

# *Motion Graphic Masjid Agung Palembang Sebagai Media Promosi Pariwisata Kota Palembang*

*Motion Graphic of the Agung Mosque, Palembang as Media of Tourism Promotion in Palembang City*

**Dini Hari Pertiwi\*<sup>1</sup>, Yasermi Syahrul<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Politeknik PalComTech; Jln. Basuli Rahmat No 5 Palembang, (0711) 359092

<sup>1</sup>Manajemen Informatika, <sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual

e-mail: \*<sup>1</sup>dheeneei@gmail.com, <sup>2</sup>yasermi\_syahrul@palcomtech.ac.id

## **Abstrak**

*Indonesia kaya akan khasanah keanekaragaman warisan budaya dapat dilihat sampai saat ini berupa bangunan bersejarah yang hampir terdapat diberbagai Kota di Indonesia. Kota Palembang merupakan salah satu kota bersejarah di Indonesia, mempunyai potensi sumber daya alam, sosial maupun budayanya dapat dijadikan objek pariwisata. Salah satunya yaitu bangunan bersejarah Masjid Agung Palembang merupakan sebuah bangunan peninggalan warisan budaya lokal yang memiliki nilai sejarah budaya yang tinggi dan pusat kegiatan keagamaan umat Islam masyarakat Kota Palembang. Namun, cikal bakal cultural heritage mengalami pergeseran, dengan lajunya modernisasi dan globalisasi, dan telah mengancam kelestarian budaya di beberapa kawasan bersejarah. Melihat hal tersebut tentu sangat disayangkan, mengingat pemanfaatan bangunan bersejarah sebagai produk pariwisata merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting di era kehidupan modern, pariwisata juga menjadi sebuah magnet yang kuat untuk lebih memperkenalkan sebuah wilayah dimata dunia. Sehingga penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk bagaimana membuat motion graphic Masjid Agung Palembang sebagai media promosi pariwisata bangunan bersejarah dan pusat kegiatan keagamaan masyarakat Kota Palembang. Metode penelitian akan dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi pustaka sedangkan metode pengembangan media promosi pariwisata yang dibangun dengan berbasis multimedia menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).*

**Kata kunci**— *Media Promosi, Motion Graphic, Multimedia, MDLC, Masjid Agung Palembang.*

## **Abstract**

*Indonesia is rich in the diversity of cultural heritage. This can be seen until now in the form of historic buildings that almost exist in various cities in Indonesia. Palembang city is one of historic city in Indonesia, has the potential of natural resources, social and culture that can be used as tourism object. One of them is the historic building of the Great Mosque of Palembang which is a heritage building of local cultural heritage that has a high cultural value and serves as a center of religious activities of the people of Palembang. However, the embryo of cultural heritage experiencing a shift, with the speed of modernization and globalization, has threatened cultural sustainability in several historic areas. Seeing this is very unfortunate, considering the use of historic buildings as a tourism product is a very important requirement in the era of modern life. Tourism has also become a powerful magnet to further introduce a region in the eyes of the world. So this research has purpose that is to how to make motion graphic of Palembang Grand Mosque as media for tourism promotion of historic building and center of religious activity of society of Palembang City. The research method will be done by observation, interview and literature study while the method of development of tourism promotion media built with multimedia based using Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method.*

**Keywords**— *Promotion Media, Motion Graphic, Multimedia, MDLC, Palembang Great Mosque*

## 1. PENDAHULUAN

Masyarakat terbentuk dari sejarah yang panjang diawali oleh kumpulan individu dan lembaya yang terorganisir yang dibatasi oleh satu wilayah yang sama, merupakan subjek dari satu otoritas politik dan terorganisasi sedemikian rupa melalui nilai-nilai serta cita-cita bersama. Peninggalan-peninggalan masa lalu yang memiliki eksistensi yang terekam jejaknya sampai saat ini, salah satu warisan budaya (*cultural heritage*). Beragam wujud warisan budaya lokal masa lalu *cultural heritage* telah memberikan kita kesempatan untuk mempelajari kearifan lokal (*local genius*) dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dimasa lalu [1].

