

PROMOSI DAN EDUKASI WISATA ALAM GEOPARK TEBING KERATON MELALUI ANIMASI MOTION GRAPHIC

Muhammad Imad Muzhaffar

3180250073

3180250073@ikj.ac.id

ABSTRAK: Bandung dan sekitarnya adalah kawasan wisata yang menarik untuk dikunjungi, baik untuk wisatawan domestik ataupun wisatawan mancanegara. Kontur tanah berupa gunung, bukit dan lembah sangat memanjakan mata. Salah satu tempat wisata dengan pemandangan alam terbaik di Bandung adalah Tebing Keraton. Promosi wisata Tebing keraton yang saat ini beredar, lebih mengekspos sisi keindahannya pada satu saat tertentu. Tapi kurang mengedukasi masyarakat tentang bagaimana proses tektonik alam membentuk tebing tersebut, selama ribuan tahun. Bahkan ditinjau dari proses pembentukannya dia berpotensi gempa sebesar 7,6 SR. Proses pembentukan tebing secara tektonik ribuan tahun ini menjadi memungkinkan digambarkan secara cepat melalui video motion graphic. Berdasar fenomena tersebut diatas, maka studi literatur, wawancara, observasi dilakukan untuk menggali informasi dan membuat landasan teori. Sedangkan untuk tahap selanjutnya dilakukan analisa penggunaan software, membuat tahapan konsep produksi video.

Kata kunci : Bandung; motion grafik; tebing keraton; wisata

***ABSTRAK:** Bandung and its surroundings are interesting tourist areas to visit, both for domestic tourists and foreign tourists. The contours of the land in the form of mountains, hills and valleys are very pleasing to the eye. One of the tourist attractions with the best natural scenery in Bandung is the Keraton Cliff. Cliff palace tourism promotions that are currently circulating, are more exposed to the side of its beauty at a certain time. But it is not enough to educate the public about how the natural tectonic processes formed the cliff, for years. Even from the process of its formation it may be an earthquake of 7.6 SR. The process of tectonic cliff formation this year has made it possible to quickly depict it through motion graphic video. Based on the phenomena mentioned above, literature studies, interviews, observations were carried out to gather information and create a theoretical basis. Meanwhile, for the next stage, analysis of the use of software is carried out, making stages of the concept of video production.*

Keywords: bandung; motion graphics; palace cliffs; tour:

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia mempunyai potensi wisata alam yang melimpah. Ratusan pulau menyajikan garis pantai yang Indah, sedangkan pedalamannya menyajikan pegunungan, sungai dan danau dan sebagainya yang juga Indah.

Setiap provinsi di Indonesia memiliki keunikan. Demikian juga provinsi Jawa Barat. Garis pantainya di sisi utara dan selatan mengapit keindahan gunung dan bukit di bagian tengah pulau. Bandung sebagai Ibukota provinsi Jawa Barat termasuk salah satu destinasi wisata yang terkenal bagi Turis mancanegara ataupun domestik. Salah satu destinasi wisata alamnya adalah Tebing Keraton.

Tebing Keraton adalah bagian dari sesar Lembang, yang membentang di utara kota Bandung sepanjang 29 km mulai dari Padalarang hingga Jatinangor. Secara tektonik, Sesar terbentuk dari patahan yang aktif yang terus bergerak.

Menurut pendapat Mudrik R. Daryono dari Pusat Penelitian Geoteknologi LIPI, Sesar Lembang bergeser dengan kecepatan pergeseran 1,95-3,45 mm per tahun. Dan mampu menghasilkan gempa bumi 6,5-7 SR.

Selama Ini Keindahan Tebing Keraton sudah dipromosikan melalui berbagai media sosial, dalam bentuk foto atau video di suatu saat tertentu. Tapi masih sangat sedikit video yang mengedukasi masyarakat bagaimana Tebing keraton terbentuk secara tektonik dan potensi bahayanya yaitu gempa yang mungkin terjadi.

Untuk keperluan edukasi ini, Video motion grafik adalah sangat mungkin untuk menggambarkan proses tektonik yang terjadi dalam kurun waktu ratusan atau ribuan tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi motion graphic untuk promosi dan edukasi wisata alam geopark tebing keraton?

1.3 Tujuan Penciptaan

Tujuan menghasilkan animasi motion graphic untuk promosi dan edukasi wisata alam geopark tebing keraton

1.4 Manfaat Penciptaan

1.4.1 Untuk wisatawan

Menambah pengetahuan tentang alam Indonesia secara umum yang tidak lepas dari bentukan tektonik dan vulkanik. Diharapkan saat berwisata ke Tebing Keraton mereka punya pengetahuan tambahan bahwa destinasi wisata yang mereka kunjungi adalah hasil dari proses tektonik atau pergeseran lapisan bumi selama ribuan tahun.

