

## **PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI WISATA ALAM MADAPANGGA SEBAGAI STRATEGI BRANDING PARIWISATA LOKAL BERKELANJUTAN**

**Ardi Rahmawan<sup>1\*</sup> Muslimin<sup>2</sup> dan A. Haris<sup>3</sup>**

<sup>1-2</sup>STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia

\* Email: [Ardi.rahmawan2019@gmail.com](mailto:Ardi.rahmawan2019@gmail.com)

<b>Artikel Info</b>	<b>Abstrak</b>
<b>Kata kunci:</b> <i>Multimedia; Video Promosi; Wisata Alam; Motion Graphics.</i>	Desa Ndano Kecamatan Madapangga merupakan salah satu desa dari sebelas desa yang ada di Kecamatan Madapangga Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat, yang berbatasan langsung dengan Kabupaten Dompu. Banyaknya obyek wisata sehingga membuat wisatawan atau orang-orang kesusahan untuk mengetahui objek wisata madapangga, Berdasarkan hasil pengamatan penulis, wisata alam madapangga masih susah untuk dicari, Video Promosi Berbasis Motion Graphics ditujukan untuk promosi yang cukup bagus dengan durasi singkat, dibuat dalam konteks yang berisi dan padat, mudah dimengerti dan merangkum seluruh isi informasi yang akan ditayangkan. Dalam Rancangan Video Promosi wisata menggunakan Metode pengembangan multimedia Luther Sutopo. Adapun tahapannya adalah Konsep ( <i>Concept</i> ), Perancangan ( <i>Design</i> ), Pengumpulan bahan ( <i>Material collecting</i> ), Pembuatan ( <i>Assembly</i> ), Uji Coba ( <i>Testing</i> ), Distribusi ( <i>Distribution</i> ). Hasil atau keluaran yang akan dicapai yaitu dihasilkannya Video Promosi Wisata Alam Madapangga yang dikemas dalam media penyimpanan DVD/CD dan media sosial seperti blogspot, facebook dan youtube. Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan Rancangan Video promosi wisata madapangga berbasis Motion Graphics dapat disimpulkan bahwa Telah dibuat sebuah Rancangan Video Promosi Wisata Alam Madapangga menggunakan Adobe Affetr Effect Cc 2015, Video Promosi Wisata alam Madapangga dapat membantu pengguna untuk mendapatkan informasi Wisata alam Madapangga.

**Riwayat Artikel:** *Diterima; 21 Juli 2025, Direvisi; 27 Juli 2025, Dipublikasi; 30 Juli 2025*

### **PENDAHULUAN**

Pendahuluan Desa Ndano Kecamatan Madapangga merupakan salah satu desa dari sebelas desa yang ada di Kecamatan Madapangga Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat, yang berbatasan dengan Kabupaten Dompu, dikenal sebagai tempat wisata alam yaitu Madapangga. Kawasan taman wisata Alam Madapangga memiliki obyek-obyek wisata yang dikembangkan sebagai obyek rekreasi bagi wisatawan lokal maupun mancanegara yaitu: Obyek Wisata Pendakian, yang berbukit dengan panorama yang indah menambah daya tarik tersendiri dapat digunakan untuk wisata pendakian, obyek Wisata Sumber Mata Air, keberadaan sumber mata air di Taman Wisata Alam Madapangga selain sebagai penyediaan kebutuhan air bagi masyarakat sekitar kawasan juga sebagai obyek wisata dan sebagai tempat pemandian karena memiliki air yang jernih dengan luasan lokasi yang cukup baik untuk berenang, selain itu dapat menghilangkan rasa letih dan lelah karena memiliki air yang cukup dingin, obyek wisata sungai, yang mengalir didalam kawasan Taman Wisata Alam Madapangga dihiasi bebatuan alami, sangat baik untuk refreshing. Pariwisata madapangga merupakan salah satu aset yang penting dalam pembangunan otonomi daerah, salah satunya adalah dapat membantu menciptakan lapangan pekerjaan sehingga dapat meningkatkan dan meratakan pendapatan masyarakat (Balai KSDA NTB) (Nanda et al., 2025).

Banyaknya obyek wisata sehingga membuat wisatawan atau orang-orang kesusahan untuk mengetahui objek wisata madapangga, Berdasarkan hasil pengamatan penulis, wisata alam madapangga masih susah untuk dicari, terlebih lagi kurangnya media promosi sehingga wisata alam madapangga masih susah untuk ditemukan atau diketahui lokasi keberadannya.