Sejarah panjang tentang Indonesia kaya akan khasah keanekaragaman warisan budaya dapat dilihat sampai saat ini berupa bangunan bersejarah yang hampir terdapat diberbagai Kota di Indonesia. Bangunan bersejarah tersebut keberadaanya diatur dalam undang-undang nomor 11 tahun 2010 tentang cagar budaya bahwa pemerintah, pemerintah daerah dan setiap orang dapat memanfaatkan cagar budaya untuk kepentingan agama, sosial, pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, kebudayaan dan pariwisata [2]. Pemanfaatan bangunan bersejarah adalah bagian dari usaha pengembangan pariwisata budaya yang merupakan salah satu faktor penarik wisatawan. Keberadaan bangunan bersejarah, situs atau monumen merupakan potensi terhadap pengembangan heritage tourism atau disebut sebagai wisata warisan budaya sebagai sebuah alternatif pengembangan pariwisata di wilayah perkotaan.

Salah satu daerah yang kaya akan potensi kearifan lokal bangunan bersejarah yaitu Kota Palembang. Masjid Agung Palembang merupakan sebuah bangunan peninggalan warisan budaya lokal yang memiliki nilai sejarah budaya yang tinggi dan menjadi pusat kegiatan keagamaan umat Islam di Kota Palembang. Masjid Agung Palembang merupakan bagian peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam. Selain Keraton Kesultanan, pada tahun 1748 Sultan Mahmud Baddaruddin I yang dikenal dengan sebutan Jayo Wikramo (1724-1758) juga membangun Masjid Agung Palembang [3].

Kota Palembang sekarang telah menjadi kota metropolitan. Pembangunannya lebih mengarah pada aspek ekonomi, sehingga perhatian kepada aspek-aspek lain kurang memadai [4]. Diversitas kultural yang seharusnya menjadi identitas Kota Palembang semakin memudar. Kepudaran tersebut tampak pada pembongkaran bangunan bersejarah di Kota Palembang sejak tahun 2009 yaitu Hotel Schwartsyang berada dijalan merdeka dan Museum Tekstil yang berada diseputan Talang Semut [5]. Budaya yang tadinya menjadi cikal bakal *cultural heritage* mengalami pergeseran, dengan lajunya modernisasi dan globalisasi, dan telah mengancam kelestarian budaya di beberapa kawasan bersejarah [6]. Melihat hal tersebut tentu sangat disayangkan, mengingat pemanfaat bangunan bersejarah sebagai produk pariwisata merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting di era kehidupan modern, pariwisata juga menjadi sebuahmagnet yang kuat untuk lebih memperkenalkan sebuah wilayah dimata dunia.

Pengembangan promosi pariwisata Kota Palembang, salah satu solusi untuk mengembangkan usaha tersebut adalah melalui teknologi bidang komputer desain yaitu motion graphic. Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, dan musik. Pengembangan promosi melalui teknologi media motion graphic akan lebih komunikatif dan inovatif dibandingkan dengan media promosi lainnya karena animasi motion graphic memiliki unsur audio visual dengan tampilan visual yang lebih menarik dan lebih interaktif menarik perhatian audiens. Sedangkan untuk memudahkan dalam pengembangan model media informasi maka metode yang dapat dipilih adalah dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* adalah metode pengembangan multimedia yang melibatkan enam langkah besar yang disajikan antara lain: Konsep, desain, pengumpulan material, *assembly*, *testing* dan *distribution* [7].

Berdasarkan hal tersebut untuk menarik banyak audiens, maka peneliti menulis judul Motion Graphic Masjid Agung Palembang sebagai Media Promosi Pariwisata dalam upaya

meningkatkan kunjungan wisatawan ke Masjid Agung Palembang yang merupakan salah satu bangunan bersejarah.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode study pustaka dan observasi yaitu:

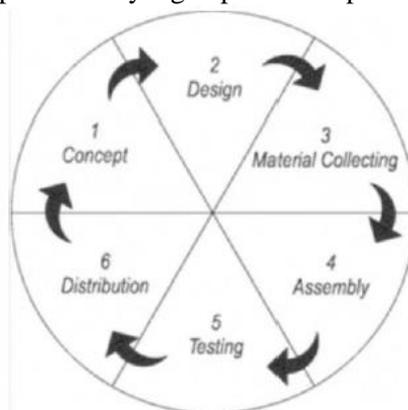
### 1. Observasi

Kegiatan observasi yang akan dilakukan dengan melibatkan diri langsung ke lokasi objek penelitian yaitu Masjid Agung Palembang hasil budaya masa lalu yang berada di Kota Palembang. Observasi akan dilakukan dengan cara turun langsung ke lapangan yaitu dengan melihat yaitu mendokumentasikan dengan menggunakan kameran, mendengarkan dan mencatat semua hal yang berkenaan dengan objek penelitian. Alasan melakukan observasi karena melakukan ini dapat mengoptimalkan pengamatan peneliti dalam memperoleh data yang diperlukan.

### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka yang akan dilakukan dengan mengumpulkan data tertulis dari kepustakaan berupa buku, makalah yang dikumpulkan dari Perpustakaan Yayasan Masjid Agung Palembang yang relevan dengan penelitian.

Pengembangan perangkat lunak yang berupa media promosi menggunakan teknik *motion graphic* dibangun dengan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Metode MDLC ini memiliki 6 (enam) tahapan utama yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Siklus Pengembangan MDLC

Tahapan-tahapan dalam siklus pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, secara sistematis terdiri dari [8]:

### 2.1 Konsep (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap awal dalam siklus MDLC. Pada tahap konsep, dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan media promosi pariwisata serta menentukan pengguna media promosi pariwisata tersebut. Pada penelitian ini, tujuan pembuatan media promosi pariwisata dengan teknik *motion graphic* adalah membantu membuat sebuah media promosi pariwisata berbasis multimedia dengan memanfaatkan teknik *motion graphic* sehingga media promosi menjadi lebih menarik.

### 2.2 Perancangan (Desain)

Desain adalah proses menentukan secara rinci apa yang akan dilakukan dalam proyek multimedia dan bagaimana akan disajikan. Tujuan dari tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material proyek, serta gaya. Tahap ini menggunakan storyboard untuk menggambarkan rangkaian cerita

atau deskripsi tiap *Scene* sehingga dapat dimengerti oleh pengguna, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *Scene* lain.

### 2.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Selama tahap ini semua data, audio, video dan gambar untuk proyek dikumpulkan dalam format digital yang sesuai. Dalam pengembangan multimedia, materi yang diperoleh pada tahap ini akan digunakan tahap produksi, dimana semua *Scene* untuk aplikasi multimedia ditetapkan untuk penggunaan dengan authoring tool Flash. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

### 2.4 Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan keseluruhan bahan multimedia. Aplikasi yang akan dibuat didasarkan pada tahap design, seperti *storyboard*. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring*, seperti Adobe After Effect.

### 2.5 Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan multimedia media promosi pariwisata sesuai dengan rencana. Ada dua jenis pengujian yang digunakan, yaitu pengujian alpha dan pengujian beta. Pengujian alpha seperti menampilkan tiap halaman, fungsi *Scene* serta suara yang dihasilkan. Jika ada malfunction maka media promosi pariwisata akan segera diperbaiki. Jika telah lolos dalam pengujian alpha maka akan dilanjutkan dengan pengujian beta. Pengujian beta adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna, dengan membuat kuisioner.

### 2.6 Distribusi (*Distribution*)

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam siklus pengembangan multimedia. Pendistribusian dapat dilakukan setelah aplikasi dinyatakan layak pakai. Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan seperti CD, perangkat mobile atau situs web. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap evaluasi termasuk ke dalam tahap ini. Adanya evaluasi sangat dibutuhkan untuk pengembangan produk yang sudah dibuat sebelumnya agar menjadi lebih baik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media promosi pariwisata yang dihasilkan, dibuat dengan menggunakan teknik *motion graphic*. *Motion graphic* dibuat dengan memanfaatkan software multimedia yaitu adobe after effect, sedangkan dalam perancangan karakter yang ditampilkan dalam setiap *Scene* dibuat dengan memanfaatkan software multimedia yaitu adobe illustrator.

Tahapan dalam pembuatan media promosi pariwisata ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dimulai dari tahap konsep sampai dengan tahap distribusi. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahapan tersebut.

### 3.1 Konsep (*Concept*)

Tahap awal dalam pembuatan media promosi ini adalah menentukan konsep. Media promosi pariwisata dibangaun dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Konsep dari isi media promosi pariwisata adalah berisikan sejarah tentang Masjid Agung Palembang sampai fasilitas dan kegiatan yang dilaksanakan didalam lingkungan Masjid Agung Palembang. Agar media promosi pariwisata menjadi lebih menarik, karakter-karakter yang ditampilkan dibuat dengan menggunakan *software adobe illustrator*.