1.4.2 Untuk akademisi

Menjadi cara mudah untuk mempelajari proses pergerakan lapisan bumi di sekitar sesar leembang secara umum dan Tebing Kraton secara khusus.

1.4.3 Untuk Pemerintah

Untuk Badan Penanggulangan Bencana Daerah diharapkan bisa menjadi gambaran visual untuk dasar dalam perencanaan mitigasi dan pembuatan jalur evakuasi. Sedangkan untuk dinas Pariwisata dapat mengembangkan potensi wisata dengan thema geopark.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan

1.5.1 Masalah

Masalah dibatasi dengan:

- a. informasi lokasi Sesar Lembang dibandingkan terhadap peta Jawa Barat umumnya dan kota Bandung khususnya.
- b. Edukasi tentang proses tektonik dalam pembentukan sesar lembang secara umum dan dan tebing keraton secara khusus.
- c. Edukasi tentang bahaya gempa.

1.5.2 Segmentasi

a. Geografis

- wisatawan asing dan domestik yang ingin berwisata di wilayah jawa barat khususnya di pegunungan wilayah bandung dan sekitarnya.
- Akademisi dan Pemerintah di wilayah Indonesia.

b. Demografis

a. Wisatawan

- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan.
- Usia : 14 – 40 tahun.

b. Akademisi

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan.
- Usia : 18 – 35 tahun.

c. Pemerintah

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan.
- Usia : 35 – 45 tahun.

c. Psikografis

- Wisatawan yang mencari referensi dan visualisasi tempat wisata dari Youtube.
- Akademisi yang memerlukan gambaran proses terbentuk Tebing keraton dalam bentuk motion graphic.
- Pemerintah dari Dinas Pariwisata atau Badan Penanggulangan Bencana yang perlu visualisasi secara singkat kemungkinan bencana dan usaha-usaha menyiapkan mitigasi dan jalur evakuasi.

1.5.3 Media

a. Media Utama

Media utama yang digunakan berupa Video animasi motion graphic yang diposting di Youtube

b. Media Pendukung

Flyer digital yang di sebarakan melalui berbagai media sosial baik instagram WA FB dll.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Studi Literatur

Mengumpulkan data dari buku, jurnal dan artikel tentang sejarah dan proses pembentukan Tebing Kraton sebagai bagian dari sesar lembang. Hal ini berguna untuk mendapatkan data awal yang lengkap dan terpercaya yang ditulis oleh para ahli dalam bidang terkait.

1.6.2 Wawancara

Melakukan wawancara kepada para pihak sebagai berikut :

- a. Ahli geologi yang fokus meneliti sesar Lembang. Hal ini berguna untuk mendapatkan penjelasan yang lebih gamblang dan rinci.
- b. Pihak dinas pariwisata kota Bandung dan Jawa Barat. Berguna untuk mendapatkan informasi seputar data wisatawan, usaha-usaha promosi, dan rencana pengembangan yang mereka lakukan untuk wisata geopark Tebing Kraton. Dan apa yang mereka harapkan jika ada video animasi tentang hal itu.
- c. Pihak Badan Penanggulangan Bencana Daerah Bandung atau Jawa Barat. Berguna untuk mengetahui sejauh mana usaha informasi dan edukasi terkait Tebing Kraton yang menyimpan potensi bencana gempa. Dan apa yang mereka harapkan jika ada video animasi tentang hal itu.

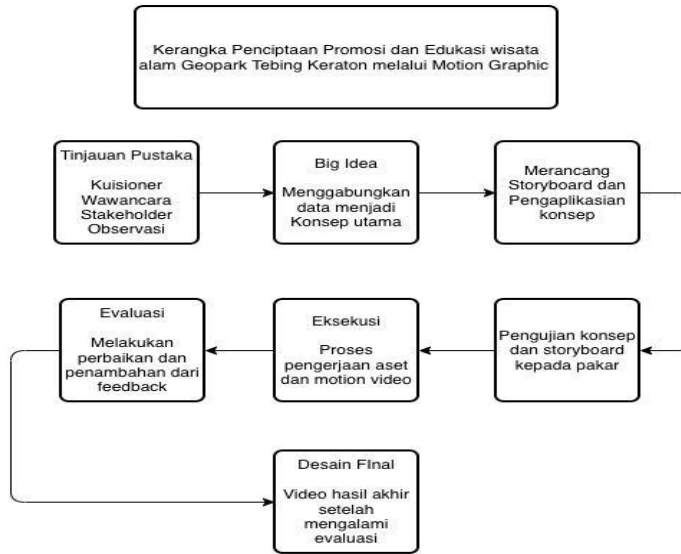
1.6.3 Observasi

- a. Kunjungan ke destinasi wisata Tebing Kraton. Hal ini berguna untuk membuat dokumentasi foto atau video dan untuk melihat kondisi terkini destinasi wisata Tebing Kraton.
- b. Kunjungan ke museum Sri Baduga Bandung. Untuk melihat miniatur bentang alam kota Bandung dan sekitarnya.

