

## PERANCANGAN MEDIA INFORMASI WISATA LUBANG JEPANG GUNUNG PANGILUN KOTA PADANG DALAM BENTUK MOTION GRAPHIC

Radita Indah Permata Sari<sup>1</sup>, Rafidola Mareta Riesa<sup>2</sup>, Sarmiadi

<sup>1</sup>Usaha Perjalanan Wisata, Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Padang

<sup>2,3</sup>Destinasi Pariwisata, Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Padang

<sup>1</sup>ditaindahradita@gmail.com

### *Abstract*

*This research aims to design an attractive and informative media about the tourist attraction Lubang Jepang in Gunung Pangilun in the form of a motion graphic. The research method used is research and development (R&D) with a Multimedia Development Life Cycle (MDLC) approach, covering concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. In this research, testing was conducted on media experts and material experts. The results of the expert media test obtained a value of 98%, which falls into the category of "Very Suitable", and the results of the expert material test obtained a value of 60%, which falls into the category of "Sufficiently Suitable". From these test results, it can be concluded that this motion graphic video is effective in conveying information that can be understood well by tourists.*

**Keywords:** *Information Media; Motion Graphic; Lubang Jepang; Padang City; MDLC.*

### *Abstrak*

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi yang menarik dan informatif mengenai objek wisata Lubang Jepang Gunung Pangilun dalam bentuk *motion graphic*. Metode penelitian adalah *research and development* (R&D) dengan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Pada penelitian ini melakukan tahap pengujian kepada ahli media dan ahli materi. Hasil pengujian dari ahli media memperoleh nilai dengan persentase 98% masuk ke dalam kategori "Sangat Layak", dan hasil pengujian ahli materi memperoleh nilai dengan persentase 60% masuk ke dalam kategori "Cukup Layak". Dari hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video *motion graphic* ini efektif dalam menyampaikan informasi yang dapat dipahami dengan baik oleh wisatawan.

**Kata Kunci:** Media Informasi; *Motion Graphic*; Lubang Jepang; Kota Padang; MDLC.

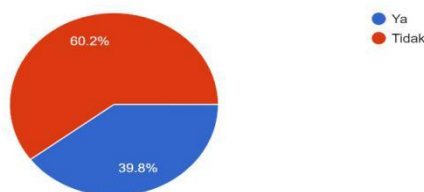
## 1. PENDAHULUAN

Di era transformasi digital saat ini, informasi merupakan kebutuhan yang sangat penting. Kebutuhan informasi dan globalisasi yang semakin meningkat memerlukan adanya perubahan dan inovasi pada sektor-sektor tertentu (Supriyanto et al, 2022) termasuk industri pariwisata, dimana teknologi informasi mempunyai peranan yang cukup besar dalam perkembangan industri pariwisata di Indonesia (Atmadi & Sepang, 2018). Sebagai sebuah destinasi wisata, Sumatera Barat mempunyai keunggulan komparatif dalam peta pariwisata Indonesia (Riesa, 2018). Wisata sejarah di Sumatera Barat sangat menarik, terutama untuk orang yang berminat dengan sejarah dan budaya Indonesia.

Salah satu tempat wisata sejarah yang favorit di Sumatera Barat adalah Lobang Jepang yang berada Kota Bukittinggi (Harlina. 2023. Liputan 6. 29 Maret 2024). Menurut Meldawati et al (2023) Lobang Jepang selain di Bukittinggi, masih terdapat di beberapa daerah lainnya seperti di Kota Padang. Jika di Bukittinggi bernama Lobang Jepang, tetapi di Kota Padang bernama Lubang Jepang. Lubang Jepang merupakan sebuah terowongan bawah tanah yang dibangun oleh tantara pendudukan Jepang sekitar tahun 1942 untuk tujuan pertahanan (Ningsih et al, 2022).

