PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG TRADISI PEMAKAMAN MEPASAH DI DESA TRUNYAN UNTUK REMAJA BALI

MOTION GRAPHIC DESIGN AS INFORMATION MEDIA ABOUT THE TRADITION OF MEPASAH IN TRUNYAN VILLAGE FOR BALI TEENAGER

Ida Bagus Gede Mas Wibawa[1], Zaini Ramdhan[2] dan Angelia Lionardi[3]
[1,2,3]S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
gusmas@telkomuniversity.ac.id, zainir@telkomuniversity.ac.id, angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Upacara pemakaman biasanya berhubungan dengan penguburan, kremasi dan lain lain. Kebiasaan upacara pemakaman terdiri dari kepercayaan dan praktik yang digunakan oleh sebuah budaya untuk menghormati orang mati melalui berbagai monument, doa dan ritual. Namun di desa Trunyan memiliki tradisi unik yaitu tradisi pemakaman yang mayatnya dibiarkan diatas tanah sampai menjadi kerangka tulang, biasanya pemakaman selalu identik dengan peti atau kain kafan. Namun tradisi pemakaman unik ini belum banyak masyarakat mengetahuinya, sehingga kita para generasi muda harus melestarikan dan menjaga tradisi unik ini sampai lestari dan tidak punah. Oleh karena itu penulis ingin membuat *motion graphic* yang memuat informasi mengenai tradisi pemakaman di Desa Trunyan Bali. Motion graphic ini dapat melestarikan tradisi ini dan juga menginformasikan kepada masyarakat yang belum mengetahui tradisi pemakaman unik ini. Metode yang dilakukan adalah pengumpulan data (studi Pustaka, wawancara dan observasi) setelah itu disusul dengan melakukan Analisa kualitatif.

Kata kunci : Desa Trunyan, *Motion Graphic*, Remaja, Tradisi Pemakaman Mepasah

Abstract: *Funeral ceremonies are usually associated with burial, cremation and others. Funeral customs consist of beliefs and practices used by a culture to honor the dead through monuments, prayers and rituals. However, Trunyan village has a unique tradition, namely the funeral tradition in which the corpse is left on the ground until it becomes a bone skeleton, usually the funeral is always identical to a coffin or shroud. However, not many people know about this unique funeral tradition, so we, the younger generation, must preserve and maintain this unique tradition until it is sustainable and does not become extinct. Therefore, the author wants to make a motion graphic that contains information about funeral traditions in Trunyan Village, Bali. This motion graphic can preserve this tradition and also inform people who do not know about this unique funeral tradition. The method used is data collection (library study, interviews and observations) after that followed by doing the Miles and Hubberman analysis.*

Keyword : *Motion Graphic, Mepasah Funeral Tradion, Teenager, Trunyan Village*

PENDAHULUAN

Semakin waktu perkembangan jaman semakin berkembang, tanpa kita sadari hal ini telah membuat perubahan budaya dan tingkah laku dalam masyarakat saat ini. Budaya yang terdapat didalam masyarakat saat ini secara tidak sadar mengikuti perkembangan jaman dan mengakibatkan berbagai budaya baru dalam masyarakat, sehingga secara tidak langsung menjadi kenyataan yang harus dihadapi oleh masyarakat modern. Globalisasi dibangkitkan melalui interaksi social, termasuk nilai-nilai sosial budaya individu atau kelompok yang melampui batas-batas komunikasi untuk berinteraksi dengan etnis lain (Rahmawati : 2010).

Sebagai negara dengan budaya dan tradisi yang beragam, hampir setiap suku bangsa memiliki budaya dan tradisi yang berbeda sesuai dengan karakteristiknya masing-masing, dan keberadaan setiap komunitas adalah adanya setiap peristiwa sakral dan kehidupan sehari-hari masyarakatnya. Namun, tradisi ini semakin ditinggalkan terutama oleh kaum muda. Dalam hal ini, tantangan terbesar dalam kehidupan sosial adalah bagaimana seseorang dapat dengan benar melestarikan keberadaan dan karakteristik utama nenek moyangnya dalam berbagai perubahan di masa depan. Dalam kenyataan yang demikian, sangat mengherankan jika banyak orang saat ini melihat era baru yang lebih bebas dan berbanding terbalik dengan status masyarakat, menunjukkan pesatnya perkembangan *human interest* di dunia luar. (Rahmawati : 2010).

Desa Trunyan memiliki tradisi pemakaman yang unik yaitu tradisi pemakaman yang mayatnya dibiarkan diatas tanah sampai menjadi kerangka tulang, biasanya pemakaman selalu identik dengan peti atau kain kafan. Warga desa Trunyan meletakkan mayat di bawah sebuah pohon taru yang sudah berusia beratus ratus tahun tumbuh di desa Trunyan. Walaupun dibiarkan terbuka dan tanpa tertimbun tanah, mayat yang ada di makam trunyan ini tidak mengeluarkan bau busuk melainkan makam di Desa Trunyan memiliki aroma yang wangi dikarenakan aroma wangi berasal dari pohon taru menyan yang berada di tengah makam. Warga di Desa Trunyan meyakini bahwa akar dari pohon taru menyan dapat menyerap bau busuk dari mayat (Angelina Chandra Putri :2021).

Menurut Betancourt (2012) dalam bukunya yang berjudul " *The Origins Of Motion Graphic*", *motion graphic* adalah media perekaman video yang dianimasikan untuk menciptakan ilusi gerakan dan biasanya dipadukan dengan suara. Berdasarkan teori yang dikeluarkan oleh Betancourt, hal ini dapat disimpulkan bahwa Motion Graphic merupakan visual objek bergerak dari elemen elemen seperti tulisan, gambar, suara dll.

Tradisi pemakaman Mepasah di desa Trunyan Bali memiliki berbagai keunikan tersendiri, terlebihnya dimasa modernisasi dan globalisasi yang sangat cepat sebagai penyebab pergeseran dan pengikisan dari nilai nilai tradisi yang terkandung didalamnya dan tradisi ini mampu tetap bertahan didalam masa modernisasi dan globalisasi. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat sebuah tradisi pemakaman mepasah di desa Trunyan Bali sebagai *motion graphic* atau media visual informasi yang menceritakan tradisi pemakaman mepasah tersebut kepada audiens agar penyampain pesannya efektif dan mudah dimengerti. Penulis memilih judul ini dikarenakan dari sekian beragam budaya dan tradisi yang dimiliki Bali, baru beberapa saja diketahui oleh masyarakat. Oleh karena itu penulis ingin mengenalkan sisi yang belum diketahui oleh kalangan masyarakat dari kebudayaan dan tradisi Bali. Perancangan ini menggunakan sumber data yang valid terkait dengan topik yang diangkat oleh

penulis. Penulis mempunyai jobdesk sebagai *Motion Graphic Designer.*

Dengan adanya *Motion Graphic* sebagai media informasi tentang tradisi pemakaman Mepasah di desa Trunyan Bali dapat memberi informasi dan pengetahuan yang ditujukan untuk semua khalangan khususnya remaja mulai umur 12 tahun sampai remaja akhir

Tradisi

Menurut Funk dan Wagnalls (2013), istilah tradisi dipahami sebagai pengetahuan, doktrin, adat istiadat, dll. Dipahami sebagai pengetahuan diturunkan dari generasi ke generasi, termasuk cara penyampaian ajarannya. Oleh karena itu, tradisi merupakan suatu kebiasaan yang dipraktikkan oleh masyarakat hingga saat ini. Tradisi terkadang berasimilasi dengan kata-kata adat dari sudut pandang masyarakat yang dipahami sebagai struktur serupa. Dimana dalam tradisi ini masyarakat mengikuti aturan adat.

Ada pemahaman tentang tradisi menurut R. Redfield (2017), yang mengatakan bahwa tradisi terbagi menjadi dua, yaitu tradisi besar, tradisi mereka sendiri, dan suka berpikir dan diri mereka sendiri termasuk banyak orang relatif kecil. Sedangkan tradisi kecil adalah tradisi ini berasal dari mayoritas orang yang tidak pernah berpikir secara mendalam tentang tradisi mereka. Jadi mereka tidak pernah tahu caranya Apa kebiasaan orang di masa lalu, karena mereka tidak peduli dengan budaya mereka.