1.6.4 Kuisisioner

Wawancara melalui Google Form, kepada masyarakat yg berpotensi untuk berwisata ke Tebing Kraton. Gunanya untuk memastikan sejauh mana mereka mengenal tentang destinasi wisata geopark ini. Sejauh mana pengetahuannya tentang sejarah pembentukannya dan potensi bahayanya.

1.7 Tahapan penciptaan



Gambar 1.1 Kerangka Penciptaan

TINJAUAN DATA

2.1 Tinjauan Data Umum

2.1.1 Kota Bandung

Nama kota Bandung berasal dari kata “bending” atau “bendungan”. Dulu Sungai Citarum terbendung oleh lava yang berasal dari Gunung Tangkuban Perahu. Akibatnya, daerah antara Padalarang hingga Cicalengka (± 30 kilometer) dan daerah antara Gunung Tangkuban Parahu hingga Soreang (± 50 kilometer) terendam air dan menjadi sebuah telaga besar yang kemudian dikenal dengan sebutan “Danau Bandung” atau “Danau Bandung Purba”.

Menurut penelitian, Danau Bandung lama-kelamaan surut. Di bekas daerah danau tersebut, berdirilah pemerintahan kabupaten Bandung. Jadi, secara historis asal-muasal nama Bandung itu berasal dari Danau Bandung.

Kota Bandung merupakan kota metropolitan terbesar di Jawa Barat sekaligus menjadi ibu kota provinsi tersebut. Kota ini terletak 140 km sebelah tenggara Jakarta,

Kota kembang merupakan sebutan lain untuk kota ini, dan dahulunya disebut juga dengan Parijs van Java. Selain itu kota Bandung juga dikenal sebagai kota belanja, dengan mall dan factory outlet yang banyak tersebar di kota ini.

2.1.2 Pariwisata

Menurut Mathieson & Wall dalam Pitana dan Gyatri (2005), bahwa pariwisata adalah kegiatan perpindahan orang untuk sementara waktu ke destinasi diluar tempat tinggal dan tempat bekerjanya dan melaksanakan kegiatan selama di destinasi dan juga penyiapan-penyiapan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Youti, (1991:103). Pariwisata berasal dari dua kata yaitu Pari dan Wisata. Pari dapat diartikan sebagai banyak, berkali-kali, berputar-putar atau lengkap. Sedangkan Wisata dapat diartikan sebagai perjalanan atau bepergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata "reavel" dalam bahasa Inggris. Atas dasar itu maka kata "pariwisata" dapat juga diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ketempat yang lain yang dalam bahasa Inggris disebut juga dengan istilah "Tour".

2.1.3 Tempat wisata Geopark

Menurut GGN UNESCO (2004) Geopark adalah sebuah kawasan yang memiliki unsur-unsur geologi terkemuka (outstanding), termasuk nilai arkeologi, ekologi dan budaya yang ada di dalamnya. Geopark merupakan sebuah konsep manajemen pengembangan suatu kawasan secara berkelanjutan yang memadukan-serasikan tiga keanekaragaman alam, yaitu geologi (geodiversity), hayati (biodiversity) dan budaya (culturaldiversity). Dalam pengembangannya konsep ini berpilar pada aspek Konservasi, Edukasi, Pemberdayaan Masyarakat, dan Penumbuhan Nilai Ekonomi Lokal (geowisata). Pengertian Geopark berdasarkan yang dijelaskan di dalam Guideline and Criteria Geopark GGN UNESCO dapat dipahami melalui beberapa aspek seperti:

1. Sebagai Suatu Kawasan, Di kawasan ini dapat diimplementasikan berbagai strategi pengembangan wilayah secara berkelanjutan, yang promosinya harus didukung oleh program pemerintah.