### 3.2 Perancangan (*Desain*)

Tahapan perancangan dimulai dengan menuliskan skenario atau jalan cerita bagaimana isi dari media promosi pariwisata. Tahapan perancangan dimulai dengan membuat *storyboard*, *storyboard* akan menjadi acuan dalam pengembangan pada tahapan *Assembly*. *Storyboard* media promosi pariwisata dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Storyboard Media Promosi Masjid Agung Palembang

No	Story Board	Keterangan Story Board
1		<p>Gambar 1: Opening dimulai dengan gambar icon bumi yang berputar.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Text font: Futura bold</li> <li>2. Shape warna layout abu-abu muncul dari sebelah kiri</li> </ol> <p>Gambar 2 :</p> <p>Muncul tulisan “MEMPERSEMBAHKAN”.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. background menggunakan warna gelap.</li> <li>2. Text font muncul terus menghilang, warna putih dan dipandukan dengan warna depan muka bagian tengah.</li> </ol>
2		<p>Gambar 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Terdapat icon atap masjid yang menjadi ciri khas Masjid Agung Palembang.</li> <li>3. Text font menggunakan futura dengan warna putih dan terdapat line.</li> </ol> <p>Gambar 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menara Masjid Agung Palembang</li> <li>2. Muncul awan pada bagian atap Masjid Agung Palembang</li> <li>3. Muncul gambar Masjid Agung Palembang.</li> </ol>
3		<p>Gambar 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon lokasi</li> <li>3. Text lokasi menggunakan font futura dengan line putih dan menampilkan tulisan dengan bahasa inggris “location”.</li> </ol> <p>Gambar 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul peta Sumatera Selatan</li> <li>2. Menunjukkan lokasi Masjid Agung Palembang.</li> </ol>
4		<p>Gambar 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Text arsitektur menggunakan font futura dengan line putih terdapat tulisan dengan bahasa Inggris “Architecture”.</li> </ol> <p>Gambar 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Menceritakan tentang arsitektur Masjid Agung Palembang.</li> </ol>
5		<p>Gambar 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon atap masjid.</li> <li>3. Text menggunakan font berjenis futura dengan line putih dan terdapat tulisan dalam bahasa Inggris “Roof”.</li> </ol> <p>Gambar 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul gambar bagian atap Masjid Agung Palembang dengan ciri khas.</li> <li>3. Menceritakan ciri khas bagian atap masjid Agung Palembang.</li> </ol>

No	Story Board	Keterangan Story Board
6		<p>Gambar 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon fasilitas.</li> <li>3. Text menggunakan font berjenis futura dengan line putih dan terdapat tulisan dalam bahasa Inggris “<i>Facility</i>”.</li> </ol> <p>Gambar 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon parkir dan mobil sebagai fasilitas di Masjid Agung Palembang.</li> </ol>
7		<p>Gambar 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon orang dan tulisan daya tampung dengan text menggunakan font berjenis futura dengan line putih dan terdapat tulisan dalam bahasa Inggris “<i>Capacity</i>”.</li> </ol> <p>Gambar 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul tulisan 15.000 JAMAAH</li> </ol>
8		<p>Gambar 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon keran air dan tulisan <b>TEMPAT WUDHU</b> dengan text menggunakan font berjenis futura dengan line putih, terdapat shape lingkaran.</li> </ol> <p>Gambar 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon gedung dan tulisan <b>PERPUSTAKAAN</b> dengan text menggunakan font berjenis futura dengan line putih dan tulisan dalam bahasa Inggris “<i>Library</i>”, terdapat shape lingkaran.</li> </ol>
9		<p>Gambar 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon sepasang sandal dan tulisan <b>PENTIPAN SEPATU/SANDAL</b> dengan text menggunakan font berjenis futura dengan line putih dan terdapat shape lingkaran.</li> </ol> <p>Gambar 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon gedung dan tulisan <b>KANTOR SEKRETARIAT</b> dengan text menggunakan font berjenis futura dengan line putih dan tulisan dalam bahasa Inggris “<i>office</i>”, terdapat shape lingkaran.</li> </ol>
10		<p>Gambar 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon kegiatan.</li> <li>3. Text menggunakan font berjenis futura dengan line putih dan terdapat tulisan dalam bahasa Inggris “<i>Activity</i>”.</li> </ol> <p>Gambar 2:</p>