Pengertian tradisi menurut Cannadinne (2010), memandang sesuatu dari segi objek Materi adalah objek material yang mewakili dan mengingat asosiasi terutama dengan kehidupan lampau. dimana orang percaya Keberadaan benda dapat melindungi mereka dari bencana.

Definisi sempit tentang tradisi sebagai warisan sosial yang konkret hanya memenuhi syarat yaitu mereka yang bertahan di masa sekarang, yang masih akan kuat hubungannya dengan kehidupan modern. Jadi tradisi adalah suatu kegiatan atau kegiatan dilakukan oleh masyarakat setempat sejak dahulu kala dilindungi dan dilestarikan.

Kebudayaan

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu: buddha yang merupakan bentuk jamak dari kata budhi (pikiran atau akal). Budaya terdiri dari 2 kata yaitu budi dan daya. Budi artinya akal dan Daya berarti kekuatan, usaha manusia. Kebudayaan berarti suatu hasil pemikiran dan daya cipta, rasa dan karsa manusia atau dikenal dengan tridaya. Kebudayaan merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia, antara lain: pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan akan. (Ramdani, 2008).

Kebudayaan asal berdasarkan istilah budi dan daya yg masing-masing mempunyai arti pikiran dan ide (gagasan). Dengan demikian kebudayaan merupakan hal-hal yg bersangkutan menggunakan akal. Dengan budi & akal (ide), maka lahirlah sebuah tindakan kebudayaan dalam rakyat setempat, contohnya tindakan religi adat, istiadat, hukum, norma, & lain sebagainya (Koentjaraningrat, 2016).

Budaya memberi orang rasa identitas dan pemahaman perilaku yang dapat diterima secara sosial. Bagian dari sikap Perilaku terpenting yang dipengaruhi oleh budaya adalah seperti: rasa dan ruang, komunikasi dan bahasa, busana dan penampilan, makanan dan kebiasaan makan, Waktu dan persepsi waktu, hubungan (keluarga, organisasi, pemerintah, dll.), nilai dan etika, keyakinan dan sikap, proses mental dan pembelajaran, kebiasaan dan praktik kerja (Koentjaraningrat, 2016).

Budaya dan kebudayaan sudah ada sejak manusia berpikir dan mencipta dan sekaligus bekerja menunjukkan bagaimana pola berpikir dan interpretasi orang tentang lingkungan mereka. Dalam budaya ada nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat setempat dan ini memaksa masyarakat untuk berperilaku sesuai dengan budayanya. Antara budaya dan dalam budaya lain, ada perbedaan dalam menentukan nilai-nilai kehidupan sebagai tradisi atau adat yang dihormati. Adat yang perbedaan ini, satu dari yang lain tidak dapat dianggap benar atau salah, karena penilaian selalu terkait dengan budaya tertentu. (Ramdani, 2008).

Motion Graphic

Definisi Motion Graphic

Motion Graphic sampai saat ini tetap menjadi media yang telah banyak digunakan untuk memberi informasi. Menurut beberapa ahli , mereka mempunyai pengertian *Motion Graphic* yang berbeda beda, antara lain :

1. *Motion graphic* adalah kepuasan mengimplementasikan ide dengan kombinasi visual dan suara yang tepat yang dapat menyentuh emosi dan menggerakkan seseorang. (Dickinson, 2010).
2. *Motion Graphics* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerakan dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam projek multimedia (Betancourt, 2012).
3. Menurut Wardhani (2014 : 3) dalam jurnalnya memberi penjelasan, *motion graphic* adalah yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan ilusi gerakan atau transformasi. Desain grafis telah berkembang dari penerbitan statis ke penggunaan teknologi komunikasi seperti film, animasi, media interaktif, dan environmental design.
4. *Motion graphic* atau grafis bergerak merupakan salah satu sarana atau media infografis. Motion graphic menyajikan informasi dalam bentuk gerakan animasi. Fitur grafik gerak yang secara emosional menarik pemirsa melalui musik sambil mempertahankan informasi melalui *backsound*, video, dan objek. (Ramdhan Z,2018)

Karakteristik Motion Graphic

Ada beberapa karakteristik yang dapat mendefinisikan sifat *motion graphic* :

1. *Motion graphic* 2 dimensi, tetapi mereka dapat menciptakan ilusi elemen gerak tiga dimensi. Itu ada sebagai layar dan gambar yang diproyeksikan yang lebar dan panjang tetapi tidak memiliki kedalaman. Itu terlihat seperti objek yang ditempatkan di ruang 2D atau 3D.

2. *Motion graphic* tidak boleh berubah posisinya selama ada sesuatu yang berubah di dalam objek dalam jangka waktu tertentu. Misalnya, jika ada objek dan font di layar, font tidak akan bergerak, tetapi akan ada perubahan dengan sendirinya. Font berubah warna selama periode waktu tertentu.

3. *Motion Graphic* biasanya digunakan dalam multimedia interaktif, tetapi tidak selalu interaktif. Itu hanya tampak linier dan memberi pengguna kontrol penuh atas grafik gerak.

Konsep Dasar Teknik Motion Graphic

Menurut Jon Krasner (2008:135), *Motion graphic* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional untuk menciptakan desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi, dan web. Ada dua metode dalam teknik *motion graphic*, yaitu menggerakkan asset dan menggabungkan *sequence* visual yang memiliki kontinuitas agar tampak bergerak. Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan untuk membuat *motion graphic* yang efektif:

1. Spatial , merupakan pertimbangan spasial yang terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan saat gerakan dipengaruhi oleh gerakan lain, dan hubungan gerakan dengan batas-batas frame. Sangat penting untuk mempertimbangkan semua faktor ini. Saat animasi dikoreografikan. Gerakan frame juga dihasilkan oleh gerakan fisik dan simulasi kamera.

2. Temporal, pertimbangan temporal yang terdiri dari waktu dan kecepatan dan memainkan peran penting dalam gerakan koreografi. Dalam video dan film, waktu digambarkan secara numerik yang menjadi *frame per second* (fps). *Frame rat*e ini memvisualkan kecepatan maksimum di mana animasi dapat dimainkan untuk menciptakan ilusi yang terus menerus. Standart frame rate pada film untuk komersial *motion picture* adalah 24fps.

3. *Live Action*, saat bekerja dengan konten *live action*, ada beberapa faktor yang perlu dipikirkan dan diperhitungkan termasuk bentuk atau konteks, properti film, dan properti sinematik seperti *tone, contrast, lighting, depth of field, focus, camera angle, shot size, dan mobile framing.*

4. *Typographic*, adalah salah satu prinsip untuk menulis pesan dalam desain grafis. Jika menggunakan typographic, ada beberapa hal yang dapat Anda gunakan sesuai kebutuhan seperti tipe huruf, *weight*, capital atau *lowercase*.)

Proses Produksi Motion Graphic

Menurut Slembrouck (dalam Beatrix 2015:7), ada beberapa proses produksi dalam *motion graphic*, antara lain:

1. Pra Produksi
   a. Konsep Awal
      Konsep awal adalah hal yang disampaikan video kepada dan mengidentifikasi gagasan yang akan dilihat pemirsa dan mengilustrasikan poin-poin bermanfaat.
   b. *Script Writing*/ Penulisan Naskah
      Dimulai dengan gambaran perkiraan narasi cerita, yang selanjutnya akan diterjemahkan ke dalam objek gambar dan gerakan, sulih suara, *sound effect* dan musik. Dalam sebuah video, waktu sangat terbatas. Semakin pendek semakin baik. Yang terbaik adalah dapat mengirimkan pesan dalam 30 detik, sedangkan 60 detik masih dapat dimasukkan dan 90 detik adalah rekomendasi maksimal untuk pengiriman pesan. Yang perlu diingat ketika waktu video sangat terbatas, semakin pendek semakin baik. Jika Anda bisa mendapatkan pesan untuk tiba dalam 30 detik bagus, 60 detik dapat diterima, sedangkan dengan 90 detik adalah rekomendasi maksimum untuk pengiriman pesan. Ini dapat membantu untuk memahami bahwa demonstrasi keyakinan dan emosional merupakan hal penting dalam mendorong penonton untuk bertindak.
   c. *Storyboard*
      Storyboard adalah langkah pertama dalam menciptakan visual dan suara berdasarkan skrip. Gambaran umum dari semua momen yang diperlukan untuk sebuah skrip, yang disebut "*style frame*". Ada dua langkah untuk membuat storyboard. Persiapan meliputi diskusi, penentuan konsep dan ide, penelitian, pengembangan karakter berdasarkan cerita yang dibuat melalui pengembangan karakter, dan pembuatan skrip dan skenario. Saat menggambar, perancang storyboard mulai menuangkan isi skrip ke dalam format gambar yang dibuat per-frame. (Ramdhan, Z : 2019)
   d. *Sound* (*Voiceover*, Musik dan *Sound Effects*)
      Voiceover melalui proses *casting* sama seperti memilih aktor/aktris untuk *perfomance* televisi, dimana akan diaudisi dengan merekam suara saat membaca skrip yang diberikan. Suara aktor dapat diulang melalui pembacaan berulang karena perubahan nada, suasana hati, dan ketebalan suaranya. Suara sangat penting karena dapat mempengaruhi emosi penonton.