2. Sebagai Sarana Pengenalan Warisan Bumi. Kegiatan di dalam Geopark tidak terbatas pada aspek geologi saja, tetapi juga aspek lain seperti arkeologi, ekologi, sejarah, dan budaya.
3. Sebagai Kawasan Lindung Warisan Bumi. Berdasarkan arti, fungsi dan peluang pemanfaatannya keberadaan dan kelestarian situs-situs itu perlu dijaga dan dilindungi.
4. Sebagai Tempat Pengembangan Geowisata. Penyelenggaraan kegiatan pariwisata Geopark secara berkelanjutan dimaknai sebagai kegiatan dan upaya penyeimbangan antara pembangunan ekonomi dengan usaha konservasi.
5. Sebagai Sarana Kerjasama yang Efektif. Pengembangan Geopark di suatu daerah akan berdampak langsung kepada manusia yang tinggal di dalam dan di sekitar kawasan.
6. Sebagai Tempat Implementasi Aneka Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

2.1.4 Sesar lembang

Patahan Lembang (Sunda:"Lepat Lembang") atau Sesar Lembang adalah sebuah patahan geser aktif yang terletak di Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Sesar Lembang mengalami pertemuan dengan Sesar Cimandiri di Padalarang. Patahan ini memanjang dari Padalarang hingga Jatinangor yang kira kira memiliki jarak sekitar 29 Km.

Menurut BMKG, patahan ini bisa menyebabkan gempa berkekuatan sekitar 6,8 hingga 7 Skala richter. Sesar Lembang sendiri terbagi menjadi dua Segmen (bagian), yakni Segmen barat dan Segmen timur sehingga gempa yang diakibatkan memiliki skala yang berbeda-beda. Pergerakan Sesar Lembang mencapai 3 milimeter/tahun. Akan tetapi, segmen-segmennya memiliki pergerakan tersendiri sehingga pergerakan Sesar Lembang tidak Sempurna. Meski begitu, kecepatan pergerakan Sesar Lembang selalu berubah-ubah.

Sesar Lembang merupakan tempat wisata yang sangat indah terletak di Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung. Destinasi wisata tidak terlepas dari keindahan pesona alamnya. Juga, susunan kokoh batuan yang menjulang tinggi membentuk landform tebing yang memanjang. Udara yang sejuk juga barisan pepohonan yang

berada di sekitarnya membuat tempat ini sangat cocok bagi seseorang yang ingin melepas lelah dari kemacetan Ibukota. Salah satu puncak tempat terindahya adalah Tebing Keraton.

2.1.5 Pengertian animasi.

animasi adalah kumpulan gambar sekuensial (berurutan) yang menyatakan pergerakan, dimana gambar tersebut ditampilkan secara berurutan dalam waktu yang relatif cepat. Setiap gambar dalam sekuensial (berurutan) tersebut dikenal dengan istilah frame. Jumlah frame dalam setiap detik (fps) sangat menentukan kualitas animasi, semakin banyak jumlah frame per detik akan menghasilkan animasi yang semakin halus.

Menurut Neo dan Neo dalam Munir (2013:18) mendefinisikan “animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berkata”. Sedangkan menurut Ariyati dan Misriati (2016:117) “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”. Berdasarkan pendapat, dapat disimpulkan animasi adalah pengolahan gambar dan menyusun gambar-gambar yang terpisah menjadi satu bagian, sehingga gambar tersusun dan membentuk sebuah gerakan yang beraturan dan dapat juga menggabungkan audio didalamnya sehingga seolah gambar memiliki daya hidup.

beberapa jenis animasi menurut Munir (2013:327), yaitu:

- a. Animasi 2D (2 Dimensi) Animasi 2 dimensi (Dwi-matra) dikenal juga dengan nama flat animation. Animasi 2 dimensi biasa disebut dengan film kartun. Film kartun biasanya kebanyakan film yang lucu dan menghibur yang banyak disukai anak-anak.
- b. Animasi 3D (3 Dimensi) Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Karakter dalam animasi 3D yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.

2.1.6 Definisi Motion Graphic.

Motion Graphic adalah kedinamisan dari nama yang diberikan, memberikan kehidupan kepada gambar dan tulisan dan merekam mereka menjadi sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada penontonnya. Motion Graphic adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. Motion Graphic digunakan dalam tv dan film untuk membantu memperkenalkan ceritanya.

Menurut Michael Betancourt Motion Graphic adalah grafik yang menggunakan footage dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari motion atau gerakan dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia.

2.2 Tinjauan Data Khusus

2.2.1 Observasi Langsung Tebing Keraton Bandung



Gambar 2.1 Peta dan penjelasan lokasi Sesar Lembang Tebing keraton.
Sumber : Dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.2 Tebing Keraton yang menyuguhkan pemandangan indah.
Sumber : Dokumentasi Pribadi.

2.2.2 Observasi Animasi *Motion Graphic*

Motion Graphics adalah percabangan dari Seni Desain Graphics yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Motion Graphics terdiri dari dua kata, Motion yang berarti Gerak dan Graphics atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa Motion Graphics, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak. Motion graphic dalam dunia broadcast memiliki peran yang sangat kuat di televisi, contohnya dalam pembuatan iklan komersial, program berita, program hiburan, promo, dan terlebih lagi untuk opening suatu program televisi.

