

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA INFORMASI
WISATA KOMPLEKS PERCANDIAN BATUJAYA
KABUPATEN KARAWANG

*DESIGNING MOTION GRAPHIC AS A MEDIA INFORMATION FOR
COMPLEX BATUJAYA TEMPLE TOURISM IN KARAWANG REGENCY*

Azka Fikri Muhammad, Rizki Yantami Arumsari

*Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
azkafikrim19@gmail.com, rizkiyantami@gmail.com*

Abstrak

Kabupaten Karawang yang dulu dikenal sebagai salah satu kota lumbung padi di Jawa Barat, kini lebih dikenal sebagai salah satu kota industri. Sektor industrinya memang maju pesat karena mendapat perhatian serius dari Pemerintah Karawang. Berbeda dengan sektor pariwisatanya, terutama wisata sejarah, seperti Kompleks Percandian Batujaya. Karena tidak dikelola secara optimal, objek wisata tersebut kurang dikenal masyarakat, khususnya warga Kab. Karawang. Akibatnya, dalam berwisata mereka lebih memilih ke objek wisata modern, seperti mall, padahal objek wisata tersebut memiliki keunikan. Meskipun sejumlah situs candi masih dalam bentuk gundukan tanah (unur), ada juga situs candi yang layak untuk dikunjungi, seperti Candi Jiwa, Candi Blandongan di Kecamatan Batujaya, Candi Serut, dan Candi Sumur (Telagajaya VIII) di Kecamatan Pakisjaya. Dalam kompleks tersebut ada juga satu museum bernama Site Museum Situs Cagar Budaya Batujaya yang sebagian besar koleksinya berkaitan dengan Kompleks Percandian Batujaya. Hal ini seharusnya menjadikan Karawang sebagai kota wisata bersejarah yang patut dikunjungi. Namun, objek wisata ini belum memiliki banyak pengunjung dibanding objek wisata sejenisnya di kota lain di Jawa Barat maupun luar Jawa Barat. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media informasi, yaitu berupa motion graphic. Pengumpulan maupun pengolahan data dilakukan dengan metode dan analisis dari wawancara, kuesioner, studi pustaka cetak maupun digital, observasi ke objek wisata tersebut dan menggunakan matriks perbandingan. Penelitian ini menghasilkan sebuah motion graphic yang memuat visual dan informasi yang efektif dan komunikatif. Motion Graphic ini diharapkan dapat memperkenalkan objek wisata Kompleks Percandian Batujaya agar wisatawan lokal tertarik untuk mengetahui dan berkunjung.

Kata Kunci: Wisata, Wisata Sejarah, Kabupaten Karawang, Animasi, *Motion Graphic*

Abstract

Karawang Regency, formerly known as one of the rice granary cities in West Java, is now better known as one of the industrial cities. The industrial sector is developing rapidly because of serious attention from the Government of Karawang, unlike the tourism sector, especially historical tourism, such as the Percandian Batujaya Complex. It is not managed optimally, therefore the tourist attraction is not well known to the public, especially to residents of Karawang Regency. As a result, residents prefer to travel to modern tourism objects, such as malls, even though the tourist attraction is unique. Although a number of temple sites are still in the form of mounds (unur), there are also temple sites that are worth visiting, such as the Candi Jiwa, Candi Blandongan in Batujaya District, Candi Serut, and Candi Sumur (Telagajaya VIII) in Pakisjaya District. Inside the complex there is a museum called the Batujaya Cultural Heritage Site Museum, where most of its collections are related to the Percandian Batujaya Complex. This should make Karawang a historic tourist city that is worth a visit. However, this tourist attraction does not have many visitors compared to similar attractions in other cities in West Java and outside West Java. Therefore, an information media is needed, namely in the form of motion graphics. Collecting and processing data is done by methods and analysis of interviews, questionnaires, print and digital literature studies, observations of these attractions and using a comparison matrix. This research produced a motion graphic that contains effective and communicative visuals and information. Motion Graphic is expected to be able to introduce the Percandian Batujaya Complex tourist attraction so that local tourists are interested to knowing and visiting.

