.

## **2. Motion Graphic**

Motion graphic yang merupakan penggabungan elemen-elemen seperti tipografi, ilustrasi, fotografi, videografi dan audio visual yang merupakan pengembangan desain grafis dimana dalam pembuatannya menggunakan teknik animasi. Menurut Widadijo (2021) Motion Graphics merupakan sebuah media elektronik audio visual yang menampilkan elemen visual berupa gambar ilustrasi atau bentuk lain dan termasuk juga tulisan teks, biasanya dipadukan dengan elemen audio atau suara berupa musik latar, efek suara, atau voice over. Karakteristik *motion graphic* yang informatif, menarik dan juga menghibur dengan adanya konten visual seperti gambar, teks dan warna, ditambah dengan suara dan musik yang dapat mengubah suasana hati, dipadukan dengan gerakan yang memberikan kesan dinamis, sehingga dapat menambah pemaknaan dan efektivitas atas informasi yang disampaikan (Pratama & Carrollina, 2020), sehingga *motion graphic* dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi agar dapat dikomunikasikan dengan cara yang lebih menarik. Motion graphic berfokus pada pergerakan elemen grafis yang sederhana beda halnya dengan animasi yang pergerakannya lebih kompleks.

### **a. Sejarah Motion Graphic**

Menurut Dawami (2021) Motion graphic sudah ada pada tahun 1800-an sebelum adanya media elektronik, pada saat itu menggunakan presentasi flipbook, dengan merubah tumpukan kertas sebagai layer dan perubahan objek gambar pada setiap layernya. Istilah motion graphic atau grafik gerak pertama kali digunakan oleh Jhon Whitney seorang animator gambar yang juga merupakan co-founder dari Motion Graphic Inc. Motion graphic digunakan pada tahun 1960, untuk membuat sebuah gambar bergerak dan judul pada sebuah program televisi.

### **b. Teori Motion Graphic**

Dimana dalam motion graphic terdapat elemen desain grafis seperti tipografi, ilustrasi, komposisi, warna, style frame dan juga audio visual seperti voice over

dan musik. Menurut Yudi (2020) berikut adalah dasar - dasar dalam motion graphic :

1. Timing

Merupakan pengaturan waktu yang tepat, dan timing yang baik harus memenuhi aspek seperti memiliki weight, force, gravity, dynamics, friction.

2. Transitions/Transisi

Merupakan perpindahan suatu adegan ke adegan berikutnya.

3. Sound /Suara

Merupakan penggunaan suara berupa musik, voice over, dan efek suara, dengan menggunakan suara dapat membuat suasana yang berbeda di tiap scenenya, dan juga dengan suara dapat mempermudah penyampaian ide dari suatu karya visual.

4. Motion/Pergerakan

Berbeda dengan karya cetak, motion graphic selalu ada objek yang secara terus menerus bergerak, jadi dalam motion graphic akan selalu ada pergerakan.

5. Cartooning

Dalam motion graphic hal ini dilakukan agar pergerakan yang terjadi dalam sebuah frame menjadi lebih dinamis, yang dapat dilakukan dengan menggunakan rotation, stretching, ataupun squashing.

6. Colors/Warna

Warna merupakan salah satu aspek yang dapat kita gunakan untuk membantu menyampaikan suatu ide atau maksud dari karya tersebut, dan juga dapat membuat mata audiens tetap tertarik dengan komposisi yang tepat.

7. Motion Blur

Motion Blur dalam motion graphic digunakan untuk membuat ilusi gerakan sehingga menghasilkan pergerakan yang lebih smooth dengan menyisipkan dua atau lebih frames kedalam satu frame.

8. Movement/Perpindahan

Movement merupakan suatu perpindahan, movement dan motion memiliki kesamaan tetapi keduanya memiliki perbedaan, movement bisa berupa perpindahan suatu objek dari kanan ke kiri atau dari atas kebawah pada frame, dan juga dapat sebaliknya.