1. Manfaat Motion Graphic

Motion Graphics membawa sejumlah manfaat. Beberapa informasi terlalu rumit untuk disajikan dalam gambar diam, yang berarti infografis harus dikecilkan atau kurang dari perincian yang komprehensif. Motion Graphics dapat menampilkan gambar yang berbeda dan menggunakan video dan audio untuk memberikan gambar yang lebih besar. Mereka juga terlibat tidak hanya mata, tetapi juga telinga. Ini berarti bahwa mereka bisa lebih mudah diingat daripada hanya gambar diam, dengan cara yang sama infografis lebih mudah diingat daripada bagan atau teks sederhana.

2. Cara Membuat Motion Graphics

Seorang Motion Graphics Designer, hanya perlu menguasai sistem kerja perangkat lunak komputer yang akan digunakannya. Walaupun demikian, metode kerja manual menyusun gambar demi gambar tidak bisa ditinggalkan, karena itulah prinsip dasar pembuatan karya Motion Graphics.

3. Software untuk Motion Graphics

Berikut ini adalah software pendukung yang digunakan untuk membuat animasi motion graphic:

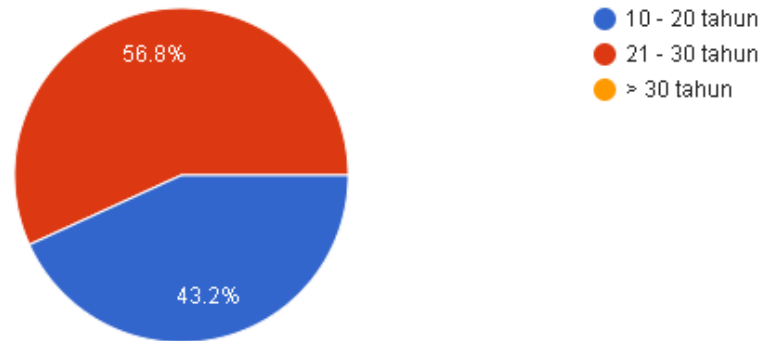
- a. Adobe Illustrator untuk membuat dan mengolah ilustrasi vector dan tipografi.
- b. Adobe After Effects untuk membuat, mengolah, mengomposisi dan menciptakan Motion Graphics
- c. Adobe Premiere untuk mengolah videografi
- d. Adobe Audition, Adobe Soundbooth, atau Adobe Premiere untuk mengolah audio

2.2.3 Data angket

Data yang dihasilkan dari penyebaran kuesioner yang mulai dilakukan dari tanggal 16 Juni 2022, telah mendapatkan 44 responden saat ini. Berikut ringkasan data nya:

Usia Berapakah Anda?

44 responses



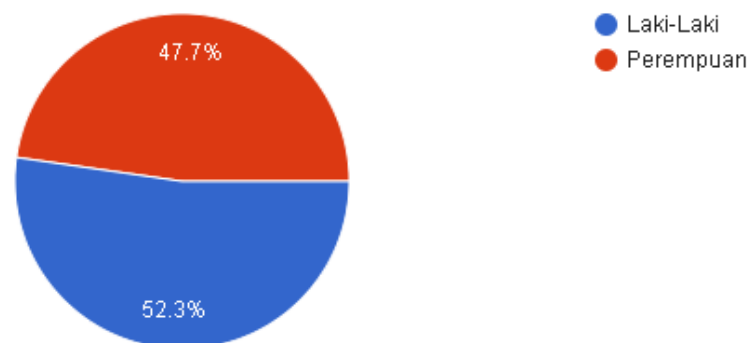
Gambar 2.3 Diagram responden berdasarkan usia.

Sumber: Dokumentasi pribadi.

Dari 44 responden, 25 orang atau 56,8 % berusia 21 - 30 tahun, sedangkan 19 orang lainnya atau 43,2 % berusia 10 – 20 tahun.

Apa Jenis Kelamin Anda?

44 responses



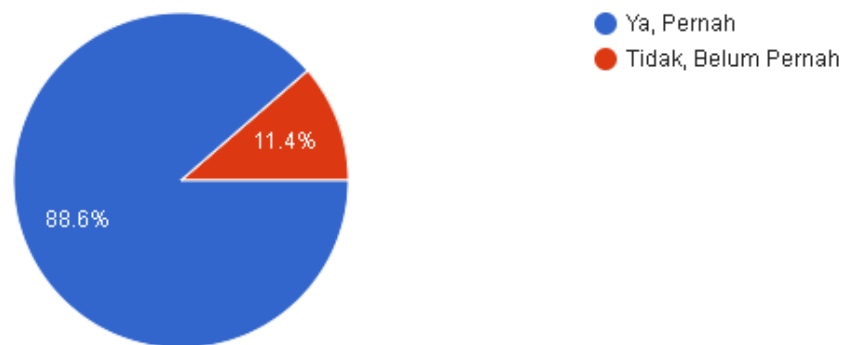
Gambar 2.4 Diagram responden berdasarkan jenis kelamin.