2. Produksi

Animation

Dalam proses animasi ini, di mana seluruh bagian digabungkan. Animator melakukan menganimasikan satu atau dua gaya gambar menjadi gaya visual yang sudah ditentukan. Ini adalah konsep dan kesempatan untuk *feedback* sebelum proses animasi yang sebenarnya selesai dan untuk meminimalkan jumlah revisi berikutnya. Setelah itu, animasi selesai. Komisaris akan melihat draf penuh animasi, termasuk sulih suara, dan melihat apakah mereka dapat membuat perubahan minimum. Setelah animasi selesai, akhir waktu, sulih suara, musik, dan vokal dimasukkan dan ditempatkan secara satu persatu untuk menyelesaikan proyek.

3. Pasca Produksi

Rendering

Rendering adalah proses komputasi akhir di seluruh proses saat membuat gambar atau animasi. Saat rendering, semua asset, pencahayaan, efek, dan elemen yang lainnya dihitung untuk menghasilkan visual atau output animasi realistis. (Aditya, 2007).

Metode Penelitian Etnografi

Etnografi merupakan gabungan dari kata ethno (negara) dan graphic (penjelasan/penjelasan). Dari sini dapat kita simpulkan bahwa etnografi adalah suatu usaha untuk mendeskripsikan atau mendeskripsikan budaya atau aspek-aspek budaya (Meleong, 1990: 13). Studi etnografi juga didefinisikan sebagai pembangunan pengetahuan, termasuk teknik penelitian, teori etnografi, dan berbagai jenis deskripsi budaya. (Spradley, 1997:12).

Fokus kajian ini adalah budaya, yang meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan perilaku dan kepercayaan manusia. Ini termasuk bahasa, ritual, tingkat budaya, dan interaksi manusia dalam budaya itu sendiri.

Data dan Analisis Data

Desa Trunyan

Desa Trunyan merupakan desa Aga di Bali yang terkenal dengan prosesi pemakamannya yang unik, terletak di kawasan wisata geologi gunung Batur, kecamatan Kintamani, dengan luas 12 km2, kondisi medan yang sangat terjal, banyak bukit dan tebing batu yang tinggi. Desa Trunyan berbatasan di sebelah timur dengan kabupaten Karangasem, di sebelah barat dengan Danau Batur, di sebelah utara dengan desa Songan, di sebelah selatan dengan Desa Abang Batu Dinding. Terletak pada pertemuan topografis perbukitan Gunung Abang dan sebagian lebar Gunung Batur , Desa Trunyan membangkitkan rasa takjub, keindahan, keunikan fisik, sosial, budaya, perbedaan agama masyarakat Bali secara keseluruhan. Menurut data Dinas Pariwisata (Diparda) Kabupaten Bangli, intensitas kunjungan wisatawan ke desa Trunyan mencapai 1 juta orang/tahun, meskipun 5 tahun terakhir menurun tajam, sekitar 400 orang/tahun, dengan lama tinggal 1 jam/hari. dan penghasilan Rp 500.000/hari. Tingginya jumlah wisatawan yang berkunjung ke suatu kawasan wisata geografis tidak mengakibatkan lama tinggal dan sedikitnya biaya yang dikeluarkan, karena kurangnya kegiatan wisata dapat membuat pengunjung menghabiskan lebih banyak waktu dan menghabiskan lebih banyak uang,

sehingga membantu meningkatkan pendapatan masyarakat. dari sektor pariwisata..

Tradisi Pemakaman Mepasah

Adat pemakaman di desa Trunyan pada umumnya berbeda dengan pemakaman di Bali. Masyarakat Bali pada umumnya melakukan ritual ngaben atau yang juga disebut sebagai kubur api . Ritual ngaben disebut juga sebagai kubur api karena adanya jenazah yang dibakar. Berbeda dengan kubur api atau ngaben, pemakaman mepasah di desa Trunyan disebut juga sebagai kubur angin.

Pemakaman mepasah memiliki sejarah yang panjang serta dianggap oleh masyarakat desa Trunyan memiliki nilai religi. Diyakini bahwa berasal dari perintah raja terdahulu di Trunyan untuk menyembunyikan aroma harum pohon taru menyan dari musuh musuhnya. Pohon taru menyan adalah pohon yang mempunyai aroma harum yang hanya dapat tumbuh di Bali. Nama pohon ini juga yang menjadi asal muasal nama desa Trunyan. Dengan meletakkan mayat di sekitar pohon taru menyan maka aroma harum pohon dan bau mayat dinetralisir oleh aroma pohon sehingga tidak tercium bau busuk. Dari segi kepercayaan atau agama, tradisi Mepasah merupakan bentuk penghormatan terhadap leluhur oleh masyarakat desa Trunyan. (Chandra Putri, 2021).

Kuburan tua desa Trunyan adalah digunakan khusus untuk penduduk desa Trunyan yang meninggal secara wajar atau normal. Jenazah tidak dimakamkan di kuburan ini seperti mayat pada umumnya. Cukup menutupi tubuh dengan bambu yang berbentuk kercut yang biasa disebut oleh penduduk desa Trunyan adalah Ancak Saji dan jenasah akan ditempatkan di tanah. Hanya ada 11 ancak saji untuk meletakkan mayat. Bagi masyarakat Bali, termasuk Trunyan, angka 11 merupakan angka tertinggi, sakral dan melambangkan puncak pencapaian spiritual. Juga, nomor 11 dianggap sebagai tingkat ke-11 dari dunia ke Nirwana. Dari 11 lokasi tersebut, ketika seseorang meninggal sebagai pemuka agama/adat (orang yang disucikan), ditempatkan di lokasi yang paling hulu (timur laut/lokasi menuju matahari terbit dan dataran tinggi atau pegunungan). Jika ada mayat baru, itu menggantikan mayat tertua dan mayat tertua dipindahkan ke samping Bersama jenasah yang dahulu juga dipindahkan.

Data Analisis Karya Sejenis

Berikut merupakan karya sejenis yang berfungsi untuk mendukung perancangan karya :

Mengungkap akar peradaban Karangasem

Gambar 3.4 Mengungkap akar peradaban Karangasem

Sumber :

https://www.youtube.com/watch?v=PhrBU5E2qTA

Motion Graphic ini di produksi oleh FLORTO Studio yang berlokasi di Denpasar, Bali. Monez Gusmang dan Ngurah Yudha merupakan *Art Director* dan *Animatior* pada Motion Graphic ini. *Motion Graphic* ini berdurasi 7 menit 52 detik yang menampilkan mood yang *colorfull. Motion Graphic* ini menceritakan tentang pengungkapan peradaban Karangasem, Bali. *Motion Graphic* tersebut mengungkap peradaban kabupaten Karangasem dari jaman prasejarah. *Motion Graphic* ini mengenalkan dan menjelajah pura dan situs jaman prasejarah dan juga menampilkan bukti sejarah yang berbentuk arca dan tata bangunan yang ada di Karangasem. Motion Graphic ini mempunya pesan yaitu kita sebagai generasi penerus haris tetap menjaga nilai nilai warisan leluhur yang hendaknya diimplementasikan juga.