Keyword: *Tour, Historical Tour, Karawang Regency, Animation, Motion Graphic*

1. Pendahuluan

Kabupaten Karawang adalah sebuah kabupaten di Tatar Pasundan, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kabupaten yang berpenduduk 2.273.579 jiwa[1] itu berbatasan dengan Kabupaten Bekasi di sebelah barat, Kabupaten Subang di sebelah timur, Kabupaten Purwakarta di sebelah tenggara, dan Kabupaten Cianjur di sebelah selatan.

Seiring dengan perkembangan zaman, Kabupaten Karawang yang dulunya dikenal sebagai salah satu kota Lumbung Padi di Jawa Barat, kini lebih dikenal sebagai salah satu kota industri. Sebab, di Karawang banyak dibangun sejumlah Kawasan Industri, baik industri otomotif, elektronik, maupun tekstil[2].

Sektor industri di Karawang memang sedang maju pesat karena mendapat perhatian serius dari Pemerintah Karawang. Berbeda dengan sektor pariwisatanya, terutama wisata sejarah, seperti Kompleks Percandian Batujaya. Karena objek wisata tersebut belum dikelola secara optimal, maka

objek wisata tersebut kurang dikenal masyarakat, khususnya warga Kab. Karawang. Akibatnya, dalam berwisata mereka lebih memilih ke objek wisata modern, seperti mal. Padahal objek wisata Kompleks Percandian Batujaya memiliki potensi[3].

Berwisata adalah suatu proses bepergian yang bersifat sementara yang dilakukan oleh individu/kelompok menuju tempat lain yang jauh dari tempat tinggalnya. Semua itu dapat didorong oleh motif kepentingan ekonomi, kesehatan, agama, budaya, sosial, politik maupun kepentingan-kepentingan lainnya[4]. Sedangkan Objek Wisata yaitu segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan[5].

Menurut Sunarto selaku Koordinator Juru Pelihara Percandian Batujaya, Objek wisata bersejarah seperti Kompleks Percandian Batujaya merupakan tempat yang layak untuk dikunjungi dan diketahui karena memiliki kelebihan tertentu dibandingkan dengan tempat lain. Namun, objek wisata ini belum memiliki banyak pengunjung dibanding objek wisata sejenisnya di kota – kota lain di Jawa Barat maupun luar Jawa Barat. Kompleks Percandian Batujaya ini memiliki banyak potensi dan dapat dimanfaatkan sebagai destinasi wajib bagi wisatawan. Pengelolaan objek wisata ini harus melibatkan banyak pihak, seperti pemerintah dan masyarakat setempat serta para pengusaha yang ingin terlibat dalam bisnis kepariwisataan, misalnya pengusaha hotel, biro perjalanan, tiket perjalanan, dsb.

Kompleks Percandian Batujaya ini bisa dimanfaatkan tidak hanya sebagai tempat untuk bermain atau hanya berkumpul dengan keluarga, tetapi bisa juga untuk keperluan edukasi, baik bagi anak remaja maupun orang dewasa yang memiliki minat dalam sejarah.

Begitu pentingnya objek wisata ini, tetapi Pemerintah Karawang belum memaksimalkan media informasi untuk memperkenalkan Kompleks Percandian Batujaya. Menurut Ibu Inne selaku Kasi Cagar Budaya Permuseuman, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Karawang, selama ini media informasi yang digunakan untuk memperkenalkan Kompleks Percandian Batujaya baru berupa katalog, belum memanfaatkan media informasi lain seperti *motion graphic*.

Motion Graphic adalah sebuah media yang memuat visual dan informasi yang efektif dan memiliki keunggulan, yaitu wisatawan dapat lebih cepat menyerap informasi dan meminimalisir banyaknya waktu yang digunakan. Penggunaan *motion graphic* dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari data yang sebelumnya didapat. Memecah beberapa data ke dalam beberapa bagian visual dapat membantu untuk menyajikan informasi menjadi sederhana tetapi tetap menarik dalam menunjukkan suatu informasi. Selain itu, manusia juga lebih banyak memperoleh informasi melalui sistem visual[6].