Sumber: Dokumentasi pribadi.

Dari 44 responden, 21 orang atau 47,7 % berjenis kelamin perempuan, sedangkan 23 orang lainnya atau 52,3 % berjenis kelamin laki-laki.

Apakah Anda Pernah Pergi Berwisata Alam ke Jawa Barat?

44 responses



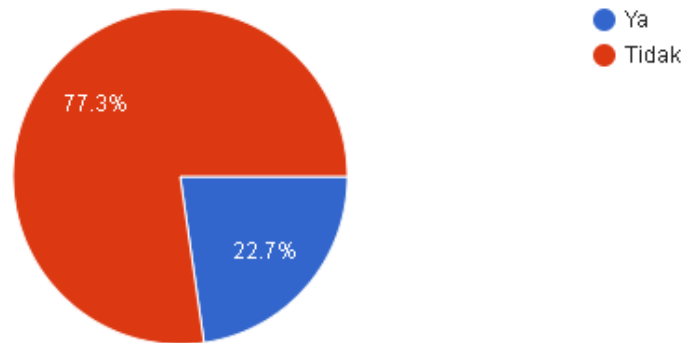
Gambar 2.5 Diagram responden berdasarkan pernah mengunjungi wisata alam Jawa Barat.

Sumber: Dokumentasi pribadi.

Dari 44 responden, 39 orang atau 88.6 % pernah berwisata alam ke jawabarat, sedangkan 5 orang lainnya atau 11,4 % belum pernah.

Apakah anda tahu tentang wisata alam geopark tebing keraton?

44 responses



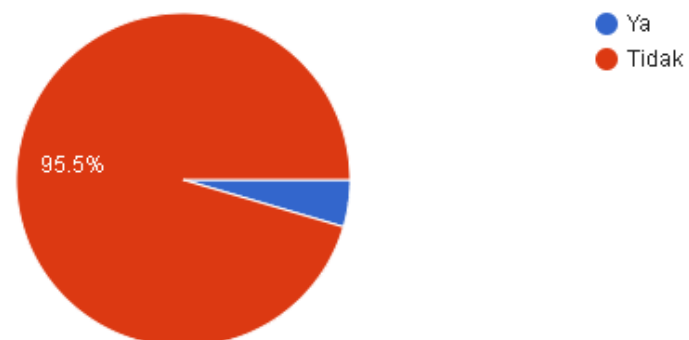
Gambar 2.6 Diagram responden berdasarkan tahu tentang wisata alam geopark Tebing Keraton.

Sumber: Dokumentasi pribadi.

Dari 44 responden, 33 orang atau 77,3 % tidak mengetahui tempat wisata alam geopark tebing keraton, sedangkan 11 orang lainnya atau 22,7 % tahu.

Apakah anda tahu bagaimana proses terbentuknya tebing keraton?

44 responses

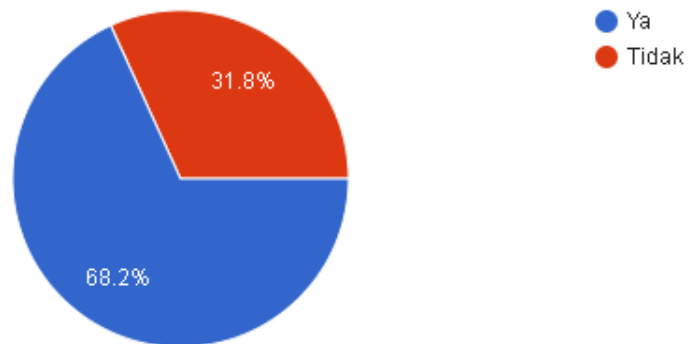


Gambar 2.7 Diagram responden berdasarkan tahu tentang bagaimana terbentuknya Tebing Keraton.

Sumber: Dokumentasi pribadi.

Dari 44 responden, 41 orang atau 95,5 % tidak mengetahui tebing keraton terbentuk, sedangkan 3 orang lainnya tahu.

apakah anda pernah menonton video edukasi dalam bentuk animasi motion graphic
44 responses



Gambar 2.8 Diagram responden berdasarkan pernah menonton video edukasi dalam bentuk animasi motion graphic.

Sumber: Dokumentasi pribadi.