Situs Dorobata : masa lalu dan masa kini

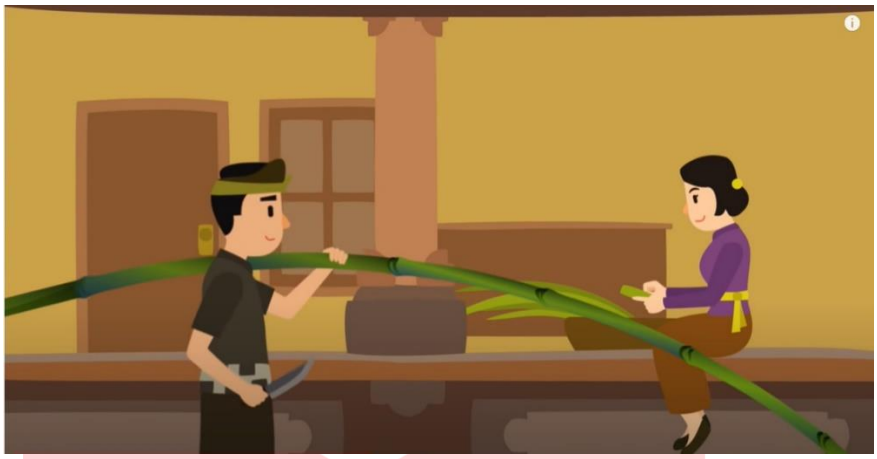
Gambar 3.5 Situs Dorobata : masa lalu dan masa kini

Sumber :

https://www.youtube.com/watch?v=s_0TSUhs7rQ&t=39s

Motion Graphic ini di buat oleh Florto Studio yang berkolaborasi dengan Ngurah Yudha sebagai animator. Monez Gusmang merupakan Art Director dan dibantu Ngurah Yudha sebagai animator. Motion Graphic ini menceritakan dan memperkenalkan Situs Dorobata pada masa lalu dan masa kini. Situs Dorobata terletak di lingkungan Sambi Tangga, Dompu Provinsi Nusa Tenggara Barat. Motion Graphic ini memperlihatkan perbedaan Situs Dorobata ketika masa lalu dan masa kini, dari kelompok masyarakat pertama yang mendiami Situs Dorobata hingga Situs Dorobata tersebut ditemukan.

Animasi 2D mengenal hari raya galungan



Gambar 3.6 Animasi 2D mengenal hari raya galungan

Sumber :

https://www.youtube.com/watch?v=18ecwSPKLos

Animasi 2 Dimensi mengenal hari raya galungan dibuat oleh Dwi Retno Jayanti yang diunggah didalam platform youtube. Animasi 2 Dimensi mengenal hari raya galungan berdurasi 8 menit 6 detik. Animasi 2 Dimensi berisi tentang pengenalan sebuah tradisi kegiatan hari raya galungan yang ada di Bali. Tak hanya itu di animasi tersebut terdapat penjelasan makna terhadap kegiatan kegiatan pada saat hari raya galungan. Tujuan animasi 2 Dimensi mengenal hari raya galungan yang dibuat oleh Dwi Retno Jayanti adalah untuk memperkenalkan tradisi, makna, serta kegiatan yang dilaksanakan dalam perayaan hari raya galungan.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini yaitu sebagai media memperkenalkan dan melestarikan tradisi pemakaman Mepasah yang ada di desa Trunyan. Tradisi pemakaman Mepasah memiliki nilai nilai adat dan isitiadat yang menjadi adat istiadat turun temurun dan dapat menjadi pengetahuan bagi khalayak sasaran. Oleh karena itu perlu adanya media informasi yang memuat tradisi pemakaman Mepasah untuk meningkatkan pengetahuan dan melestarikan adat istiadat dan budaya Indonesia. Khususnya di desa Trunyan, yang akan dikomunikasikan pada perancangan ini yaitu, memperkenalkan tradisi pemakaman Mepasah di desa Trunyan. Dalam perancangan ini diharapkan khalayak sasaran dapat mengetahui nilai nilai adat istiadat dan budaya yang memiliki keterkaitan satu sama lain.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang dilakukan dalam perancangan ini menggunakan Teknik motion graphic dan dikombinasikan dengan apa saja yang ada di desa Trunyan seperti tradisi pemakaman mepasah, pohon taru menyan dan ancak saji yang terbuat dari bambu. Oleh karena itu komposisi motion graphic yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan, seperti elemen-elemen yang digunakan yaitu, font, asset, animasi dan sound. Dalam perancangan motion graphic tradisi pemakaman mepasah ini

memperkenalkan tradisi pemakaman sebagai adat istiadat khas yang dimiliki oleh desa Trunyan dengan keunikan dan nilai nilai adat istiadat dan budaya. Pembuatan asset menggunakan ilustrasi agar mudah dipahami dan informasi bisa tersampaikan dengan jelas oleh target sasaran.

Konsep Media

Media yang dipilih sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sebuah informasi secara infomatif kepada target audiens agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas dan tepat. Media yang digunakan dalam perancangan yaitu motion graphic. Motion graphic ini akan ditempatkan di situs media sosial seperti YouTube. Pemilihan situs YouTube ini sangat efektif dalam penyampaian informasi dan pesan yang ingin disampaikan. Media pendukung yang digunakan merupakan x-banner dan artbook.

Konsep Visual

Perancangan motion graphic ini menggunakan cerita untuk menginformasikan kepada remaja desa Trunyan yang memiliki keunikan tradisi budaya, dan dengan menggunakan pergerakan gambar secara dinamis dan transisi yang disesuikan dengan narrator

4.4.1. Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah Nexa Bold, penggunaan tipografi sans serif ini untuk lebih memudahkan pembaca dan lebih fokus pada tulisan. Tak hanya Nexa Bold, dalam perancangan ini juga menggunakan font Balinese Family yang merupakah font yang memili ciri khas Bali yang diambil dari aksara Bali.

Gambar 4.1 Font Nexa Bold

Sumber :

https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/disp/ee4b4736520063.5606450f389b5.jpg

Gambar 4.2 Balinese Family Font
Sumber :
https://fontsme.com/wp-data/b/183/2183/slide/sbalinese-family-0.png

4.4.2 Warna

Warna yang digunakan pada perancangan ini menggunakan warna yang berasal dari gambar gambar yang diambil secara langsung. Sehingga warna yang digunakan memberikan kesan yang menarik dari setiap warnanya.

Gambar 4.3 *Color Palette*
Sumber : Data Pribadi

4.4.3. Gaya Visual

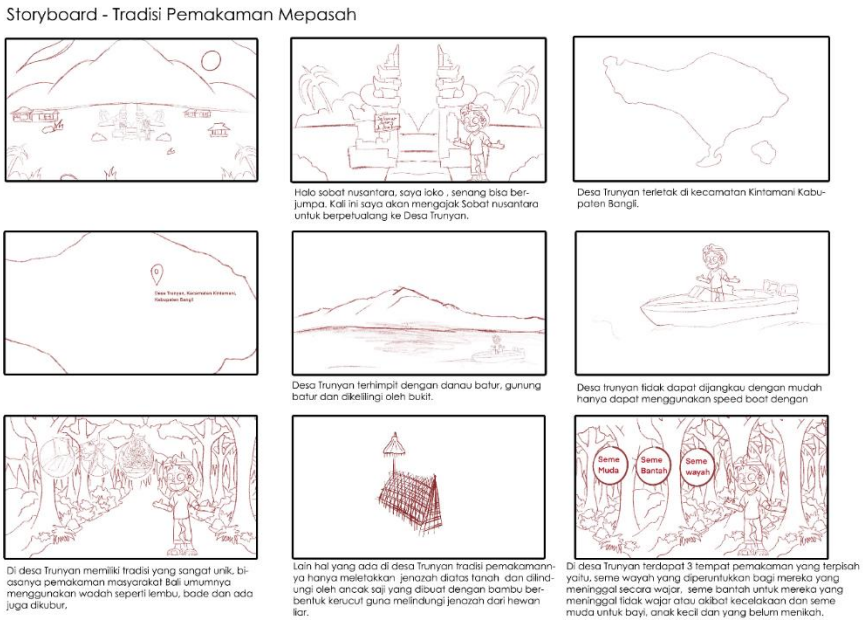
Untuk pengayaan visual pada perancangan ini, menggunakan ilustrasi vector dengan konsep flat design. Bentuk yang ditampilkan merupakan bentuk penyederhanaan dari sebuah objek gambar atau foto.

