# ABSTRAK

Sulthon Maulana R., 2021, **Perancangan *Motion graphic* Wisata Edukasi Di Desa Sumbergondo Dengan Teknik Penggabungan Animasi 2d Dan 3d**, Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), STIKI - MALANG, Pembimbing : Evy Poerbaningtyas Co. Pembimbing : Rina Nurfitri

Kata Kunci : *Motion graphic*, Wisata Edukasi, Desa, 2 dimensi , 3 dimensi

Desa Sumbergondo merupakan salah satu desa di Kecamatan Bumiaji, Kota Batu, Jawa Timur, memiliki banyak sekali potensi mulai dari hasil perkebunan yang melimpah hingga potensi utama yaitu wisata edukasinya, membahas mengenai daur ulang sampah organik dan non organik menjadi pupuk kompos yang digunakan untuk perkebunan mereka. Sayangnya wisata edukasi tersebut kurang diketahui oleh wisatawan, sehingga dibutuhkannya media promosi terkemas dalam bentuk video *motion graphic* dapat menjelaskan hal hal yang tak kasat mata manusia dengan penggabungan animasi 2 dimensi untuk animasi karakter dan tipografi serta 3 dimensi sebagai desain asset berupa *background* dikemas dengan durasi 1 menit 30 detik membahas dengan singkat seluruh potensi yang dimiliki oleh Sumbergondo. Dapat disimpulkan jika *motion graphic* serta penggabungan animasi 2 dimensi dan 3 dimensi berhasil digunakan sebagai media promosi juga membuat informasi di dalamnya lebih tersampaikan, harapan kedepannya wisata edukasi ini dapat berkembang serta mengedukasi masyarakat dalam menyelesaikan masalah sampah di Indonesia.

# ABSTRACT

*Sulthon Maulana R., 2021,* ***Design Project Motion graphics for Educational Tourism in Sumbergondo Village Using 2d and 3d Animation Combining Techniques****, Final Project, Visual Communication Design Study Program (DKV), STIKI MALANG, Supervisor : Evy Poerbaningtyas Co. Supervisor : Rina Nurfitri*

*Keywords: Motion graphic, Educational Tourism, Village, 2D, 3D*

Sumbergondo Village is one of the villages in Bumi Aji District, Batu City, East Java, which has a lot of potential, from abundant plantation products to the main potential, namely educational tourism, discussing the recycling of organic and non-organic waste into compost used for plantations. they. Unfortunately, this educational tour is not well-known by tourists, so the need for promotional media packaged in the form of *motion graphic* videos can explain things that are invisible to the human eye by combining 2-dimensional animation for character animation and typography and 3-dimensional as an asset design in the form of a *background* packed with a duration of 1 minutes 30 seconds briefly discusses all the potential of Sumbergondo. It can be concluded that if *motion graphic*s and the incorporation of 2-dimensional and 3-dimensional animation are successfully used as promotional media and also make the information in them more conveyed, it is hoped that in the future this educational tour can develop and educate the public in solving waste problems in Indonesia.