

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC MENGENAI TOLERANSI PENGANUT ADAT KARUHUN URANG DI CIGUGUR

Giuseppe Scalvado, Syarip Hidayat, M.Sn

Prgram Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas
Telkom

gscalvado@yahoo.com , syarip@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Adat Karuhun Urang adalah aliran kepercayaan yang menganut nilai-nilai tradisional Tanah Sunda yang diajarkan Pangeran Sadewa Alibasa. Sepanjang sejarah berdirinya Indonesia, Adat Karuhun Urang kerap dianggap tidak memiliki Tuhan dan keberadaannya jarang diketahui masyarakat. Hal ini menimbulkan tindakan diskriminasi secara langsung dan tidak langsung terhadap penghayat Adat Karuhun Urang. Tujuan perancangan ini memberi informasi mengenai Adat Karuhun Urang dan belajar bertoleransi melalui sebuah media informasi. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif sebagai cara melakukan penelitian dan analisis SWOT sebagai cara menganalisis data. Perancangan media informasi berupa *motion graphic* dengan pemirsa sasaran berusia 19-22 tahun. Diharapkan dengan perancangan *motion graphic* ini, masyarakat lebih mengetahui Adat Karuhun Urang dan belajar bertoleransi. Bagi pemirsa sasaran, pengetahuan mereka mengenai toleransi dan Adat Karuhun Urang bertambah luas dan bagi penghayat Adat Karuhun Urang, perancangan *motion graphic* ini dapat mengurangi diskriminasi sosial terhadap mereka.

Kata kunci: Adat Karuhun Urang, toleransi, *motion graphic*

ABSTRACT

Adat Karuhun Urang is a religion that adheres to traditional Sundanese values taught by King Sadewa Alibasa. Throughout the history of Indonesia, Adat Karuhun Urang believers considered as atheists and rarely known by the public. This has led to direct and indirect

discrimination actions against the Adat Karuhun Urang community. The purpose of this design is to provide information about Adat Karuhun Urang and teach how to tolerate through information media. This design uses qualitative methods as a way of conducting research and SWOT analysis as a way to analyze data. This information media design uses motion graphic as the medium with young adult between 19-22 years old as the target. It is expected that with the design of this motion graphic, the public will be more aware of the Adat Karuhun Urang and learn to tolerate.

Keywords: Adat Karatun Urang, tolerance, motion graphic

1. PENDAHULUAN

Penghayat kepercayaan adalah kelompok orang yang memelihara dan mengikuti ajaran leluhur mengenai cara menjalani hidup. Menurut Bab I, Pasal 1 Ayat 2 Peraturan Bersama Menteri No. 43 dan 41 Tahun 2009 penghayat kepercayaan didefinisikan sebagai pernyataan dan pelaksanaan hubungan pribadi dengan Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keyakinan yang diwujudkan dengan perilaku ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa serta pengamalan budi luhur yang ajarannya bersumber dari kearifan lokal bangsa Indonesia.. Direktorat Pembinaan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Tradisi Kementerian Pendidikan dan Budaya mencatat ada 187 aliran kepercayaan dengan pengikut sebanyak 12 juta orang yang tersebar di 27 provinsi di Indonesia.

Selama ini, para penghayat kepercayaan kurang dianggap eksistensinya oleh negara dan tidak memiliki tempat yang layak dalam kehidupan sosial di masyarakat. Segala bentuk diskriminasi terhadap penghayat Adat Karuhun Urang dalam masyarakat terjadi karena negara yang selama puluhan tahun mendiskreditkan penganut Adat Karuhun Urang secara sistematis dan tidak memberikan ruang yang cukup untuk penghayat kepercayaan untuk berekspresi, menunjukkan jati diri mereka ke masyarakat luas, sehingga masyarakat minim pengetahuan tentang aliran-aliran penghayat kepercayaan dan membentuk opini sendiri yang menyudutkan. Perlu diadakan pengenalan yang memuat informasi yang cukup dengan pengemasan yang menarik kepada masyarakat tentang aliran Adat Karuhun Urang dan pengikutnya, sehingga masyarakat dapat membayangkan seperti apa kehidupan para penghayat Adat Karuhun Urang tanpa perlu menebak-nebak dan membentuk opini sendiri.