Hasil Perancangan

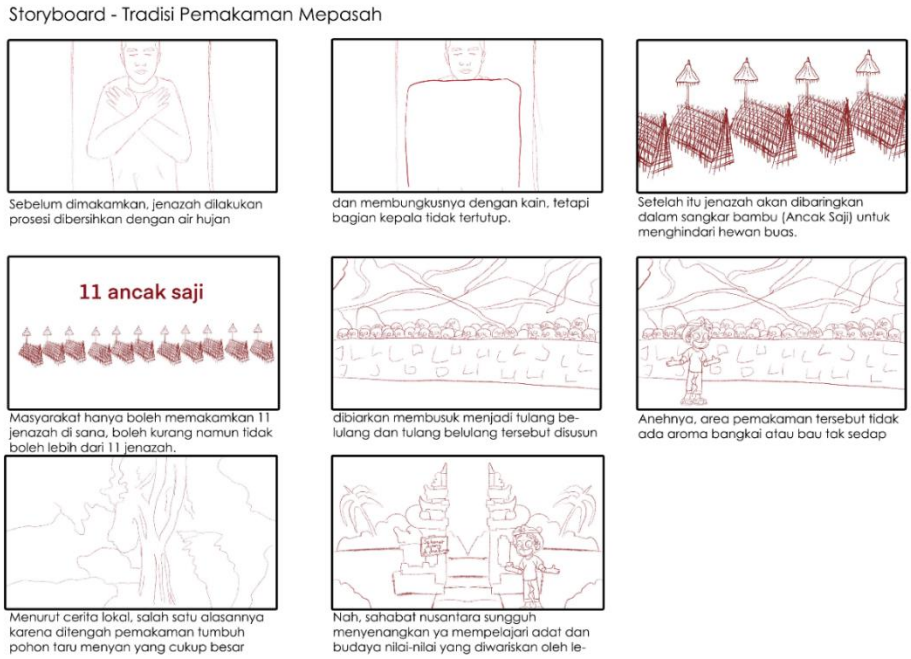
4.5.1. Deskripsi Perancangan

Tema : Tradisi Pemakaman Mepasah di desa Trunyan
Format : video *motion graphic*
Durasi : 4 menit

4.5.4 Storyboard cerita

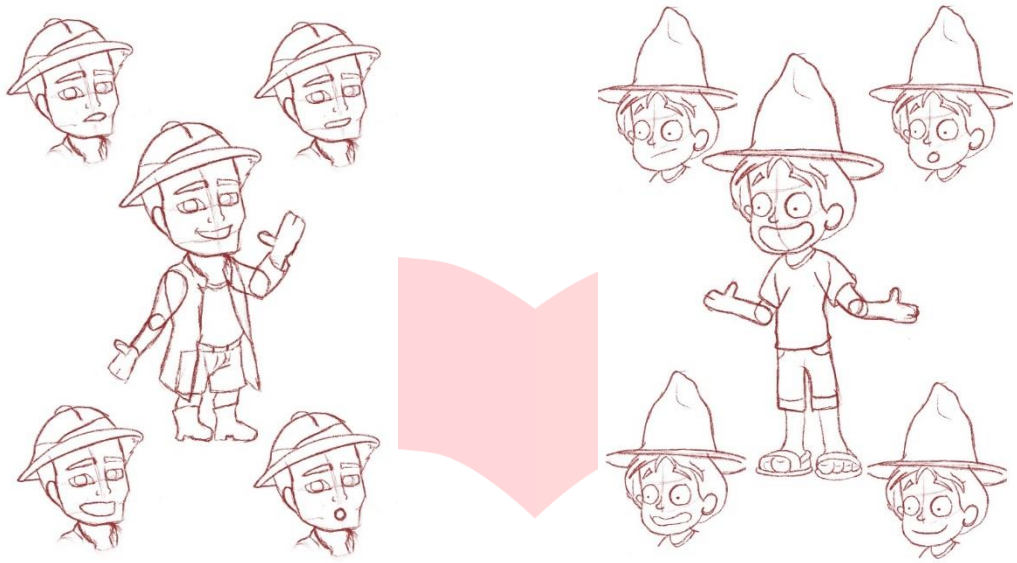


Gambar 4.4 Storyboard 1
Sumber : Data Pribadi

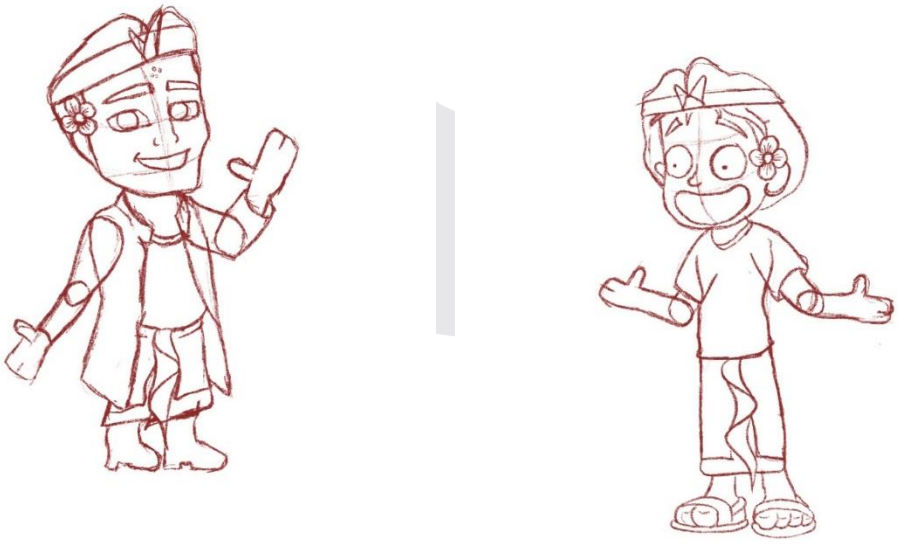


Gambar 4.5 Storyboard 2
Sumber : Data Pribadi

4.5.5 Eksplorasi karakter



Gambar 4.6 Eksplorasi Karakter 1
Sumber : Data Pribadi

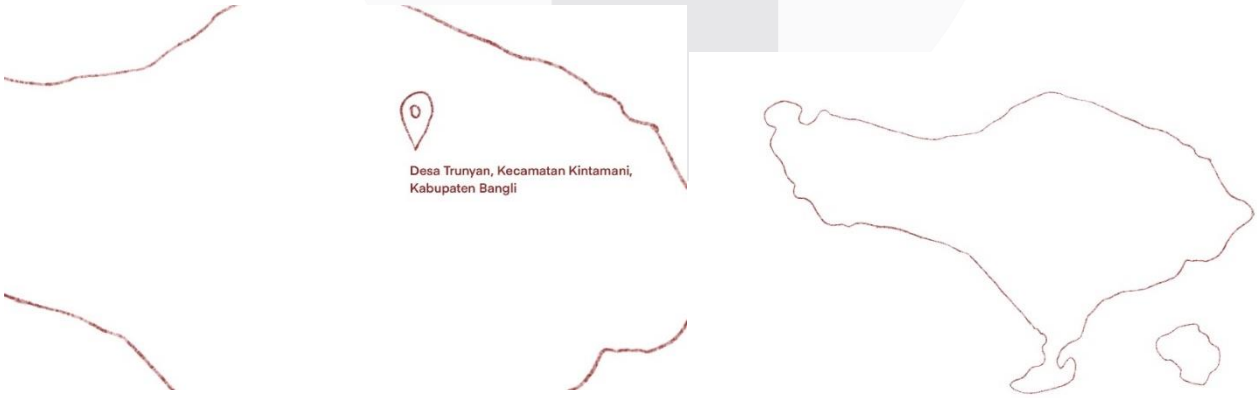


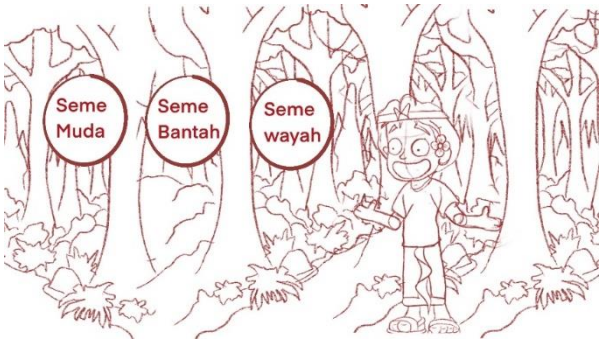
4.5.6 Eksplorasi Warna Karakter

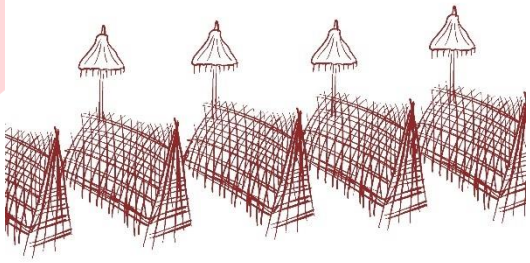
Gambar 4.10 Ekplorasi Warna 1
Sumber : Data Pribadi