Lubang Jepang merupakan salah satu wisata sejarah yang ada di Kota Padang terletak di Gunung Pangilun Kota Padang. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Bapak Darmawi selaku penanggung jawab objek wisata Lubang Jepang, menurut Darmawi keberadaan Lubang Jepang ini sudah ada sebelum ia lahir pada tahun 1942. Namun Lubang Jepang tersebut baru di resmikan oleh Wali Kota Padang, Bapak Hendri Septa pada Sabtu, 04 Februari 2023 (HSZ, Padang.go.id, 2023). Lubang Jepang di Gunung Pangilun ini merupakan salah satu kawasan pertahanan Jepang ketika menjajah Indonesia yang berada di Kota Padang. Lubang Jepang memiliki sejarah yang menarik dan berhubungan dengan masa penjajahan Jepang Indonesia. Lubang Jepang merupakan bekas tempat persembunyian tentara Jepang selama Perang Dunia II (Tobari, Infopublik.id, 2023). Meskipun Lubang Jepang memiliki nilai sejarah yang tinggi, namun masih banyak wisatawan yang belum mengetahui tentang keberadaan Lubang Jepang di Gunung Pangilun. Hal ini dapat dilihat dari gambar diagram hasil pra observasi yang telah dilakukan peneliti dari bulan Maret sampai April tahun 2024.

Apakah anda mengetahui objek wisata Lubang Jepang Gunung Pangilun di Kota Padang?  
83 responses



**Gambar 1. Diagram Persentase Tingkat Pengenalan Wisatawan terhadap Objek Wisata Lubang Jepang Gunung Pangilun**

*Sumber : Diolah Penulis, 2024*

Berdasarkan Gambar 1 diagram presentase hasil kuesioner yang telah disebarakan oleh peneliti dengan total 83 responden, dimana hasil menunjukkan dari presentase 100%, sebanyak 60,2% responden tidak mengetahui objek wisata Lubang Jepang dan hanya 39,2% responden yang mengetahui keberadaan Lubang Jepang. Tingginya angka presentase responden yang tidak mengetahui objek wisata Lubang Jepang, merupakan salah satu bentuk kurang tervisualisasinya informasi mengenai objek wisata Lubang Jepang. Melalui potensi wisata yang mendukung, hal ini dapat meningkatkan kunjungan wisatawan dan tentunya juga harus ditunjang dengan media informasi yang efektif dan efisien (Ghazidayana et al, 2021).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yonanda & Usman (2021) Video informasi dalam bentuk motion graphic merupakan media utama yang digunakan untuk memperkenalkan dan mengajak masyarakat luar daerah untuk berkunjung ke objek wisata bahari Kota Pariaman. Perancangan media promosi wisata bahari Kota Pariaman dalam bentuk motion graphic dan media pendukungnya bisa menjangkau audiencenya yaitu seluruh kalangan umur atau masyarakat. Untuk itu penulis tertarik merancang media informasi dalam bentuk motion graphic wisata Lubang Jepang di Gunung Pangilun Kota Padang.

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka perlu diadakannya penelitian

mengenai “Perancangan Media Informasi Wisata Lubang Jepang Gunung Panglun dalam Bentuk Motion Graphic”.

## 2.METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis Penelitian dan Pengembangan (*research and development*). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2023). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Luther* yang juga dikenal sebagai *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Siklus ini digunakan khususnya dalam merancang produk multimedia dengan kualitas yang layak untuk proses pembelajaran (Mesra et al, 2023).

### Teknik Analisis Uji Produk

Teknik analisis yang diterapkan dalam pengujian produk pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan melalui *Google form* yang diberikan kepada para ahli media dan ahli materi. *Google form* penilaian tersebut menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor penilaian dari 1 hingga 5. Bobot nilai pada skala *Likert* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 1. Skala Likert**

Penilaian	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono, 2023

Skor yang diperoleh dari *Google form* validasi selanjutnya dijumlahkan, kemudian dihitung persentasenya untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Perhitungan tersebut menggunakan rumus dari Arikunto (2006) dalam Yusuf (2017) sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase  
 $\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban  
 $\sum xi$  : Jumlah keseluruhan skor ideal  
 100% : Konstanta

Agar kesimpulan terhadap analisis persentase Tingkat kelayakan produk lebih mudah diperoleh, ditetapkan kriteria penggolongan menurut Arikunto (2006) dalam Yusuf (2017) dapat dilihat pada tabel 3.4

**Tabel 2. Kriteria Validasi**

Penilaian	Skor
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

Sumber : Arikunto (2006) dalam Yusuf (2017)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media informasi yang berbasis *motion graphic*. Dimana media informasi ini dikembangkan dengan menggunakan metode MDLC yang memiliki enam tahapan yaitu :