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Video Promosi Berbasis Motion Graphics ditujukan untuk promosi yang cukup bagus dengan durasi singkat, dibuat dalam konteks yang berisi dan padat, mudah dimengerti dan merangkum seluruh isi informasi yang akan ditayangkan (Asti Adi Anti et al., 2023). Multimedia komputer adalah salah satu contohnya. Dalam hal ini elemen-elemen multimedia seperti Gambar, Video, Suara serta elemen lainnya yang termasuk kedalam elemen pendukung, sudah banyak digunakan untuk membantu mempromosikan suatu produk dan wisata (Zega et al., 2022).

Berdasarkan pemaparan diatas penulis membuat sebuah Rancangan Video Promosi Wisata Alam Madapangga Berbasis Motion Graphic. Agar Wisata Alam Madapangga dapat di sampaikan dengan lebih atraktif, menarik, dan mempermudah wisatawan untuk mengetahui Wisata Alam Madapangga. Dimana Video Wisata tersebut bisa berupa Video yang memiliki unsur-unsur multimedia seperti teks, gambar, video, dan suara (Ani et al., 2018).

## **METODE**

### **1. Tehnik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang di lakukan oleh penulis di dalam penelitian ini adalah :

#### **a. Observasi**

Observasi atau pengamatan di lakukan langsung di tempat penelitian, mengenai berapa banyak pengunjung dan wisatawan mengetahui wisata madapangga.

#### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi di lakukan dengan cara merekam video dengan camera DSLR dan memotret gambar dengan menggunakan DSLR serta mengumpulkan data tentang wisata madapangga.

#### **c. Browsing internet**

Merupakan metode pengumpulan data dengan mencari data-data dan mengunduhnya berupa gambar, suara maupun teks pendukung dari internet sebagai pelengkap pembuatan aplikasi.

### **2. Metode Pengembangan Aplikasi**

Tahapan ini dilakukan dengan menggunakan metode model Luther-Sutopo yang terdiri dari: *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribussian). Adapun tahapan dalam model Luther-Sutopo yaitu:

- a. *Concept*: Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens).
- b. *Design*: Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program.
- c. *Material Collecting*: Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan – bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain – lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.
- d. *Assembly*: Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.

- e. *Testing*: Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak.
- f. *Distribution*: Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.



**Gambar 1.** Diagram Alir Kegiatan Pengabdian

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Wisata Madapangga**

Pengertian wisata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI Edisi Ketiga tahun 2003 adalah "bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenangsenang, bertamasya dsb)". Sedangkan madapangga merupakan sebuah tempat atau daerah yang menyimpan banyak potensi dibidang pariwisata, terutama keindahan alamnya. Terletak di kecamatan madapangga kabupaten bima, tepatnya ujung barat kabupaten bima yang berbatasan dengan kabupaten dompu. Madapangga terbagi menjadi 11 desa, yaitu desa bolo, desa rade, desa dena, desa tonda, desa woro, desa campa, desa ncandi, desa monggo, desa ndano, desa Lara, desa nggeru kopa, sekitar 5.000 jiwa, yang mayoritas bermata pencaharian sebagai petani dan menjadi TKI di Malaysia dan Singapura. (Camat Madapangga). Sehingga dapat disimpulkan bahwa wisata madangga adalah sebuah perjalanan wisata dengan tujuan untuk mengetahui, dan menikmati pengalaman dalam mengunjungi sebuah tempat atau daerah wisata.

### **Sejarah Multimedia**

Pada awalnya istilah multimedia berasal dari seni teater, dan bukan dari komputer. Multimedia sendiri seringkali disebut sebagai pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium. Pada

pertunjukan multimedia mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia, sebagai bagian dari pertunjukan (Masyhuri et al., 2024).

Dimulai pada akhir tahun 1980-an, sebuah sistem multimedia dari perusahaan Apple memperkenalkan *Hypercard* pada tahun 1987, yang dicetuskan oleh Bill Atkinson dan pada tahun 1989 perusahaan IBM mengumumkan sebuah perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan sebuah video adapter card bagi PS/2. Dan sejak permulaan tersebut, hampir setiap perusahaan pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Diperkirakan pada tahun 1994, ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia keluar di pasaran (Ulya et al., 2024).