Warna busana pertama yang dipakai karakter biasanya digunakan masyarakat Bali untuk busana persembahyangan ke pura. Warna busana kedua yang dipakai karakter biasanya digunakan oleh pecalang atau disebut dengan polisi adat Bali untuk mengamankan upacara adat yang ada di Bali. Warna busana terakhir yang dipakai karakter biasanya digunakan masyarakat Bali untuk kerja sosial seperti membantu membuat sarana prasarana upacara adat di Bali selainn itu warna busana ini juga digunakan oleh *tour guide* atau pemandu wisata.

4.5.7 Sketsa Asset




Seme Muda
Seme Bantah
Seme wayah



4.5.8 Digitalisasi Sketsa

A. Karakter

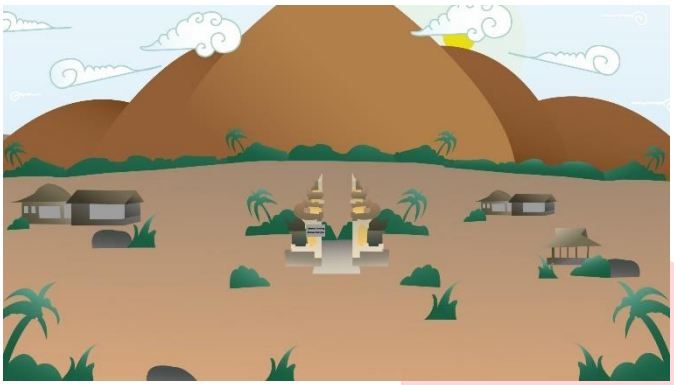
Gambar 4.20 Karakter

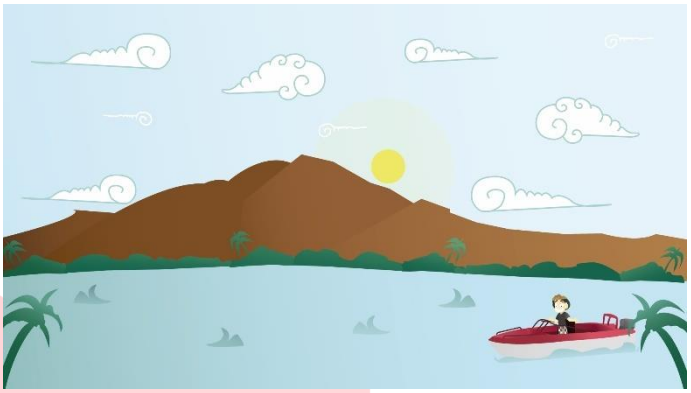
Sumber : Data Pribadi

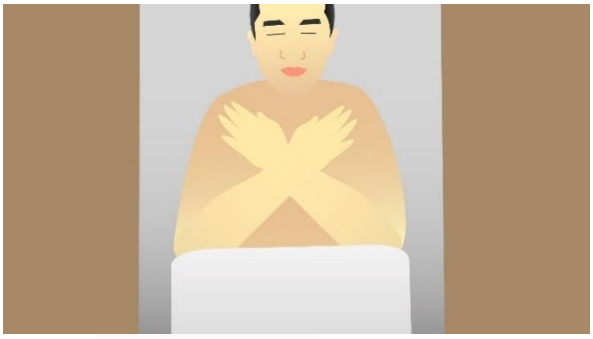
Gambar 4.21 Bedah Karakter

Sumber : Data Pribadi

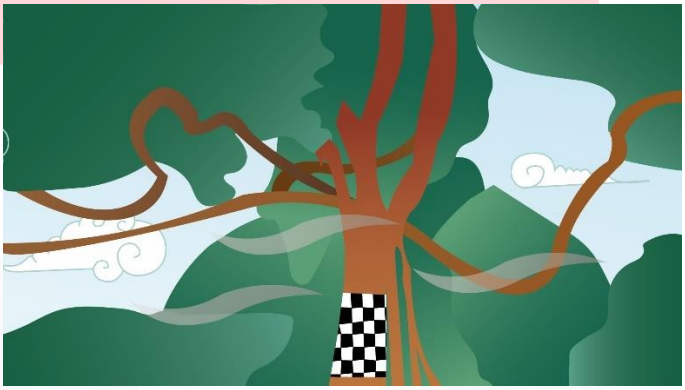
B. Background



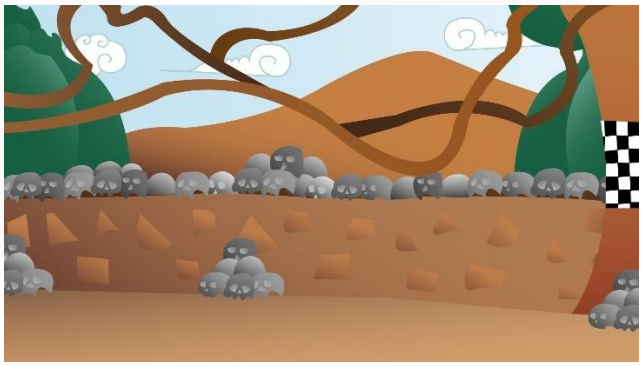




Gambar 4.27 Background 6
Sumber : Data Pribadi



Gambar 4.28 Background 7
Sumber : Data Pribadi

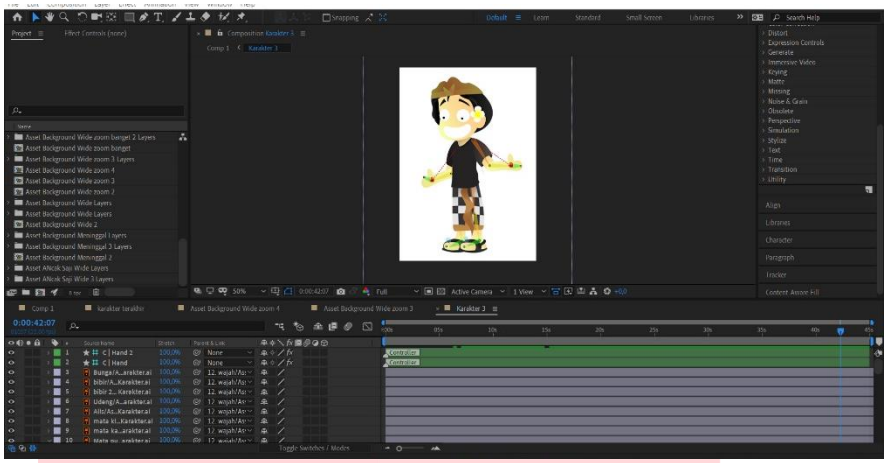


Gambar 4.29 Background 8
Sumber : Data Pribadi

4.5.9 Animasi

a. Rigging

Proses pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa bisa digerakkan.