##### 1. Konsep (*Concept*)

Tahapan konsep merupakan tahap awal dari MDLC dalam pembuatan media informasi dalam bentuk *motion graphic*. Berikut konsep dari perancangan yang akan dibuat

**Tabel 3. Konsep**

Kategori Konsep	Deskripsi Konsep
Judul	Lubang Jepang Gunung Pangilun Kota Padang
Tujuan	Untuk memperkenalkan dan menyampaikan informasi mengenai Lubang Jepang Gunung Pangilun.
Sasaran	Wisatawan lokal dan non lokal
Audio	<i>Dubbing</i> dengan format audio mp3
Output	<i>Motion Graphic</i> mp4

Sumber : Diolah Peneliti, 2024









##### 2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, perancangan ilustrasi perlu dilakukan agar mendapatkan gambaran seperti apa video yang akan dibuat. Perancangan ini dapat dilakukan dengan penentuan alur *script* dan *storyboard* dengan terencana dan tersusun agar dapat dengan mudah dipahami oleh penonton. Pembuatan gambar sketsa *scene* dilakukan secara berurutan dan akan digunakan sebagai acuan pada proses implementasi perangkat lunak Adobe After Effect yang akan menjadi sebuah video *Motion Graphic*

##### 3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahapan pengumpulan bahan adalah tahapan yang berfungsi untuk mengumpulkan bahan-bahan atau materi yang akan ditampilkan pada setiap *scene* video *motion graphic*. Terdapat 18 Objek maupun karakter yang digunakan.

Tabel 4. Karakter/Asset










No	Element	Keterangan
1		Karakter Manusia (Uni Un)
2		Gapura Lubang Jepang
3		Lubang Jepang Gunung Pangilun
4		Peta Gugusan bukit Gunung Pangilun
5		Peta Kota Padang
6		Cangkul
7		Walikota Padang
8		Terowongan

Sumber : Diolah Penulis, 2024

#### 4. Pembuatan (Assembly)

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media informasi berupa *motion graphic* sesuai dengan *storyboard* yang dibuat sebelumnya. Hasil dari sketsa dan narasi diimplementasikan menggunakan *Software Adobe After Effect* untuk menghasilkan rangkaian gerakan animasi dan durasi waktu, serta transisi pada objek dalam sebuah urutan.

Tabel 5. Scene

Scene/Shoot	Hasil	Keterangan
Scene 1 Opening		Menampilkan tulisan “Lubang Jepang Gunung Pangilun
Scene 2 Greeting		Menampilkan karakter animasi manusia (uni un)
Scene 3 Materi		Menampilkan karakter Uni un dan peta gugusan bukit Gunung Pangilun
Scene 4 Materi		Menampilkan Gapura Lubang Jepang Gunung Pangilun
Scene 5		Menampilkan terowongan Lubang Jepang dan system kerja paksa
Scene 6		Menampilkan dalam terowongan Lubang Jepang Gunung Pangilun
Scene 7		Menampilkan peta gugusan bukit Gunung Pangilun
Scene 9		Menampilkan foto Bapak Walikota Padang
Scene 10		Penutup

Sumber : Diolah Penulis, 2024

## 5. Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian dilakukan setelah tahap pembuatan *motion graphic* selesai. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan apakah hasil media informasi dalam bentuk *motion graphic* sudah sesuai dengan yang diinginkan, baik dari segi isi informasi yang disampaikan maupun gerakan objek dari satu ke objek berikutnya. Pada tahap pengujian ini dilakukan oleh ahli Media dan ahli Materi, yang memperoleh hasil sebagai berikut :

### a. Ahli Media

Hasil validasi ahli media terhadap *motion graphic* adalah sebagai berikut :

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$p = 98\%$$

### b. Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi terhadap *motion graphic* adalah sebagai berikut :

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{9}{15} \times 100\%$$

$$p = 60\%$$

## 6. Distribusi

Pada tahap ini akan dilakukan distribusi dengan melakukan penyimpanan video *motion graphic* dalam bentuk format .mp4 yang sudah melewati tahap pengujian.

### 3.2. Pembahasan

Penelitian ini merancang media informasi objek wisata Lubang Jepang Gunung Pangilun dalam bentuk video *motion graphic* untuk memperkenalkan objek wisata tersebut kepada wisatawan. Proses perancangan menggunakan metode *Research and Development* (RnD) model *Luther*, yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan: konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Hasil akhir adalah video berdurasi 1 menit 56 detik dengan format mp4 berjudul "Lubang Jepang Gunung Pangilun."

