

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian bab-bab yang sudah dipaparkan oleh penulis sebelumnya dapat disimpulkan bahwa :

1. “Perancangan Motion Graphic “CANDI DI ATAS AWAN” Sebagai Pengenalan dan Informasi Wisata Kompleks Candi Arjuna Dieng Banjarnegara” dapat menjadi salah satu media untuk pengenalan dan informasi kepada masyarakat Indonesia khususnya pada masyarakat Banjarnegara agar lebih mengenal potensi wilayahnya sendiri, supaya tetap terjaga kelestarian warisan budayanya.
2. Informasi yang diberikan pada “Perancangan Motion Graphic “CANDI DI ATAS AWAN” Sebagai Pengenalan dan Informasi Wisata Kompleks Candi Arjuna Dieng Banjarnegara” berdasarkan data yang valid sehingga dapat menjadi wawasan terhadap wisatawan yang berkunjung ke Dieng khususnya Kompleks Candi Arjuna, sehingga wisatawan dapat lebih mudah mengenal apa saja yang ada di Dieng dan Kompleks Candi Arjuna
3. Visual yang ada pada “Perancangan Motion Graphic “CANDI DI ATAS AWAN” Sebagai Pengenalan dan Informasi Wisata Kompleks Candi Arjuna Dieng Banjarnegara” yang dirancang sesuai dengan lokasi Kompleks Candi Arjuna dan semenarik mungkin dengan gaya ilustrasi semi realis, dapat menjadi daya tarik pada wisata Kompleks Candi Arjuna, agar dapat menarik lebih banyak wisatawan yang berkunjung setelah adanya pandemi Covid-19.
4. Penggunaan media dalam bentuk video motion graphic dengan format video (.MP4), sehingga mudah diakses melalui kanal digital khususnya pada media sosial YouTube, dapat menjadi media publikasi yang efektif untuk “Perancangan Motion Graphic “CANDI DI ATAS AWAN” Sebagai Pengenalan dan Informasi Wisata Kompleks Candi Arjuna Dieng Banjarnegara”, sehingga video dapat lebih mudah tersampaikan kepada masyarakat luas.