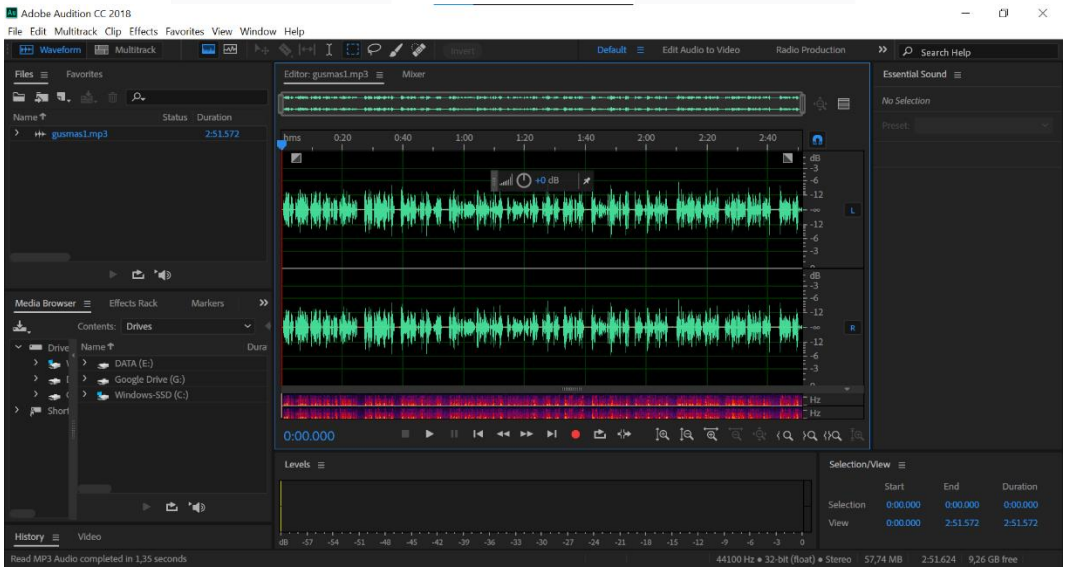
Gambar 4.30 Rigging Karakter
Sumber : Data Pribadi

a.Animate

Proses menggerakkan asset yang dimana asset diam menjadi bergerak sesuai story board.

b. Editing Sound

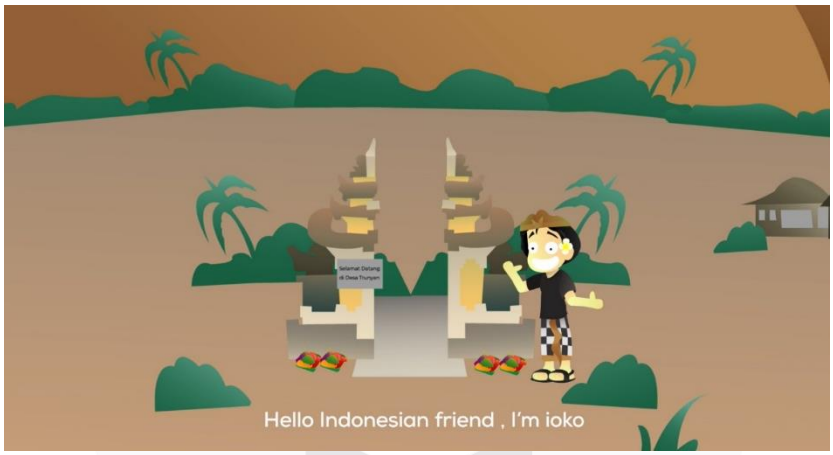
Proses mengedit sound atau suara dari *voice over* yang sudah direkam menggunakan sofware Adobe Audition.



Gambar 4.32 *Editing Sound*
Sumber : Data Pribadi

4.5.10. *Screenshot Motion Graphic*

Gambar 4.33 Screenshot *Motion Graphic* 1
Sumber : Data Pribadi



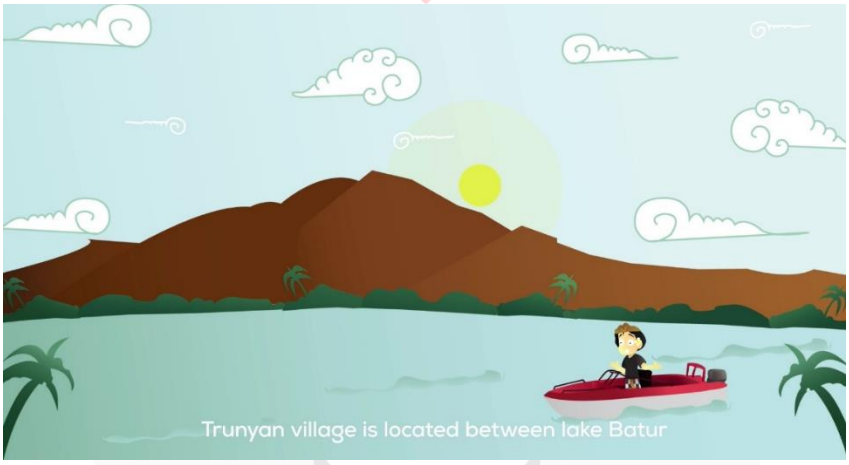
Gambar 4.34 Screenshot *Motion Graphic* 2
Sumber : Data Pribadi

Gambar 4.35 Screenshot *Motion Graphic* 3

Sumber : Data Pribadi

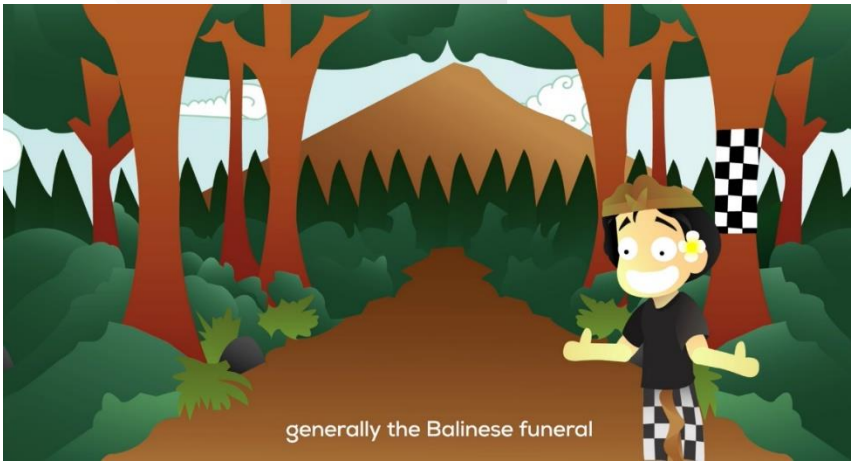
Gambar 4.36 Screenshot *Motion Graphic* 4

Sumber : Data Pribadi



Gambar 4.37 Screenshot *Motion Graphic* 5

Sumber : Data Pribadi

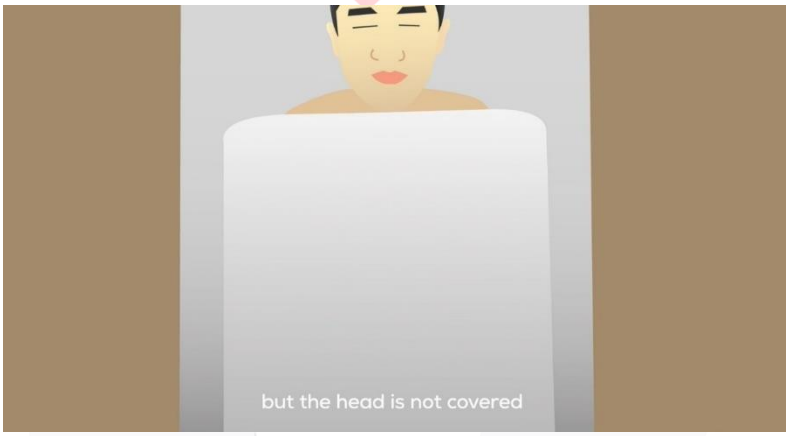


Gambar 4.38 Screenshot *Motion Graphic* 6
Sumber : Data Pribadi

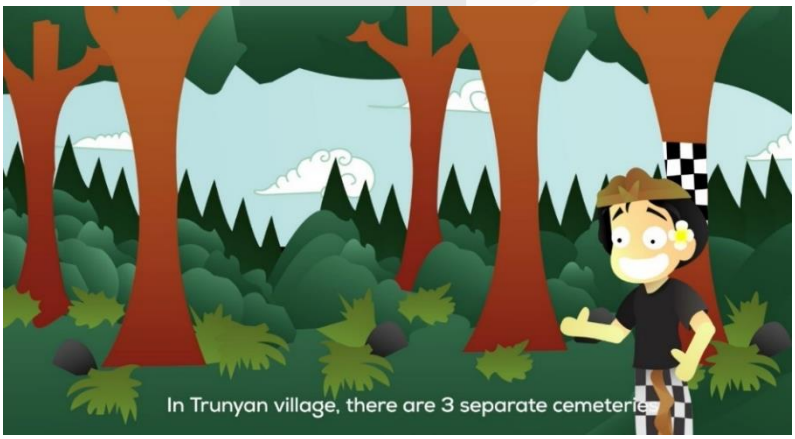
Gambar 4.39 Screenshot *Motion Graphic* 7
Sumber : Data Pribadi

