

PERANCANGAN VIDEO PROMOSI SITUS PRASEJARAH MUSEUM ARKEOLOGI SANGIRAN

Disusun oleh :

HARISNA WAHYUDIHATI

1401104217

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk mempromosikan Situs Prasejarah Museum Arkeologi Sangiran kepada masyarakat Indonesia maupun Mancanegara melalui media audio visual yaitu videografi, memuat informasi tentang Situs Sangiran sebagai Cagar Budaya Nasional dan termasuk ke dalam Situs Warisan Dunia yang telah dicetuskan oleh UNESCO. Disamping itu sebagai instrumen bagi Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran yang dapat dipergunakan secara langsung untuk keperluan pendidikan.

Objek dari penelitian ini adalah masyarakat Indonesia dan Mancanegara. Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner.

Berdasarkan hasil penelitian, masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahui tentang keberadaan Situs Sangiran, bahkan masyarakat yang berasal dari wilayah Jawa Tengah. Hal ini tentu saja dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah belum adanya instrumen yang difungsikan untuk mempromosikan Situs Sangiran kepada masyarakat luas dengan media audio dan visual.

Dengan perancangan video yang kreatif dan inovatif dari segi konsep dan isi maka sebuah video yang merupakan perwujudan dari instrumen multimedia dapat menjadi media promosi audio visual yang menarik bagi masyarakat.

Kata kunci : Videografi, Museum, Promosi

**DESIGN PROMOTION VIDEO OF
SANGIRAN ARCHAEOLOGY MUSEUM PREHISTORIC SITES**

Compiled by:

HARISNA WAHYUDIHATI

1401104217

ABSTRACT

This design aims to promote the World Prehistoric Archaeological Museum Sangiran to Indonesian and foreign people through audio-visual media is videography, contains information about Sangiran as National Heritage and included in the World Heritage Site which has been initiated by UNESCO. Besides, as an instrument for the Preservation Hall Ancient Man Sangiran site that can be used directly for educational purposes.

Object of this study is the people of Indonesia and Abroad. Methods of data collection is done through literature review, observation, interviews, and questionnaires.

Based on the research results, there are still many Indonesian people who do not know about the existence of Sangiran, even people who come from Central Java. This is of course influenced by several factors, one of which is the absence of instruments that functioned to promote to the public Sangiran with audio and visual media.

With creative design and innovative video in terms of the concept and the content of a video that is an embodiment of the instrument can be a multimedia audio-visual media campaign appealing to the public.

Keywords: Videography, Museum, Promotion