5.2. Saran

Kurangnya pengalaman dan fasilitas penulis dalam merancang video motion graphic sehingga “Perancangan Motion Graphic “CANDI DI ATAS AWAN” Sebagai Pengenalan dan Informasi Wisata Kompleks Candi Arjuna Dieng Banjarnegara”, sehingga perancangan ini jauh dari kata sempurna, khususnya pada motion beberapa scene yang masih kaku atau efek pada motion kurang dinamis, dan durasi pada perancangan yang terlalu panjang sehingga kesan yang diberikan sedikit membosankan, dari itu saran yang ingin disampaikan oleh penulis untuk pengembangan perancangan itu yaitu memaksimalkan efek agar kesan yang diberikan lebih menarik. Dan juga saran untuk pengembangan objek perancangan yaitu Wisata Kompleks Candi Arjuna Dieng Banjarnegara mengenai media promosi pada wisata tersebut masih kurang pengembangan, dikarenakan hal tersebut diluar batasan penulis sehingga perlu adanya perancangan terhadap media promosi untuk Wisata Kompleks Candi Arjuna Dieng Banjarnegara.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A., & Oka, A. (2014). *Manajemen Teknik Moduler Animasi Pembelajaran 2 Dimensi*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alfikri, M. (2022, Agustus 17). *Pengertian Wisata | Manfaat, Jenis dan Tipe-Tipe Wisatawan*. Retrieved Juli 21, 2023, from alfikeer.com:
<https://alfikeer.com/pengertian-wisata/>
- Dawami, A. K. (2021, Desember 20). *Sejarah Motion Graphic: Sebuah Pengantar*. Dipetik Mei 16, 2023, dari mirmagz.com:
<https://mirmagz.com/2021/12/20/sejarah-motion-graphic-sebuah-pengantar/>
- Firmadhani, A. A., & Syarif, M. I. (2021). KAJIAN ORNAMEN PADA KELOMPOK CANDI ARJUNA. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 51.
- Karyaningsih, P. D. (2018). *ILMU KOMUNIKASI*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Kuen, F. A. (2019). PERANAN KOMUNIKASI ANTARPRIBADI TERHADAP HUBUNGAN MASYARAKAT IKECAMATAN TAMALATE KELURAHAN MANGASA KOTA MAKASSAR. *Jurnal Ilmiah Paranata Edu*.
- Nida, H. S., & Sunarta, I. N. (2021). Peran Stakeholder Dalam Membangun Citra Destinasi Wisata Di Dataran Tinggi Dieng Kabupaten. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 402.
- Pandawa, D. (2022). *Tentang Dieng Culture Festival*. Dipetik April 11, 2023, dari diengpandawa.com: <https://diengpandawa.com/dieng-culture-festival>
- Parmadi. (2018, Februari 22). *Memahami dan Mengatur pengaruh tone dan warna pada foto dan video*. Retrieved Mei 20, 2023, from keponih.com:
<https://keponih.com/memahami-dan-mengatur-pengaruh-tone-dan-warna-pada-foto-dan-video/>
- Pratama, E. B., & Carollina, D. (2020). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC DAMPAK PLASTIK DI LAUT. *AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 527.
- Purbasari, M., & Jakti, R. R. (2014). WARNA DINGIN SI PEMBERI NYAMAN. *HUMANIORA*.
- Puspitasari, W. (2021, Februari 17). *Objek wisata Candi Arjuna di Banjarnegara kembali dibuka*. Dipetik Juli 21, 2023, dari [antaranews.com](https://www.antaraneews.com):
<https://www.antaraneews.com/berita/2005205/objek-wisata-candi-arjuna-di-banjarnegara-kembali-dibuka>

- Rahman, N. A. (2023, Maret 30). *21 Tempat Wisata Dieng Terpopuler 2023, Alamnya Memesona*. Dipetik April 3, 2023, dari idntimes.com: <https://www.idntimes.com/travel/destination/naufal-al-rahman-1/rekomendasi-tempat-wisata-di-dieng>
- Ramadanty, S. (2014). PENGGUNAAN KOMUNIKASI FATIS DALAM PENGELOLAAN HUBUNGAN DI TEMPAT KERJA. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Rasyid, S. (2020, Mei 3). *5 Fakta Carica, Buah Ajaib Khas Dieng yang Segar dan Kaya Khasiat*. Dipetik April 3, 2023, dari merdeka.com: <https://www.merdeka.com/jateng/5-fakta-tentang-carica-buah-ajaib-khas-dieng-yang-segar-dan-kaya-khasiat.html>
- Romeltea. (2022, Agustus 27). *Pengertian Media Digital, Contoh, dan Jenis-Jenisnya*. Dipetik Mei 18, 2023, dari romelteamedia.com: <https://www.romelteamedia.com/2022/08/pengertian-media-digital-contoh-jenis.html>
- Safitri, S. A. (2021). *Teori Warna*. Serang.
- Said, A. A. (2006). *DASAR DESAIN DWIMATRA*. Makassar: UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Sedyawati, E., Santiko, H., Djafar, H., Maulana, R., S. Ramelan, W. D., & Ashari, C. (2013). *CANDI INDONESIA SERI JAWA*. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman.
- Setiyaningsih, Y. (2023, April 3). *Pengertian Animasi beserta Konsep Dasar, Prinsip, Proses Produksi, dan Jenisnya*. Dipetik Mei 16, 2023, dari dianisa.com: <https://dianisa.com/pengertian-animasi/>
- Setyowati, D. L., & Hardati, P. (2009). *FENOMENA DATARAN TINGGI DIENG*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Statista. (2023). *Most popular social networks worldwide as of January 2023, ranked by number of monthly active users*. Dipetik Mei 18, 2023, dari statista.com: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>
- Syaifudin, F. (2016). MEDIA KOMUNIKASI MAHASISWA DALAM MENINGKATKAN PRESTASI STUDI (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya) . (SKRIPSI) *PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI JURUSAN KOMUNIKASI FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA*.
- Tamara, H. R. (2020). STRATEGI DAN TEKNIK PEMANFAATAN CANDI DIENG SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DI SMA NEGERI 1