### **Desain Grafis**

Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni terapan yang mengkomunikasikan pesan, informasi, ide, konsep, atau ajakan menggunakan bahasa visual. Penerapan desain grafis umumnya ada di dalam dunia periklanan, perfilman, broadcasting, branding, profil perusahaan, dan lain-lain. Desain grafis juga merupakan pemecahan masalah atau solusi komunikasi yang dilakukan desainer untuk memecahkan masalah klien (Valentino et al., 2022).

Desain grafis mencakup keterampilan mengolah visual, yang didalamnya termasuk tipografi, ilustrasi, fotografi, olah digital, dan layout. Seorang desainer dituntut memiliki kepekaan terhadap fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan, agar karya yang diciptakan mampu memecahkan sebuah masalah yang ada. Sebelum mengeksekusi sebuah desain, para desainer biasanya melakukan sebuah riset atau penelitian tertentu. Setelah itu, untuk menemukan berbagai macam *keywords* (kata kunci), desainer melakukan *brainstorming*, mengenai data hasil riset yang sudah dilakukan. Kebanyakan desainer, sebelum mengeksekusi desain lewat proses komputerisasi, terlebih dahulu menuangkan ide-idenya lewat sketsa-sketsa kasar di atas kertas. Proses desain juga melalui beberapa revisi untuk mencapai target yang diinginkan klien (Azizah & Ilyas, 2023).

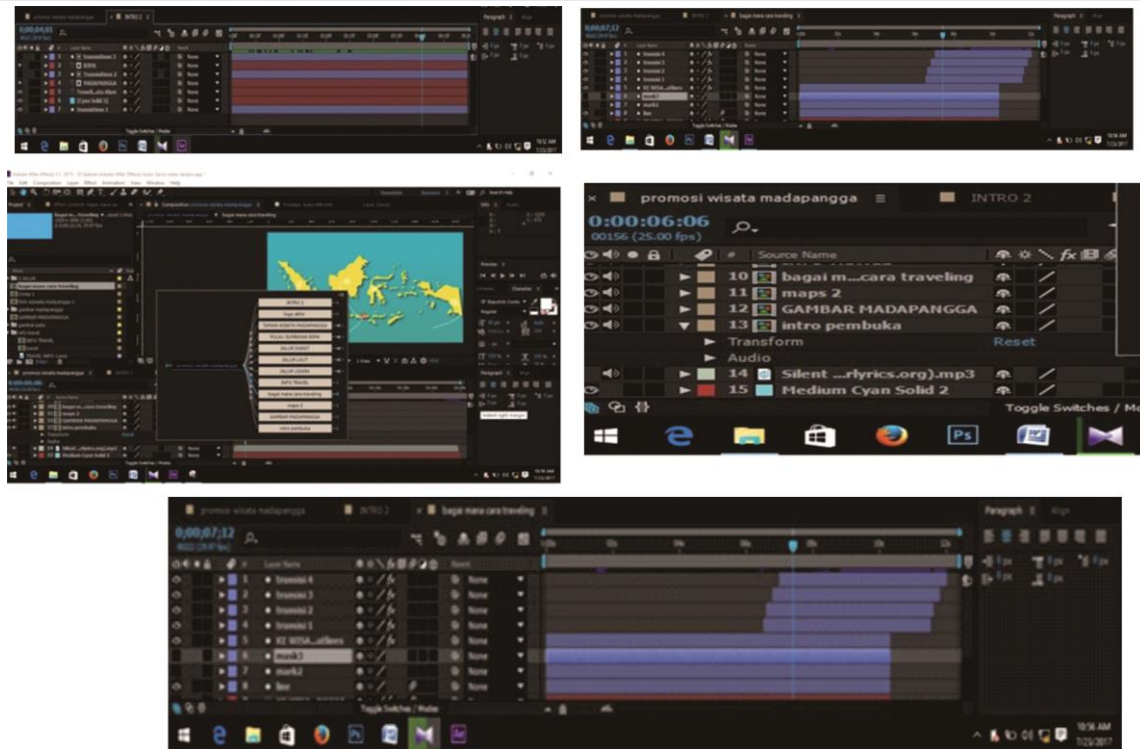
### **Motion Graphic**

Pada awal abad ke-20, tokoh-tokoh seperti Viking Eggeling, Oskar Fischinger, dan Len Iye, sedang melakukan eksperimen dengan motion di film-film yang menyerupai grafis. Dan akhirnya Saul Bass dengan opening sequencenya pada sekitar tahun 1950 sampai 1960-an membuktikan dan membuka mata publik dengan motion graphic (Rahadiani et al., 2024).