Dari 44 responden, 29 orang atau 68.2 % pernah menonton video edukasi dalam bentuk animasi *motion graphic*, sedangkan 15 orang lainnya atau 31,8 % belum pernah.

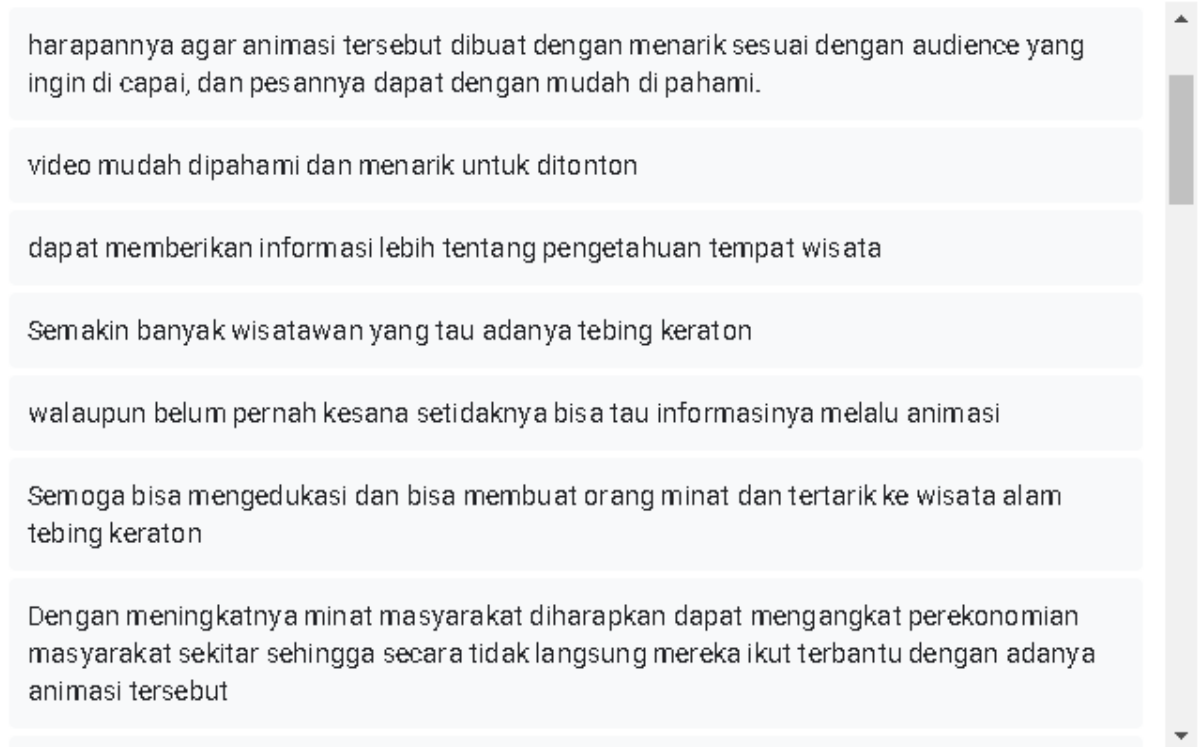
Gambar 2.10 Jawaban responden berdasarkan pertanyaan bagaimana menurut anda jika tempat wisata alam Tebing Keraton dibuat animasi motion graphic untuk promosi dan edukasi.

Sumber: Dokumentasi pribadi.

Dari 44 responden, 44 orang menjawab dengan respon yang dengan kata lain setuju jika tempat wisata tersebut dibuatkan video promosi dan edukasi dalam bentuk *motion graphic*

apakah harapan anda dengan adanya animasi tersebut?

42 responses



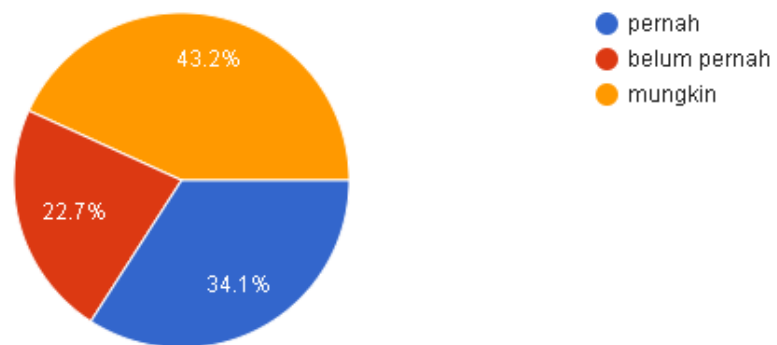
Gambar 2.11 Jawaban responden berdasarkan Pertanyaan apa harapan anda dengan adanya animasi tersebut.