No	Story Board	Keterangan Story Board
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul gambar icon bulan, matahari dan orang berdoa.</li> <li>3. Text <b>SHOLAT</b> menggunakan font berjenis futura dengan line putih dan terdapat tulisan dalam bahasa Inggris "prayers"</li> </ol>
11		<p>Gambar 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon Al-Quran.</li> <li>3. Text <b>MENGAJI AL-QURAN</b> menggunakan font berjenis futura dengan line putih.</li> </ol> <p>Gambar 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul icon Ceramah.</li> <li>3. Text <b>CERAMAH</b> menggunakan font berjenis futura dengan line putih dan shape lingkaran.</li> </ol>
12		<p>Gambar 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muncul foto Masjid Agung Palembang yang diblurkan warna gelap sebagai background.</li> <li>2. Muncul buku dengan tulisan <b>MASJID AGUNG PALEMBANG - 1738</b></li> </ol> <p>Gambar 2:</p> <p>Muncul gambar peta Indonesia</p>
13		<p>Gambar 1:</p> <p>Muncul icon orang dengan pakaian adat Padang.</p> <p>Gambar 2:</p> <p>Muncul icon orang dengan pakaian adat Papua.</p>
14		<p>Gambar 1:</p> <p>Penutup → Terima Kasih</p> <p>Muncul logo pihak yang membantu selesainya media promosi pariwisata Masjid Agung Palembang.</p> <p>Gambar 2:</p> <p>Kredit Cash</p>

### 3.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahapan pengumpulan bahan adalah tahapan yang berfungsi untuk mengumpulkan bahan-bahan atau materi yang akan ditampilkan pada setiap *Scenedia* promosi pariwisata. Pengumpulan bahan dapat dalam bentuk data, *audio*, *video* dan gambar. Media promosi pariwisata Masjid Agung Palembang seluruh bahan yang ditampilkan didalam *Scenediolah* dengan memanfaatkan *software adobe illustrator*. Berikut beberapa karakter yang dirancang dengan memanfaatkan *software adobe illustrator*.



Gambar 1. Al-Quran



Gambar 2. Icon Arsitektur



Gambar 3. Icon Atap



Gambar 4. Icon Parkir



Gambar 5. Icon Buku



Gambar 6. Icon Tempat Wudhu



Gambar 7. Pakaian Khas Bali



Gambar 8. Pakaian Khas Jawa



Gambar 9. Pakaian Khas Melayu



Gambar 10. Pakaian Khas Indonesia Timur



Gambar 11. Pakaian Khas Cina



Gambar 12. Peta Indonesia



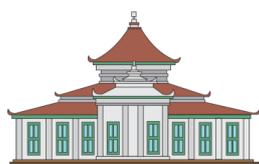
Gambar 13. Ceramah



Gambar 14. Kapal



Gambar 15. Peta Palembang



Gambar 16. Masjid Agung Lama



Gambar 17. Masjid Agung Baru



Gambar 18. Icon Sholat

### 3.4 Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini, keseluruhan *Scenemedia* promosi pariwisata Masjid Agung Palembang dibangun dengan memanfaatkan *software Adobe After Effect*, serta dilakukan tahapan pembangunan media promosi pariwisata tahapan akhir dari pembangunan media promosi adalah dengan melakukan penggabungan keseluruhan *Scenemedia* sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh. Berikut adalah beberapa gambar potongan *Scenemedia* promosi pariwisata Masjid Agung Palembang.

*Scene 1* adalah halaman yang pertama kali muncul saat membuka media promosi pariwisata masjid Agung Palembang. Gambar background *Scene 1* dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19. Scene 1

Scene 2 adalah halaman opening yang menjelaskan Indonesia dengan 5(Lima) pulau besar yang terdiri dari 34 Provinsi, dan cerita tentang Sumatera Selatan khususnya Kota Palembang. Scene 2 dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20. Scene 2 (Opening)

Scene 3 adalah halaman opening yang menjelaskan Indonesia dengan 5(Lima) pulau besar yang terdiri dari 34 Provinsi, dan cerita tentang Sumatera Selatan khususnya Kota Palembang. Scene 2 dapat dilihat pada gambar 21.