## 9. Information and Time

Hal ini mempengaruhi tersampai atau tidaknya pesan ataupun maksud dari suatu karya, dikarenakan dalam motion graphic terdapat pergerakan huruf atau tipografi dan ada objek yang digerakan berdasarkan selang waktu tertentu. Jika dalam satu scene terlalu banyak teks dalam waktu yang cepat maka penonton tidak bisa menangkap maksud dari scene tersebut, dan dari itu dalam motion graphic harus diperhatikan komponen yang terlihat dapat terbaca dengan jelas dengan memanfaatkan waktu akan lebih mudah bagi penonton untuk mengerti pesan dan informasi yang disampaikan.

## 3. Psikologi Warna

Warna merupakan salah satu aspek penting dalam suatu karya, selain memperindah suatu karya, dengan pemilihan warna yang tepat warna dapat memberikan suasana atau emosi. Warna juga dapat mempengaruhi psikologi manusia. Psikologi warna merupakan cabang dari ilmu psikologi yang mempelajari tentang pengaruh warna terhadap emosi dan juga perilaku manusia, dimana semua warna memiliki efek tersendiri, karena setiap warna memancarkan gelombang energi tertentu dan berbeda satu sama lain sehingga dapat berpengaruh terhadap psikologi seseorang (Safitri, 2021). Menurut Safitri (2021) dalam buku yang berjudul “Teori Warna” arti warna dalam psikologi warna yaitu sebagai berikut :

### 1. Merah

Warna merah memiliki arti keberanian, kekuatan, energi, gairah, semangat, dan kehidupan. Dalam arti negatif warna merah identik dengan kekerasan.

### 2. Orange/Jingga

Warna orange atau jingga merupakan perpaduan antara warna merah dan kuning. Warna orange atau jingga memiliki arti kehangatan, semangat, optimis, percaya diri dan ketenangan.

### 3. Kuning

Warna kuning memiliki arti kehangatan, optimisme, semangat, ceria dan rasa bahagia.

### 4. Biru

Warna biru secara psikologi mampu mengatasi insomnia, kecemasan, migrain dan tekanan darah tinggi. Warna biru juga dipercaya dapat merangsang kemampuan untuk berkomunikasi dan ekspresi artistik. Warna biru tua memiliki arti ketenangan, sedangkan biru cerah memiliki arti perasaan sedih, kesendirian dan refleksi dari kesunyian.

5. Hijau

Warna hijau identik dengan warna alam, warna hijau memiliki arti kesuburan, kesegaran, dan kedamaian.

6. Hitam

Warna hitam memiliki arti keanggunan, kemakmuran, kecanggihan dan misterius.

7. Putih

Warna putih memiliki arti kebebasan dan keterbukaan. Bisa juga berarti suci dan bersih.

8. Coklat

Warna Cokelat memberi kesan hangat, nyaman dan aman. Warna coklat yang memiliki berdekatan dengan warna emas akan memberikan kesan canggih, mahal dan modern.

9. Pink/Merah Muda

Warna pink atau merah muda merupakan perpaduan dari warna merah dan putih. Warna pink memiliki arti feminisme, lemah lembut, peduli dan romantis.

10. Ungu

Warna ungu memiliki arti kemewahan, keanggunan dan kebijaksanaan.

**a. Kombinasi Warna**

Kombinasi warna pada gambar atau video juga berpengaruh terhadap psikologi manusia, dimana memiliki keterikatan erat terhadap emosi dan perasaan manusia, sehingga kombinasi warna dapat memberikan kesan dramatis terhadap foto atau video. Menurut Said (2006) kombinasi warna dapat digolongkan menjadi 3 yaitu sebagai berikut :

1. Warna Panas

Warna panas akan memberikan kesan gembira dan menggugah, adapun yang tergolong warna panas yaitu, warna merah , jingga kemerah-merahan, jingga, jingga kekuningkuningan , dan kuning.

## 2. Warna Dingin

Warna dingin akan memberikan kesan tenang. adapun yang golongan warna dingin yaitu, warna ungu kemerahmerahan, ungu, ungu kebiru-biruan, biru, dan hijau kebiru-biruan.