2. DASAR TEORI

Teori Perancangan

Perancangan adalah aktivitas yang bertujuan membentuk sistem yang belum pernah ada untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan manusia yang lebih baik (Ladjamudin, 2005:32).

Teori Desain Komunikasi Visual

Menurut Widagdo, desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang lahir dari rasionalitas (dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis). T.Susanto menyatakan bahwa desain komunikasi visual senantiasa berkaitan dengan penampilan rupa yang dapat diserap orang banyak dengan pikiran maupun perasaan.

Teori Motion Graphic

Motion graphic adalah gabungan dari ilmu desain grafis, ilustrasi dan animasi yang menyajikan teknik bercerita yang kuat. *Motion graphic* dapat dibentuk untuk menyampaikan pengetahuan, informasi, menyatakan emosi dan mengekspresikan keindahan (Krasner, 2008:137). Ketika menangkap informasi secara visual audio melalui mata dan telinga dalam waktu tertentu, pikiran manusia menyusun pesan-pesan yang diterima menjadi sebuah cerita yang memiliki awal, pertengahan dan akhir.

3. PEMBAHASAN

Data Pemberi Proyek

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (disingkat: Kemendikbud atau Kemdikbud) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang menyelenggarakan urusan di bidang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan masyarakat, serta pengelolaan kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden.

Segmentasi

Geografis

Sasaran perancangan *motion graphic* pengenalan Adat Karuhun Urang ini adalah masyarakat Indonesia, terutama yang berdomisili di Provinsi Jawa Barat. Warga Jawa Barat

dipilih karena Adat Karuhun Urang adalah bagian dari peninggalan adat dan kehidupan sosial di Jawa Barat.

Demografis

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
Usia : 19 - 22 tahun
Pendidikan terakhir : SMA dan S1
Pendapatan : Rp 0,00 – 2.500.000,00
Agama : Semua

Psikografis

Gaya hidup dari khalayak sasaran adalah masyarakat yang memiliki dan sering menggunakan gawai untuk berselancar di internet, aktif membuka media sosial serta gemar menonton video singkat. Selain itu, khalayak sasaran adalah yang memiliki rasa ingin tahu terhadap hal baru dan berpikiran terbuka.

Konsep Pesan

Hasil perancangan diharapkan memberi pengetahuan dan cara pandang baru terhadap aliran kepercayaan di Indonesia terutama Adat Karuhun Urang (Sunda Wiwitan) sekaligus menunjukkan nilai toleransi yang dijalani oleh penghayat Adat Karuhun Urang.

Konsep Kreatif

Motion graphic ini dirancang untuk tetap dapat dinikmati meskipun topiknya bukan merupakan topik yang ringan dengan konsep ceria. Format video yang digunakan adalah *explainer video*, yang umum digunakan untuk menjelaskan, menceritakan dan memaparkan informasi dengan singkat dan padat. Narasi yang digunakan berbahasa sehari-hari dan dibacakan dengan intonasi yang riang.

Konsep Visual

Perancangan memiliki konsep visual yang memiliki kesan ceria dan menyenangkan. Hal tersebut dicerminkan dengan beragam warna dan banyaknya animasi yang digunakan. Hasil kuesioner mengenai peng gayaan ilustrasi menyatakan bahwa responden memiliki ketertarikan

dengan gaya *minimal illustration*. Objek yang digunakan sebagai ornamen atau pelengkap adalah flora dan fauna yang menjadi ciri khas Cigugur yang juga terletak di kaki Gunung Ciremai.