Gambar 21. Scene 3 (Gambaran Masjid Agung Palembang)

Scene 4 adalah Scene yang berisi sejarah Masjid Agung Palembang, Scene 4 menggunakan gambar asli Masjid Agung Palembang yang digabungkan dengan karakter atap khas Masjid Agung Palembang yang sudah digambar dengan menggunakan *software Adobe Illustrator CC*, gambar Scene 4 dapat dilihat pada gambar 22.



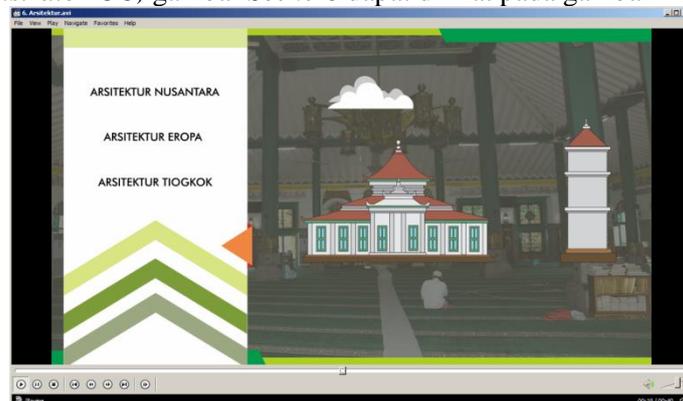
Gambar 22. Scene 4 (Sejarah Masjid Agung Palembang)

Scene5 adalah Scene untuk menampilkan informasi lokasi dari Masjid Agung Palembang dan letak geografis. Scene5 ini menggunakan gambar map lokasi Masjid Agung Palembang dan penggabungan karakter icon lokasi yang dibuat dengan menggunakan software Adobe Illustrator CC, gambar Scene5 dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23. Scene 5 (Lokasi Masjid Agung Palembang)

Scene 6 adalah Scene untuk menampilkan informasi sejarah arsitektur khas dari Masjid Agung Palembang. Scene 6 ini menggunakan gambar bagian utama dalam Masjid Agung Palembang dan penggabungan karakter icon arsitektur yang dibuat dengan menggunakan software Adobe Illustrator CC, gambar Scene 6 dapat dilihat pada gambar 24



Gambar 24. Scene 6 (Arsitektur Masjid Agung Palembang)

*Scene 7* adalah *Scene* untuk menampilkan informasi kapasitas tampungan jamaah di Masjid Agung Palembang. *Scene 7* ini menggunakan gambar bagian utama Masjid Agung Palembang dan penggabungan karakter icon orang yang dibuat dengan menggunakan *software Adobe Illustrator CC*, gambar *Scene 7* dapat dilihat pada gambar 25.



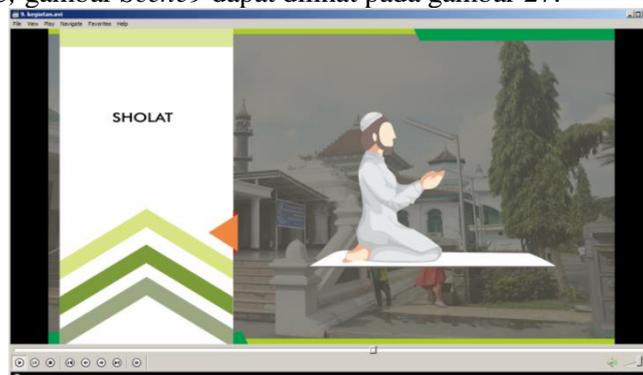
Gambar 25. *Scene 7* (Kapasistas Masjid Agung Palembang)

*Scene 8* adalah *Scene* untuk menampilkan informasi fasilitas yang dimiliki oleh Masjid Agung Palembang. *Scene 8* ini menggunakan gambar bagian utama Masjid Agung Palembang dan penggabungan karakter atap dan menara khas Masjid Agung Palembang yang dibuat dengan menggunakan *software Adobe Illustrator CC*, gambar *Scene 8* dapat dilihat pada gambar 26.