Pada sekitar akhir tahun 1970-1980an Harry Marks dan Robert Abel membantu membawa dinamika motion graphic yang diciptakan komputer grafis untuk keperluan siaran televisi. Sebenarnya istilah motion graphic sendiri tidak jelas saat pertama kali digunakan. Pada tahun 1960, John Whitney mendirikan sebuah perusahaan dengan nama Motion Graphics Inc, dan seringkali dipakai istilah dalam pekerjaannya. Dan Istilah ini baru booming pada awal tahun 1990-an, dimana pada saat itu munculnya komputer desktop dengan harga yang terjangkau. Didalam ilmu desain grafis ditemukan penjurusan mengenai ilmu motion graphic. Dan motion graphic dianggap sebagai skill khusus yang biasanya diterapkan oleh desainer yang menitik beratkan pada perancangan karya untuk keperluan siaran televisi maupun film (Penerapan et al., 2023).

### **Tahap Editing Video Animasi**

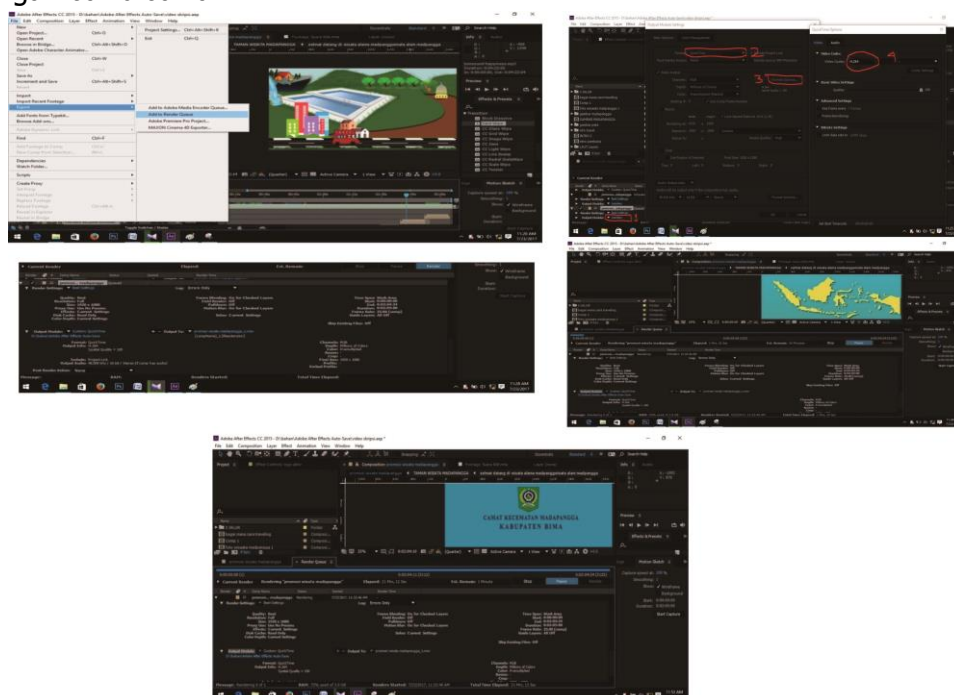
Dalam tahap ini penulis menggunakan adobe after effects cc untuk menyusun bahan animasi menjadi video promosi wisata berbasis motion graphic. Adapun isi dari tahap ini menambahkan transisi, membagi komposisi, menambahkan efek gambar, penulis menggunakan plugin tambahan untuk mengerjakan video animasi ini, yaitu quick Time player Berikut gambarnya:



**Gambar 2.** Menambahkan Transisi, Komposisi dan Efek pada motion graphic

## Render Video

Pada tahap ini penulis merender video menggunakan adobe after effect CC, dengan memilih file-export-add render queue, Setelah memilih render queue, langkah selanjutnya akan di bawa ke menu render, isi dari menu tersebut adalah menyeting kualitas dengan menggunakan format H. 264, resolusi full, ukuran video 1280 x 720. Setelah menyeting menyeting kualitas dengan menggunakan format H. 264, resolusi full, ukuran video 1280 x 720,Tinggal di rendering seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 3.** Rendering Video menggunakan adobe after effect CC