Hasil pengujian oleh ahli media menunjukkan nilai 98% kategori "Sangat Layak", sementara ahli materi memberikan skor 60% kategori "Cukup Layak". Meskipun terdapat perbedaan dalam penilaian, video ini dinilai mampu memberikan informasi yang jelas bagi wisatawan. Dengan demikian, video *motion graphic* ini layak dipublikasikan sebagai media informasi objek wisata Lubang Jepang Gunung Pangilun di Kota Padang.

#### 4. KESIMPULAN

Perancangan media informasi objek wisata Lubang Jepang Gunung Pangilun di Kota Padang menghasilkan produk berupa video motion graphic. Berdasarkan pengujian yang dilakukan, video motion graphic ini dinyatakan layak untuk dipublikasikan dan dapat digunakan oleh wisatawan sebagai media informasi. Hasil pengujian ahli media menunjukkan persentase keberhasilan sebesar 98% yang berada pada kategori "Sangat Layak", sementara hasil pengujian ahli materi menunjukkan persentase keberhasilan sebesar 60% yang berada pada kategori "Cukup Layak". Meskipun penilaian materi berada pada kategori "Cukup Layak", namun video motion graphic ini dinilai cukup mampu memberikan informasi yang dapat dipahami oleh pengguna atau wisatawan.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Atmadi, G., & Sepang, N. R. (2018). Media Komunikasi Dan Kebutuhan Informasi Pariwisata Indonesia. *Journal Of Tourism and Creativity*. 2(2).
- Ghazidayana, A., Subari, S., & Yahya, S. (2021). Perancangan Media Informasi Menggunakan Video Motion Graphic Wisata Pantai Gemah Kabupaten Tulungagung. *Mavis: Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 3(1). 24-33.
- Harlina, N. (2023). 6 Tempat Bersejarah di Sumatera Barat yang Wajib Anda Ketahui. <https://www.liputan6.com/regional/read/5361651/6-tempat-bersejarah-di-sumatera-barat-yang-wajib-anda-ketahui>. (diakses pada tanggal 29 Maret 2024).
- Hsz. (2023). Usai Diresmikan, Objek Wisata Lubang Jepang Bakal Menjadi Magnet. <https://www.padang.go.id/usai-diresmikan-objek-wisata-lubang-jepang-bakal-menjadi-magnet>. (diakses pada tanggal 29 Maret 2024).
- Meldawati, M., Yulia, R., Ersi, L., & Zulfa, Z. (2023). Pelestarian Benda Peninggalan Sejarah Lubang Jepang Di Kelurahan Gunung
- Mesra, R., Salem, V. E., Polii, M. G., & Santie, Y. D. (2023). *RESEARCH & DEVELOPMENT DALAM PENDIDIKAN*. Kab. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Ningsih, M. A., Isjoni, I., & Ibrahim, B. (2022). Pengaruh Pandemi Covid-19 Terhadap Pengunjung Objek Pariwisata Sejarah Lobang Jepang Di Bukittinggi. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*. 4(1). 51-57.
- Riesa, R. M. (2018). Motivasi Dan Persepsi Wisatawan Mancanegara Berkunjung Ke Kota Bukittinggi. *Jurnal Nasional Pariwisata*. 10(1). 67-77.
- Sugiyono, P. D. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, H., Nurhadi, M., Prasetya, M. S., Hermansyah, D., & Puspitaningrum, A. C. (2022). Pembuatan Media Informasi Digital Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Sekolah. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*. 6(5).
- Tobari. (2023). Lubang Jepang Gunung Pangilun, Wisata Sejarah Di Tengah Kota Padang. <https://infopublik.id/kategori/nusantara/704591/lubang-jepang-gunung-pangilun-wisata-sejarah-di-tengah-kota-padang#>. (diakses pada tanggal 4 Januari 2024).
- Yusuf, M. F., Toenlio, A. J., & Wedi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Materi Atmosfer Bumi Kelas VIII SMPN 3 Tulungagung. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2(1). 37-41.
- Yonanda, D. H., & Usman, R. (2021). Perancangan Media Informasi Wisata Bahari Kota Pariaman Dalam Bentuk Motion Graphic. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*.