Gambar 26. *Scene 8* (Fasilitas Masjid Agung Palembang)

*Scene 9* adalah *Scene* untuk menampilkan informasi kegiatan di Masjid Agung Palembang. *Scene 9* ini menggunakan gambar bagian pelataran utama Masjid Agung Palembang dan penggabungan karakter icon orang berdoa yang dibuat dengan menggunakan *software Adobe Illustrator CC*, gambar *Scene 9* dapat dilihat pada gambar 27.



Gambar 27. *Scene 9* (Kegiatan di Masjid Agung Palembang)

*Scene 10* adalah halaman yang penutup yang berisi ucapak terima kasih dan menampilkan logo-logo pihak yang bekerjasama sehingga media promosi pariwisata Masjid Agung Palembang dapat dihadirkan. Gambar *Scene* penutup dapat dilihat pada gambar 28.



Gambar 28. *Scene 10* (Penutup)

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari pembahasan yang sudah dilakukan adalah konsep dalam tahapan *Multimedia Development Life Cycle* sangat diperlukan untuk memperlancar proses produksi selanjutnya karena proses produksi adalah tahapan proses digital yang memanfaatkan *software* pendukung antara lain *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effect*. Konsep pra produksi memberikan sebuah gambaran besar jalan cerita sebuah produksi desain.

Pematangan konsep akan sangat membantu pada tahapan produksi dan pasca-produksi. Media promosi pariwisata ini diharapkan mampu membantu pihak Yayasan Masjid Agung Palembang dalam melakukan sosialisasi segala bentuk kegiatan dan menyebarkan sejarah mengenai Masjid Agung Palembang.

#### 5. SARAN

Peneliti selanjutnya dapat membuat sebuah film dokumenter mengenai sejarah Masjid Agung Palembang serta hubungannya dengan perkembangan agama islam di Kota Palembang yang tujuannya adalah untuk lebih memperkenalkan kepada masyarakat arti pentingnya keberadaan Masjid Agung Palembang pada zaman perjuangan masyarakat Kota Palembang.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang sudah membantu mendanai riset dan pembuatan proyek media promosi pariwisata Masjid Agung Palembang, terima kasih juga kepada Yayasan Masjid Agung Palembang atas saran dan kontribusi terhadap konten yang dihadirkan pada media promosi pariwisata ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Hakim, Lukman. 2011. Membangun Budaya Organisasi Unggul Sebagai Upaya Meningkatkan Kinerja Karyawan Di Era Kompetitif. *BENEFIT Jurnal Manajemen dan Bisnis*, Vol 15, No 2.
- [2]. Hayati, Rafika. 2014. Pemanfaatan Bangunan Bersejarah Sebagai Wisata Warisan Budaya Di Kota Makassar. *Jurnal JUMPA*, Vol 01, No.01.
- [3]. Hanum, Meivirina., and Murod, Chairul.,(2014),*Proses Inkulturasi “Rumah Siput” Sebagai Propaganda Budaya Kolonial Pada Tampilan Bentuk Kesultanan Palembang Darussalam*, Seminar Jelajah Arsitektur IV-2014 Transformasi Nilai- nilai dalam arsitektur masa kini 19-20 November 2014 Mataram, Lombok Nusa Tenggara Barat.
- [4]. Subadyo, Tutut. 2012. Optimasi Potensi Artefak Budaya Koridor Sungai Musi Untuk Pengembangan Wisata Sejarah Di Kota Palembang. *Electornik Journal of Architecture Universitas Sriwijaya*, Vol 1, No 1.
- [5]. Ardhan, Taufik dan Ariastita, Putu Gde. 2014. Arahana Pengembangan Kota Palembang Sebagai Kota Pusaka. *Jurnal Teknik Pomits*, Vol 3, No. 2, ISSN: 2337-3539 (2301-9271 Print)
- [6]. Rachman, Maman. 2012. Konservasi Nilai dan Warisan Budaya. *Indonesian Journal of Conservation*, Vol 1 No.1, ISSN: 2252-9195.
- [7]. Luther, C Arc, 1994, *Multimedia Authoring Interaktif*, Boston: AP Professional.
- [8]. Nurajizah, Siti., 2016, *Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia*, *Jurnal PROSISKO*, vol 3, No 2, ISSN: 2406-7733.