BATUR. *SKRIPSI JURUSAN SEJARAH FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.*

- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM PRESS.
- Wakik, A. (2019). GAYA ILUSTRASI SEMI REALIS DALAM PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DAN PROMOSI SEJARAH GERBONG MAUT BONDOWOSO. *TUGAS AKHIR FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA.*
- Widadijo, W. T. (2020). TIPOGRAFI KINETIK PADA JUDUL FILM PEMENANG FFI KATEGORI ANIMASITAHUN 2013-2018. *AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.*
- Widadijo, W. T. (2021). Analisis Desain Gerak dalam Media Motion Graphic Pencegahan Covid 19 oleh Kementerian Kesehatan RI. *AKSA JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 644.
- Wulandari, S., Agustina, H., & Nurlia, T. (2021). EFEKTIVITAS MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PROMOSI DAN INFORMASI DI UNIVERSITAS SWADAYA GUNUNG JATI CIREBON. *JURNAL ILMIAH PUBLIKA.*
- Yudi, E. F. (2020). Representasi Takwa Dalam Konten Motion Graphic Di Yufid.TV. (*Skripsi*) *Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta .*

LAMPIRAN



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Bagus Kusbiantoro NIM 11191018
 SEMESTER : 8 (Delapan) TAHUN AKADEMIK : 2023/2027
 JUDUL SKRIPSI: Perancangan Motion Graphic "Candi Di Atas Awan"
 Sebagai Pengenalan dan Informasi Wisata Kompleks Candi Arjuna
 PEMBIMBING : R. Hadapiingroni Kusumohendrawati, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
24/Maret/2023	-Pempokusn Sasni yang ditawari dari (Sebagai Media Promosi) menjadi (Sebagai Media Pengenalan dan Informasi)	Solusi Fokus ke penggunaan dan Informasi dengan Media Motion Graphic	
5/April/2023	Perbaikan Kutipan dan Sumber data Pada Data Objek	Analisis objek menggunakan SWiTH	
12/April/2023	Perbaiki poin Sejarah Kompleks Candi Arjuna dan Perluasan	selesaikan Referensi Perancangan dan Landasan Teori	
19/Mei/2023	Konsul Referensi dan Landasan Teori	Perbaiki sedikit dan lanjut	
26/Mei/2023	Perbaiki Landasan teori dan Konsultasi BAB III	Lanjut Perancangan	
5/June/2023	Konsultasi Storyboard Scene 1 Sampai 10	lanjut dan visual layer	
12/June/2023	Konsultasi Storyboard Scene 11 Sampai 21	Perbaiki kata-kata pada Scene 21	
23/July/2023	Konsultasi Desain Scene	Lanjut Motion	
26/July/2023	Konsultasi Perbaikan Penulisan Skripsi	lanjut Bab IV	

Ketua Jurusan :


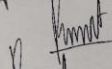

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(R. Hadapiingroni Kusumohendrawati, M.Ds)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Bagus Mubiantoro NIM 11191018
 SEMESTER : 8 (Delapan) TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
 JUDUL SKRIPSI: Perancangan Motion Graphic "Candi Di Atas Awan"
 Sebagai Pengenalan dan Informasi Wisata Komplek Candi Prjuna
 PEMBIMBING : R. Hadapingrani Kusumhendrarto, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
17 Juli 2023	Konsultasi Bab IV	Selesaikan karya sari BAB IV	
7 Juli 2023	Konsultasi Materi	Ganti background dan voice over	
10 Juli 2023	Final ACC sidang, semangat ya kakak :)		

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(R. Hadapingrani Kusumhendrarto, M.Ds)