## 3. Warna Sedang

Warna sedang atau warna yang tidak panas dan tidak dingin adalah warna Hijau , tetapi warna Hijau dapat menjadi panas bila dicampur dengan warna Kuning yang akan menjadi Hijau kekuning-kuningan dan sebaliknya warna Hijau dapat berubah menjadi dingin bila dicampur dengan Biru yang akan menjadi Hijau kebiru-biruan.

Dengan adanya perbedaan situasi, kondisi, waktu, dan tempat, maka warna sebagai salah satu elemen desain juga berfungsi sebagai alat komunikasi. Kesalahan penggunaan warna baik dalam penentuan hue, tone, tint, dan shade dapat mengakibatkan tidak tercapainya tujuan penyampaian pesan (Purbasari & Jakti, 2014).

### **b. Tone Warna/ Tonal Warna**

Tone warna atau tonal warna yang bertujuan untuk memberikan nuansa atau nada warna pada gambar atau video dengan cara meredam warna sehingga kombinasi warna dapat lebih menyatuh dan terlihat tidak terlalu mencolok. Tonal warna sangat berpengaruh terhadap gambar atau video, karena dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan juga sebagai pendukung selain jalan cerita, sudut pengambilan, tehnik pengambilan, narasi, serta komposisi yang digunakan. Penggunaan warna dingin atau tonal kebiruan dapat memberikan kesan luas, bersih, modern, rapih, professional. Pengguna warna panas atau tonal warna merah dapat lebih menghidupkan gambar atau video sehingga dapat menampilkan keceriaan (Parmadi, 2018).

#### **4. Desain Komunikasi Visual**

Desain Komunikasi Visual atau DKV merupakan cabang ilmu dari desain yang mempelajari tentang konsep komunikasi yang diungkapkan secara kreatif dengan elemen-elemen grafis berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, warna serta layout melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan (Wahyuningsih, 2015). Desain Komunikasi Visual memiliki 3 kata pembentuk yaitu Desain, Komunikasi, dan Visual.

Desain merupakan perancangan estetika, citra rasa, serta kreativitas yang berfungsi untuk memberikan informasi (to inform), memberikan penerangan (to enlighten), membujuk (to persuade), dan melindungi (to protect).

Komunikasi secara umum merupakan suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan yang terjadi antara dua pihak atau lebih. Tujuan komunikasi diantaranya untuk mengidentifikasi, menginformasikan, dan promosi.

Visual merupakan sesuatu yang dapat terlihat dengan melibatkan beberapa tahapan yakni tahapan merasakan, ialah proses masuknya cahaya ke mata sehingga dapat melihat obyek-obyek sekeliling. Tahap menseleksi, ialah proses mengisolasi dan melihat sesuatu bagian objek atau adegan sehingga menjadi hasil kombinasi pencahayaan dan fokus mata. Tahap memahami ialah mengerti dengan proses seleksi untuk menjadikan suatu image kedalam kesadaran yang lebih mendalam.

##### **1. Prinsip Dasar Desain Komunikasi Visual**

Unsur atau elemen visual yang terusun dalam satu bentuk dasar dan menggunakan prinsip-prinsip desain merupakan suatu karya dalam desain, adapun unsur-unsur dalam Desain Komunikasi Visual menurut Wahyuningsih (2015) sebagai berikut :

#### 1. Titik

Titik merupakan unsur visual yang relatif kecil dan titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

#### 2. Garis

Garis merupakan unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek, garis memiliki ciri utama berupa arah serta dimensi memanjang yang dapat dilakukan secara lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, dan lainnya.

#### 3. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang memiliki dimensi berupa panjang dan lebar. Bidang bisa dibentuk dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu.

#### 4. Ruang

Ruang merupakan perwujudan tiga dimensi yang dapat dibagi menjadi 2 yaitu ruang nyata dan ruang semu, ruang dapat dihadirkan dengan adanya pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna.

#### 5. Warna

Pembentukan warna ada 3 unsur yaitu Hue (spektrum warna), Saturasi (nilai kepekatan) dan lightness (nilai cahaya dari gelap ke terang) sehingga berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh garis pigmen.