Sumber: Dokumentasi pribadi.

dari 44 responden 41 orang menjawab sedangkan 3 orang tidak menjawab, dapat disimpulkan rata-rata jawaban 24 jawaban lebih kepada edukasi kepada masyarakat tentang tempat wisata tersebut, 14 jawaban tentang menambah minat wisatawan domestic dan mancanegara, sedangkan 7 jawaban terkait daya Tarik hasil video animasi *motion graphic*.

apakah anda pernah menemukan media pembelajaran dalam bentuk animasi di tempat wisata alam lainnya

44 responses



Gambar 2.12 Diagram responden berdasarkan pernah menemukan media pembelajaran dalam bentuk animasi di tempat wisata alam lainnya.

Sumber : Dokumentasi pribadi.

Dari 44 responden, 14 orang atau 34,1 % pernah menemukan media pembelajaran dalam bentuk animasi di tempat wisata alam lainnya, 10 orang atau 22,7 % belum pernah, sedangkan 18 orang atau 43,2 % menjawab mungkin pernah.

Kesimpulan dari hasil Kuesioner yang dilakukan pada tanggal 16 Juni 2022, dengan total 44 responden adalah seimbang laki-laki dan perempuan yang lebih dominan usia 21 – 30 tahun pernah berwisata ke tempat wisata alam jawa barat tetapi belum tahu tentang Tebing Keraton dan bagaimana proses terbentuk nya tebing tersebut. Lebih dominan juga yang pernah menonton video edukasi dalam bentuk animasi *motion graphic* dan pernah menemukan

media pembelajaran dalam bentuk animasi di tempat wisata alam lainnya. Maka animasi *motion graphic* untuk media promosi dan edukasi untuk tempat wisata ini diperlukan karena kebanyakan responden setuju dibuatkan dan berharap masyarakat dan calon wisatawan domestik atau mancanegara dapat teredukasi dan tertarik dengan tujuan wisata tersebut.

2.2.4 Wawancara dengan Ahli Geologi

berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan kepada ahli geologi sebagai narasumber

1. Apa penelitian yang pernah anda dilakukan
2. bagaimana proses terciptanya tebing keraton
3. apakah saat ini sesar lembang masih aktif?
4. kapan terakhir kali pergeseran lempengan sesar lembang dan kapan akan terjadi lagi?
5. seberapa aman tebing keraton untuk dikunjungi wisatawan domestic dan mancanegara?
6. bagaimana cara wisatawan teredukasi tentang terciptanya tebing keraton selain hanya tentang keindahan alam nya saja
7. bagaimana menurut anda kalau tempat wisata alam tebing keraton dibuat animasi *motion graphic* untuk promosi dan edukasi? apakah harapan anda dengan adanya animasi tersebut?

2.2.5 Wawancara dengan Dinas Pariwisata

berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan kepada dinas pariwisata sebagai narasumber

1. berapa jumlah minimal wisatawan tebing keraton pada hari biasa dan hari libur?
2. pada hari dan bulan apa saja jumlah wisatawan tebing keraton mengalami kenaikan dan penurunan?

3. untuk jika terjadi sesuatu apakah jalur evakuasi dan titik berkumpul sudah dibuat dengan baik terkait kenaikan jumlah wisatawan pada hari-hari tertentu?
4. bagaimana sistem buka tutup jalur menuju puncak tebing?
5. bagaimana menurut anda kalau tempat wisata alam tebing keraton dibuat animasi motion graphic untuk promosi dan edukasi?
6. apakah harapan anda dengan adanya animasi tersebut? Apakah pihak dinas pariwisata membutuhkannya ataukah sudah ada media promosi lain untuk promosi dan edukasi terkait tempat wisata tersebut?
7. bagaimana menurut anda antara keindahan alam dan bahayanya tempat wisata tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Mahardika, V. P., & Soewito, B. M. (2021). Perancangan Video Motion Graphic Infografis Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata Pantai Pacitan Melalui Youtube. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 10(1), F91-F98.
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2014). Perancangan motion graphic ilustratif mengenai majapahit untuk pemuda-pemudi. *Visual Communication Design*, 3(1), 180396.
- Sholeh, N. A. B., & Sayatman, S. (2021). Perancangan Video Motion Graphic Pengenalan Jurusan Kampus untuk Calon Mahasiswa (Studi Kasus: Jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan). *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), F123-F128.
- Putra, A., Hermansah, A. D. A., & Purwanto, A. (2013). Perancangan iklan motion graphic jasa percetakan alief production untuk meningkatkan penjualan. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(3), 1.
- Amin, M. N. (2021). *TA: Perancangan Video Profil Berbasis Motion Graphic sebagai Upaya Memperkenalkan Program Studi SI Desain Produk Universitas Dinamika* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).