2. Dasar Teori

Motion Graphic adalah teknik digital yang mengkombinasikan atau menggabungkan gambar, kata-kata, suara dan video. *Motion graphic* menggabungkan bahasa film, animasi, dan desain grafis yang memiliki unsur-unsur kreatif yang berbeda seperti tipografi, ilustrasi, logo, bentuk, dan

video yang kemudian membentuk sebuah animasi yang menceritakan sebuah cerita. Motion graphic dapat dipakai untuk membuat video atau proyek yang sederhana[7].

Menurut Krasner[8], untuk membuat motion graphic yang efektif diperlukan beberapa pertimbangan yaitu:

a. *Spatial*

Spatial adalah pertimbangan ruang seperti posisi, ukuran, arah acuan, arah gerakan, gerakan yang dipengaruhi gerakan lainnya, hubungan pergerakan dengan batas-batas frame. Faktor-faktor tersebut penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi.

b. *Temporal*

Temporal adalah pertimbangan seperti waktu dan kecepatan, memainkan peran penting dalam gerak. Gerakan linier bergerak secara diam, seragam dengan perangkat mekanik, sementara gerakan nonlinier adalah gerakan yang tak terduga yang melibatkan percepatan dan perlambatan dapat menghidupkan animasi.

c. *Coordinating Movement*

Untuk melakukan koordinasi pergerakan harus mengerti tentang prinsip dasar *motion*, sebagai contoh *stretch* dan *squash*, dapat memberikan fisik dasar yang objeknya memiliki *massa*, memberi pergerakan berat dan *volume*.

d. *Typographic*

Peran tipografi ekspresif kinetik dimaksudkan untuk mewakili konsep di format visual.

Menurut Krasner[8] ada beberapa prinsip bagaimana komposisi dapat dipakai untuk mengekspresikan konsep dan emosi dan untuk membangun komunikasi yang jelas dan efektif . Prinsip-prinsip tersebut adalah Kesatuan, Keseimbangan, *Figure and Ground*, *Size and Scale* dan *Negative Space*.

3. Metode Penelitian

a. Wawancara

Wawancara merupakan suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan di mana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik [9].

b. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal atau dalam suatu bidang yang harus diisi secara tertulis oleh responden[10].

c. Observasi

Metode observasi adalah metode mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala permasalahan yang diselidiki[11].

d. Studi Pustaka Cetak

Studi Pustaka Cetak adalah hal yang mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti[12].

e. Studi Pustaka Digital

Studi Pustaka Digital sama dengan Studi Pustaka Cetak. Perbedaannya adalah pengumpulan data dan informasi Studi Pustaka Digital diperoleh melalui internet, seperti *website* dan *e-book*.

4. Hasil dan Diskusi

Dibawah ini merupakan hasil dari pengumpulan data serta analisis yang dirangkum pada tabel.

Observasi	Observasi yang dilakukan penulis yaitu dengan mendatangi tempat wisata terkait. Kondisi dari objek wisata tersebut masih dalam tahap pengembangan dan digunakan sebagai tempat peribadatan namun ada beberapa infrastruktur atau bangunan yang sudah layak untuk dikunjungi sebagai tempat wisata, potensinya sendiri dari objek wisata sejarah ini memiliki bangunan candi tertua di Indonesia yang dapat menjadikan Kota/Kabupaten Karawang sendiri sebagai Kota Wisata Bersejarah, adapun kegiatan yang dilakukan pengunjung di objek wisata ini adalah selain berwisata umumnya ada juga yang melakukan penelitian.
Wawancara	Hasil wawancara yang dilakukan penulis ke beberapa narasumber dapat disimpulkan bahwa Kompleks Percandian Batujaya adalah salah satu objek wisata yang memiliki keunggulan dan potensi, namun belum banyak yang mengetahui keberadaan objek wisata tersebut. Hal ini bisa disebabkan karena belum adanya media informasi yang menarik dan efektif. <i>Motion Graphic</i> salah satu media yang dapat memberikan informasi mengenai objek wisata tersebut dengan durasi 1 – 3 Menit
Kuesioner	Dari data hasil kuesioner yang dibagikan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar masyarakat Karawang sendiri belum mengetahui adanya objek wisata bersejarah ini. <i>Motion Graphic</i> sendiri dianggap media yang cocok dan efektif sebagai media informasi.
Matriks Perbandingan	Berdasarkan hasil analisis matriks perbandingan dari tiga video animasi <i>motion graphic</i> , Wonderful Indonesia terlihat lebih menarik dan memiliki lebih banyak informasi dibanding dua <i>motion graphic</i> lainnya. Apabila dilihat dari sisi ilustrasi, tipografi, dan audionya, Wonderful Indonesia tidak membosankan, namun