#### 6. Tekstur

Secara fisik terdapat tekstur kasar dan halus, dan secara efek tampilan terdapat tekstur nyata dan semu. Dimana tekstur sendiri merupakan nilai raba pada suatu benda sehingga tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

#### 7. Komposisi

Komposisi merupakan susunan unsur-unsur rupa yang terbentuk secara harmonis antara bagian satu dengan bagian lain, dengan menggunakan prinsip kesatuan (unity), keseimbangan (balance), irama (ritme), kontras, fokus, serta proporsi.



## **2. Komunikasi**

Komunikasi secara umum merupakan suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan yang terjadi antara dua pihak atau lebih. Kata komunikasi atau Communication berasal dari kata Latin Communis yang berarti "sama", Communico, Communicatio, atau Communicare yang berarti "membuat sama" (To Make Common). Komunikasi merujuk pada suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan yang dianut secara sama (Kuen, 2019). Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan segala sesuatu, dimana ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain, maka saat itulah komunikasi mengambil peranan penting dalam terciptanya hubungan (Ramadanty, 2014).

## **3. Jenis dan Unsur Komunikasi**

Menurut Karyaningsih (2018) jenis komunikasi dan unsurnya yaitu sebagai berikut :

### **a. Komunikasi Nonverbal**

Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan yang digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis, komunikasi nonverbal disampaikan seseorang melalui gerakan tubuh, gerakan mata, ekspresi wajah, sosok tubuh, penggunaan jarak (ruang), kecepatan dan volume bicara.

### **b. Komunikasi Verbal**

Komunikasi verbal merupakan salah satu bentuk komunikasi yang disampaikan kepada pihak lain melalui tulisan maupun lisan ,

Dan unsur komunikasi sebagai berikut :

#### **a. Pengirim pesan/sumber**

Yaitu seorang atau sekelompok orang yang menyampaikan pesan.

#### **b. Pesan/informasi**

Bisa dalam bentuk kata-kata tertulis, secara lisan, gambar, angka, dan gestura

#### **c. Media**

Yaitu sesuatu yang digunakan sebagai alat penyampaian atau pengiriman pesan

#### **d. Penerima/komunikan**

yaitu seseorang atau sekelompok orang yang menjadi penerima pesan

#### **4. Media komunikasi**

Media komunikasi merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk menyampaikan pesan dan informasi. Media komunikasi merupakan suatu alat atau sarana untuk memproduksi, mereproduksi, mendistribusikan atau menyebarkan dan menyampaikan informasi yang digunakan untuk mempermudah kita dalam berkomunikasi (Syaifudin, 2016). Pada dasarnya media komunikasi berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan media cetak, audio, visual dan audio visual, seiring dengan perkembangan teknologi informasi ada beberapa jenis media komunikasi, dimana menurut Syaifudin (2016) jenis-jenis media komunikasi sebagai berikut :

##### **1. Media Cetak**

Merupakan penyampaian pesan atau informasi dengan bentuk fisik, dengan tertulis atau cetak.

##### **2. Radio**

Merupakan alat elektronik untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk audio atau suara sehingga dapat diterima menggunakan indra pendengaran

##### **3. Televisi**

Merupakan alat elektronik yang dapat menangkap gelombang siaran, sehingga dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan, televisi tergolong dalam bentuk media audio visual yang dapat dilihat sekaligus didengar, sehingga pesan dan informasi yang disampaikan dapat diterima dengan indra penglihatan dan pendengaran sekaligus.

##### **4. Telepon**

Merupakan media komunikasi yang sangat penting untuk menyampaikan dan menerima informasi lisan secara cepat dengan pihak satu dengan pihak lainnya.

##### **5. Smartphone**

Merupakan salah satu dari perkembangan teknologi dengan kecanggihan teknologi saat ini fungsi Smartphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga dapat mengakses internet, sms, mms, memutar video, memutar musik, dapat saling mengirim data dan masih banyak hal yang dapat dilakukan smartphone.