4. HASIL PERANCANGAN

Media Utama



Gambar 1 Keyframe motion graphic 1

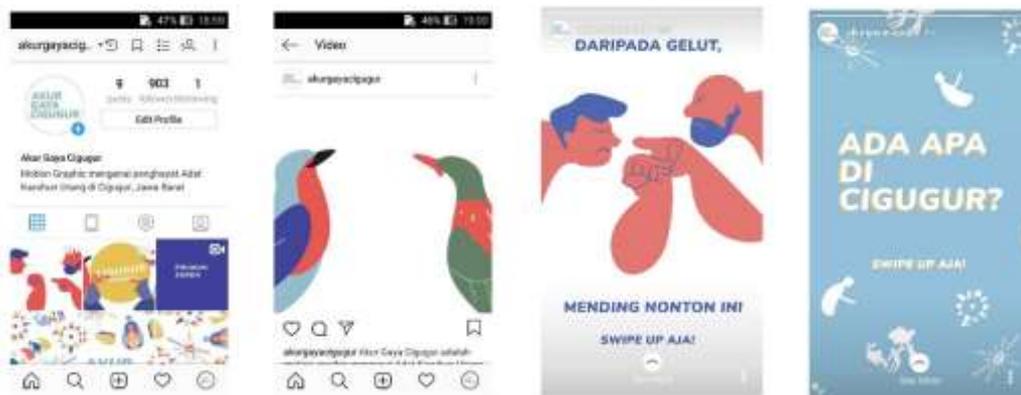
(Sumber: Pribadi)

Media Turunan



Gambar 3 Tampilan unggahan Youtube pada desktop dan smartphone

(Sumber: Pribadi)



Gambar 2 Tampilan unggahan Instagram

(Sumber: Pribadi)

Media Pendukung



Gambar 4 Media pendukung x banner dan poster

(Sumber: Pribadi)



Gambar 5 Media pendukung gantungan kunci, pin, dan stiker

(Sumber: Pribadi)



Gambar 6 Iklan daring

(Sumber: Pribadi)

5. KESIMPULAN

Hasil analisis penulis pada data dan perancangan motion graphic Adat Karuhun Urang adalah:

1. Penganut aliran kepercayaan Adat Karuhun Urang masih mendapatkan diskriminasi sosial meskipun tidak sebanyak saat masa orde baru.
2. Sebagian besar target sasaran sama sekali tidak mengetahui keberadaan Adat Karuhun Urang,

3. Motion graphic dipilih sebagai media utama karena besarnya ketertarikan target sasaran terhadap medium ini dan lebih efektif dibanding media tulisan.
4. Konsep pesan dan visual yang disampaikan memiliki keterkaitan, yaitu secara tidak langsung mengajak pemirsa untuk memiliki toleransi dan menerima perbedaan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bagir, Abidin Zainal dkk. 2015. *Studi Agama di Indonesia, Refleksi Pengalaman*. Yogyakarta: CRCS UGM.

Braha, Yael. 2010. *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design 1st Edition*. Andor Kraszna-Krausz: Focal Press.

Harahap, Syahrin. 2011. *Teologi Kerukunan*. Jakarta: Prenada.

Holmes, David. 2005. *Communication Theory: Media, Technology, Society*. California: SAGE Publications Ltd.

Kadarisman, Asep, Muhammad Fajar Shidiq dan Siti Desintha. 2016. Perancangan Buku Ilustrasi Saung Ranggon Sebagai Media Informasi Benda Bersejarah di Kabupaten Bekasi. *E-Proceeding of Art and Design Vol. 3*. Bandung: Telkom University.

Koentjaraningrat. 1977. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.

Kurniawan, A, Asep Kadarisman dan Syarip Hidayat. 2017. Perancangan Media Informasi Berkendara Untuk Pengguna Vespa Di Jakarta. *E-Proceeding of Art and Design Vol. 4*. Bandung: Telkom University.

Mustikawan, Arry, dan Muhammad Iqbal Azhari. 2018. Perancangan Media Sosial dalam Upaya mengurangi Tingkat Kriminalitas dalam Rivalitas di Dunia Sepak Bola untuk Supporter Persib Bandung. *E-Proceeding of Art and Design Vol. 5*. Bandung: Telkom University.