	kendalanya dalam hal durasinya terlalu panjang. Isi dalam video tersebut banyak menampilkan keunikan – keunikan mengenai Indonesia dengan gaya ilustrasi 2 dimensi <i>flat design</i> serta penyusunan mulai dari judul, isi informasi, dan penutup tertata dengan baik. Komposisi yang digunakan pun lebih variatif, dan imajinatif bila diperhatikan tiap transisi yang ada..
--	---

a. Konsep Pesan

Dari beberapa analisis dan fenomena yang ada penulis merancang sebuah video animasi *Motion Graphic* sebagai media informasi Kompleks Percandian Batujaya. Media tersebut diharapkan dapat memberikan informasi secara efektif untuk dapat memperkenalkan objek wisata sejarah tersebut dan menumbuhkan minat wisatawan dalam mengetahui objek wisata sejarah yang ada di Indonesia khususnya Kabupaten Karawang.

b. Konsep Kreatif

Pada perancangan video *motion graphic* ini penulis melakukan pendekatan yaitu dengan cara mengemas informasi yang akan disampaikan dalam bentuk visual seperti *motion graphic* sebagai media utama perancangan, dengan gaya ilustrasi *flat design* dalam bentuk penyederhanaan dari objek aslinya, menyisipkan foto aslinya di beberapa *scene*. Video animasi ini pun dibuat berseri atau tiga bagian video dengan masing – masing durasi 1 – 3 menit.

c. Konsep Visual

1. Tipografi

Dalam penggunaan font dalam perancangan ini, menggunakan dua font berbeda dalam satu video. Judul dan Konten.

- a. Judul, Dalam penggunaan font untuk judul menggunakan font *Rockwell* karena memiliki karakter yang cukup tebal dan jelas sehingga dalam hal keterbacaan masih baik jika dilihat dari jarak pandang yang agak jauh.
- b. Konten, Dalam penggunaan font untuk isi konten animasi *motion graphic* ini menggunakan font *D-Din*. Font ini berjenis font sans serif, dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan dapat memberikan kesan modern dan efisien sesuai dengan target audiens.

2. Warna

Video *motion graphic* ini akan dominan menggunakan warna coklat dan warna yang mendekatinya baik dari objek candi, museum, maupun *background*-nya dan memadukan antara warna primer, sekunder, tersier, dan juga netral pada waktu tertentu yang dapat memberikan kesan kuno dan kental akan sejarahnya. Namun tidak menutup

kemungkinan menggunakan warna – warna lain pada objek tertentu dengan mengikuti warna aslinya.

3. Penggayaan Visual

Penggayaan visual yang digunakan dalam video *motion graphic* menggunakan objek grafis berupa vektor dua dimensi atau *flat design*.

4. Komposisi

Prinsip komposisi yang akan digunakan dalam perancangan motion graphic ini adalah menggunakan prinsip kesatuan, keseimbangan, *figure and ground* dan *size and scale* agar dapat mencapai keharmonisan antara objek satu dengan yang lainnya dalam satu *frame* dan memberikan penekanan pada objek yang sedang dijelaskan.

d. Konsep Media

Video *motion graphic* yang digunakan dalam perancangan ini dibuat menjadi berseri atau tiga bagian yang berupa file video dengan format .mp4 beresolusi 1920x1080 pixel (HD) berdimensi 16:9, dua video berdurasi 1 menit – 3 menit, dan satu video atau video terakhir berdurasi kisaran satu 1 menit – 5 menit. Nantinya akan disebarakan melalui media sosial dari Akun resmi dinas pariwisata seperti *Instagram*, *Facebook* dan media pendukung lain seperti brosur.

5. Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil perancangan dari video Mengenal Kompleks Percandian Batujaya:

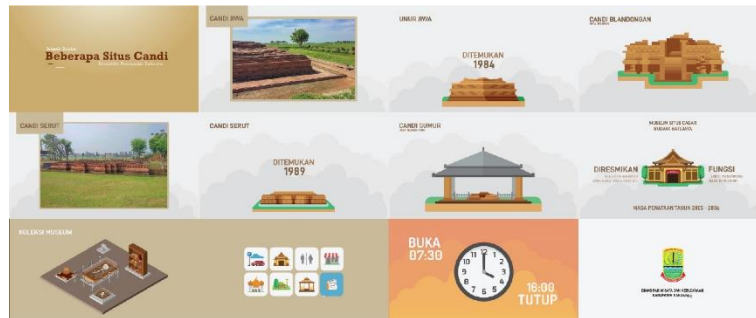
a. Sejarah Singkat



Gambar 4.1 Screenshot Video Sejarah Singkat

Sumber : Dokumen Pribadi

b. Sejarah Singkat Beberapa Situs Candi



Gambar 4.2 Screenshot Video Sejarah Singkat Beberapa Situs Candi
Sumber : Dokumen Pribadi

c. Profil Situs Candi yang Layak di Kunjungi



Gambar 4.3 Screenshot Video Profil Situs Candi yang Layak di Kunjungi
Sumber : Dokumen Pribadi

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan perancangan yang sudah dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa Kompleks Percandian Batujaya memiliki potensi sebagai wisata sejarah di Kabupaten Karawang, namun dalam pengembangan maupun pengelolaannya masih kurang merata hal itu menyebabkan objek wisata tersebut belum banyak diketahui masyarakat luas khususnya warga Kabupaten Karawang sendiri. Belum adanya media informasi tentang Kompleks Percandian Batujaya ini menjadi salah satu alasan bahwa objek wisata tersebut tidak diketahui masyarakat luas.

Dengan adanya media informasi seperti Motion Graphic mengenai wisata sejarah Kompleks Percandian Batujaya dapat memberikan informasi atau gambaran seperti potensi, keunikan, dan objeknya yang ada pada objek wisata tersebut sekaligus memperkenalkannya agar masyarakat luas dapat mengetahui bahwa ada wisata sejarah yang memiliki potensi di Kabupaten Karawang.

Daftar Pustaka

- [1]Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. 2016. Jumlah Penduduk Kabupaten Karawang Tahun 2015.
- [2]Kompasiana. (2016). Karawang Sebagai Kota Industri Terbesar di Indonesia.
- [3]Pikiran Rakyat. (2019). Sektor Pariwisata di Karawang Dinilai Belum Tergali Optimal.
- [4]Suwantoro, Gamal. 2004. Dasar-dasar Pariwisata. Penerbit Andi Yogyakarta
- [5]Ridwan, Mohamad. (2012). Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata. Medan: PT. SOFMEDIA
- [6]Lankow, J., Ritchie, J., & Croocks, R. (2014). Infografis Kedasyatan Cara Bercerita Visual. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [7]Boardman, Al. (2005). *What is Motion Graphic*.
- [8] Krasner, Jon. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Burlington: Elsevier Inc.
- [9]Gunawan, Iman. (2013). Metode Penelitian Kualitatif :Teori dan Pratik. Jakarta: Bumi Aksara.
- [10]Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung: CV. Dinamika Komunika
- [11]Supardi, M.d, (2006). Metodologi Penelitian, Mataram: Yayasan Cerdas Press
- [12]Jonathan, Sarwono. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta.: Graha Ilmu