## 6. Surat

Merupakan media komunikasi untuk menyampaikan informasi secara tertulis, yang bisa berupa surat fisik maupun surat elektronik. Surat digunakan apabila yang terkait tidak dapat berhubungan secara langsung atau lisan.

## 7. Internet

Merupakan media komunikasi berbasis computer teknologi informasi, internet mempunyai jutaan pesawat komputer yang terhubung satu dengan yang lainnya dengan memanfaatkan jaringan telepon ( baik kabel maupun gelombang elektromagnetik jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar di seluruh dunia).

## 5. Media Digital

Seiring dengan perkembangan jaman media untuk menyampaian pesan dan informasi juga ikut berkembang, media digital merupakan media yang berbasis internet dengan perangkat pendukung, dimana media digital pada saat ini bisa berupa video, artikel, iklan, musik, podcast, buku audio, realitas virtual, atau seni digital (Romeltea, 2022).

Peran media digital pada saat ini cukup berpengaruh dalam kehidupan masyarakat, dengan adanya media digital dapat mempermudah kegiatan dan aktivitas masyarakat. Media digital sangat efektif untuk menyampaikan informasi dan dengan media digital dapat dengan mudah memberikan informasi secara luas tanpa batasan ruang dan waktu (Wulandari, Agustina, & Nurlia, 2021).

## 6. Media Sosial

Media sosial merupakan perkembangan teknologi dari media digital yang digunakan sebagai perantara untuk berkomunikasi seseorang dengan seseorang atau seseorang dengan masyarakat luas secara langsung dimanapun dan kapanpun, sehingga fungsi media sosial sangat berpengaruh besar dalam kehidupan manusia, menurut Wulandari, Agustina, & Nurlia (2021) fungsi media sosial sebagai berikut :

1. Media sosial adalah media diciptakan untuk memperluas komunikasi dan interaksi manusia dengan menggunakan internet.

2. Media sosial merupakan praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak audience (one to many) ke dalam komunikasi dialogis antara banyak audience (many to many).
3. Media sosial menyampaikan pengetahuan dan juga informasi, dimana dapat memberikan interaksi dari pengirim pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.

Seiring dengan meningkatnya pengguna internet pada saat ini banyak sekali platform media sosial yang bermunculan diantaranya : Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, Tiktok, Snapchat, WhatsApp, Line, LinkedIn dan masih banyak lagi, dari sekian banyak media sosial ada beberapa media sosial yang populer dan banyak digunakan, dilansir dari Statista.com dengan artikel yang berjudul (Most popular social networks worldwide as of January 2023, ranked by number of monthly active users), platform yang paling populer dan banyak digunakan pada bulan Januari 2023 yaitu Facebook dengan mencapai 2.958 Juta pengguna aktif bulanan, Youtube dengan mencapai 2.514 Juta pengguna aktif bulanan, WhatsApp dengan mencapai 2.000 Juta pengguna aktif bulanan, Instagram dengan mencapai 2.000 Juta pengguna aktif bulanan, WeChat dengan mencapai 1.309 Juta pengguna aktif bulanan, dan TikTok dengan mencapai 1.051 Juta pengguna bulanan.

## **7. Tipografi Kinetik**

Tipografi kinetik yaitu teknik menambahkan elemen gerak yang dinamis pada huruf, dengan cara merancang, mengatur, dan menata huruf dengan. Fungsi elemen gerak pada huruf digunakan untuk memperkuat karakter, memperkuat makna dan pesan, meningkatkan penekanan serta intonasi, dan menambah nilai estetika pada huruf (Widadijo, 2020).

## **8. Objek Wisata Bersejarah**

Objek wisata merupakan tempat yang memiliki daya tarik untuk menarik minat pengunjung untuk datang berwisata, salah satu yaitu objek wisata bersejarah yang merupakan wisata yang berkaitan dengan sejarah di masa lalu, sehingga memiliki nilai-nilai sejarah didalamnya, jenis wisata bersejarah diantaranya adalah wisata museum dan wisata candi (Alfikri, 2022).