Setelah video selesai di render, Rancangan video promosi wisata Alam Madapangga diputar menggunakan gom player, penulis disini menampilkan interface dalam bentuk gambar untuk kebutuhan penyusunan penelitian ini :



**Gambar 4.** Memutar dengan Gom Player

## Pembahasan

Alpha test dilakukan langsung oleh Perancangan Video Promosi Wisata Alam Madapangga untuk memastikan apakah video Promosi yang telah dibuat berjalan dengan benar. Berikut tabel pengujian Rancangan Video Promosi Wisata Alam Madapangga:

**Tabel 1.** Hasil Uji Coba Angket Oleh Pembuat

No	Pertanyaan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1	Tampilan video jelas	✓	
2	Narasi mudah dimengerti	✓	
3	Gambar jelas	✓	
4	Tulisan jelas	✓	
5	Sound jelas	✓	

Betha test dilakukan dengan metode angket dimana responden adalah beberapa orang atau wisatawan. Cara mengujinya adalah dengan memperlihatkan Rancangan video Promosi Wisata Alam Madapangga kepada responden kemudian responden memberikan penilaian pada kuesioner yang dibagikan.

Rumus untuk menghitung *betha test* adalah:

$$\frac{\text{jawaban responden}}{\text{jumlah responden}} \times 100$$

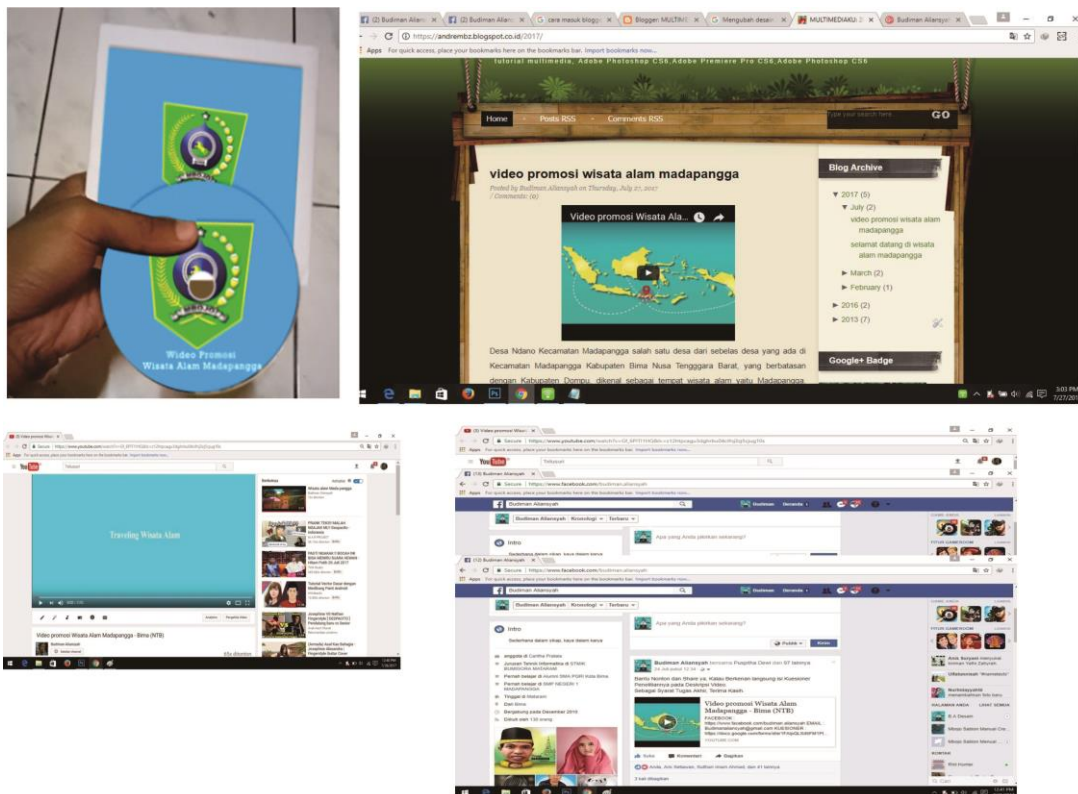
Tujuan dari dilakukannya betha test ini agar penulis dapat mengetahui apakah Rancangan video Promosi Wisata Alam Madapangga yang dibuat dapat dijadikan media promosi bagi masyarakat Berikut ini hasil metode angket yang diberikan kepada beberapa orang atau wisatawan:

**Tabel 2.** Hasil Penyebaran Angket Kepada Calon Wisatawan

No.	Pertanyaan	Keterangan	
		YA	TIDAK
1.	Apakah video Promosi Wisata Alam Madapangga jelas?	29	1
2.	Apakah suara narasi yang digunakan sudah jelas?	23	7
3.	Apakah tampilan video Promosi Wisata Alam Madapangga mudah dimengerti?	30	
4.	Apakah setelah melihat video Promosi Wisata Alam Madapangga dapat membantu responden untuk mengenal tempat wisata madapangga?	27	3
5.	Setelah melihat Video ini, apakah anda akan mempertimbangkan Wisata Alam Madapangga sebagai tujuan wisata?	28	2

## 1. Distribusi

Video Promosi Wisata Alam Madapangga didistribusikan melalui berbagai macam platform, seperti keping dvd, dan berbagai situs sosial/sosial media seperti Blogger, youtube dan facebook.



**Gambar 5.** mendistribusikan video Promosi wisata Madapangga

## KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dibuat sebuah Rancangan Video Promosi Wisata Alam Madapangga menggunakan Adobe After Effect Cc 2015, yang dapat menjadi Media Informasi bagi wisatawan untuk mengetahui informasi Wisata Alam Madapangga.

2. Berdasarkan hasil evaluasi video promosi yang dilakukan dengan metode angket dapat disimpulkan bahwa Video Promosi Wisata Alam Madapangga dapat membantu pengguna untuk mendapatkan informasi Wisata Alam Madapangga.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STKIP Harapan Bima serta camat madapangga, kepala desa ndano dan pengurus maupun pengelola wisata madapangga atas dukungan, perizinan, maupun fasilitas yang diberikan kepada Dosen STKIP Harapan Bima untuk melaksanakan pengabdian keterkaitan pelatihan maupun bimbingan penguatan wisata di Desa Ndano Kecamatan Madapangga.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ani, N., Rohyani, I. S., Sukenti, K., Aryanti, E., Biologi, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2018). *Potensi Pemanfaatan Tumbuhan Obat Oleh Masyarakat di Taman Wisata Alam Madapangga (Studi Kasus: Desa Ndano, Kecamatan Madapangga, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat)*.
- Asti Adi Anti, Hamidillah Ajie, & Diat Nurhidayat. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Untuk Peserta Didik Program Keahlian Multimedia Di Smk N 45 Jakarta. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 7(1), 37–42. <https://doi.org/10.21009/pinter.7.1.5>
- Azizah, L. H., & Ilyas. (2023). Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata Berbasis Digital Di Desa Tingkir Lor. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(93), 1681–1696.
- Masyhuri, M. F., Mirza, Y., & Ami, H. (2024). Implementasi Desain Template Konten Youtube Dengan Teknik Motion Graphic Pada PT Travelogin Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informatika Multimedia Digital*, 1(3), 101-108. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14277574>
- Nanda, S. B., Setyawan, M., & Wenas, M. B. (2025). *Perancangan Video Promosi Tinctori Sebagai Media Promosi dengan Penerapan Marketing 5 . 0. 2*.
- Penerapan, J., Informasi, T., Komunikasi, T., & Anak, B. (2023). *It-Explore Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media. 02*, 118–137.
- Rahadiani, A., Setiawan, B., Rahman Yani, A., & Dunia Maya, P. (2024). *Perancangan Motion Graphic Bahaya Perundungan Dunia Maya Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Kata kunci. 7*, 5210–5216. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Ulya, A. F., Sugeha, A. Z., Mamut, J. F., & Wijaya, D. B. (2024). Optimalisasi penggunaan media sosial sebagai sarana promosi wisata Coban Lanang. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(2), 201. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v7i2.1994>
- Valentino, K., Nugroho, J. A., & Darmo, B. (2022). Perancangan Motion Graphic Science Show 2020 Tentang Pengenalan Spesies Baru. *Visual*, 17(1), 1–9. <https://doi.org/10.24912/jurnal.v17i1.17311>
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430–439. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.60>