Gambar 4.40 Screenshot *Motion Graphic* 8
Sumber : Data Pribadi

Gambar 4.41 Screenshot *Motion Graphic* 9
Sumber : Data Pribadi



Gambar 4.42 Screenshot *Motion Graphic* 10
Sumber : Data Pribadi



Gambar 4.43 Screenshot *Motion Graphic* 11
Sumber : Data Pribadi

Gambar 4.44 Screenshot *Motion Graphic* 12
Sumber : Data Pribadi

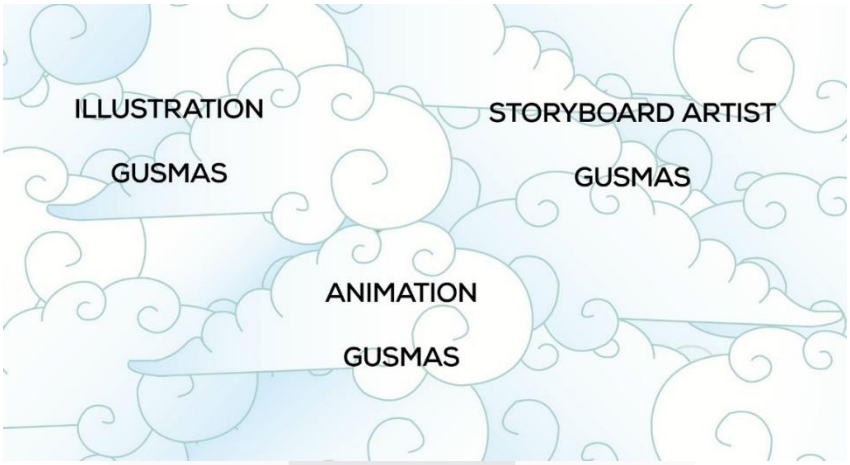
Gambar 4.45 Screenshot *Motion Graphic* 13
Sumber : Data Pribadi

Gambar 4.46 Screenshot *Motion Graphic* 14
Sumber : Data Pribadi

Gambar 4.47 Screenshot *Motion Graphic* 15
Sumber : Data Pribadi

Gambar 4.48 Screenshot *Motion Graphic* 16
Sumber : Data Pribadi

Gambar 4.49 Screenshot *Motion Graphic* 17
Sumber : Data Pribadi



Gambar 4.50 Screenshot *Motion Graphic* 18
Sumber : Data Pribadi

Gambar 4.51 Screenshot *Motion Graphic* 19
Sumber : Data Pribadi

4.5.11. Media Pendukung

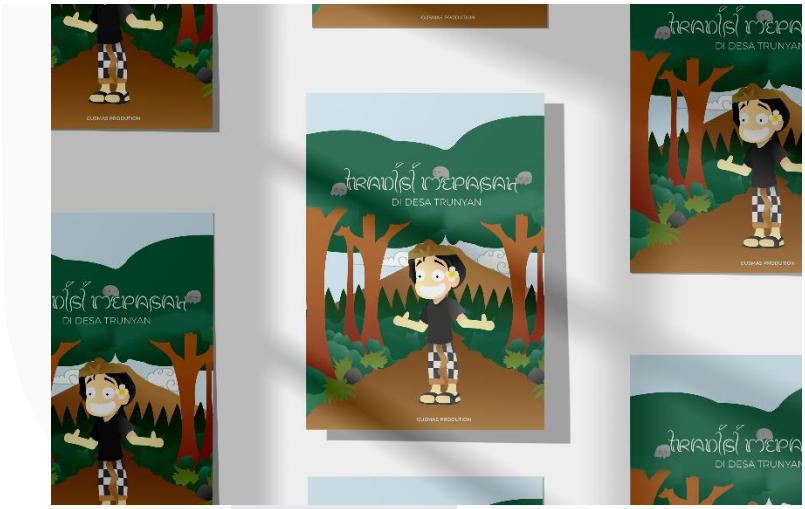
a. T-shirt

Gambar 4.52 T-shirt
Sumber : Data Pribadi

b. Totebag

Gambar 4.53 Totebag
Sumber : Data Pribadi

c. Poster



Gambar 4.54 Poster
Sumber : Data Pribad

d. X-Banner

Gambar 4.55 X-Banner
Sumber : Data Pribadi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan perancangan yang sudah dilakukan dan dibuat oleh penulis dapat disimpulkan bahwa tradisi pemakaman mepasah di desa Trunyan memiliki keunikan dan nilai adat budaya yang harus dilestarikan dan dijaga, namun pengembangan maupun pengelolaannya masih belum merata akibatnya tradisi tersebut belum banyak diketahui masyarakat luas khususnya masyarakat Bali. Belum adanya media informasi tentang tradisi pemakaman di desa Trunyan ini merupakan salah satu alasan bahwa tradisi tersebut tidak diketahui masyarakat Bali. Tradisi pemakaman mepasah merupakah tradisi yang hanya ada di desa Trunyan dengan cara pemakaman yang unik yaitu membiarkan mayat diatas tanah dan dilindungi oleh ancak saji yang dibuat dengan bambu. Tradisi pemakaman mepasah hanya dilakukan oleh warga desa trunyan yang sudah menikah dan meninggal dalam keadaan wajar atau normal. Sebelum meletakkan jenazah, terlebih dahulu dilakukan upacara pembersihan. Kemudian, dilanjutkan dengan memandikan jenazah dengan air hujan. Setelah itu, jenazah baru diletakkan dipermukaan tanah.

Dengan adanya media informasi seperti *Motion Graphic* mengenai tradisi pemakaman mepasah di desa Trunyan dapat memberikan informasi atau gambaran seperti keunikan dan objeknya yang ada pada tradisi pemakaman tersebut sekaligus memperkenalkannya agar masyarakat luas dapat mengetahui bahwa ada tradisi pemakaman mepasah di desa Trunyan yang memiliki keunikan dan menjaga tradisi ini agar lestari dan tidak dilupakan. Pembuatan dan perancangan motion graphic harus dibuat dengan menarik agar dapat menarik perhatian target audien dengan membuat motion graphic yang pengguanaan visual asset, font hingga efek yang menarik untuk mendukung motion graphic. Motion graphic dikenal dengan desain yang simple, padat dan jelas untuk itu perlu memikirkan konsep yang matang dan teliti.

Saran

Diharapkan perancangan *motion graphic* ini bisa bermanfaat kepada mahasiswa sebagai referensi serta wawasan tentang Tradisi pemakaman mepasah di desa Trunyan dan juga agar lebih menguasai konsep

pembuatan *motion graphic* dan tentang pemilihan konsep, asset, font serta efek yang sesuai dengan materi serta pemilihan gerak *motion graphic* yang akan digunakan.

Dalam penulisan ini masih banyak kekurangan dalam penerapan motion graphic terhadap *motion graphic* Tradisi pemakaman mepasah di desa Trunyan. Semoga kedepannya *motion graphic* yang dihasilkan dapat lebih baik lagi dan memiliki kualitas *motion graphic* yang lebih bagus lagi.

Selain itu, saran yang diberikan setelah pembuatan perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Memperhatikan konsep dan konten yang akan diberikan kepada target audiens.
2. Asset visual dan gaya visual diharapkan dibuat dengan penggayaan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

Dwijendra, N. K. A., Keramas, N. G. R. A., Astina, K. A. D., & Ds, S. (2015). Keunikan Desa Trunyan.

Dwiyanti, D., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Storyboard Dalam Film Pendek Animasi 2d" lovely Paws". *eProceedings of Art & Design*, *6*(2).

Khoirudin, M. A., & Ramdhan, Z. (2018). Perancangan Motion Graphic Dalam Pencegahan Penderita Depresi Pada Remaja Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, *5*(3).

Mahardika, I. W. T., & Darmawan, C. (2016). Civic culture dalam nilai-nilai budaya dan kearifan lokal masyarakat Bali Aga Desa Trunyan. *Humanika*, *23*(1), 20-31.

Putri, A. C. (2021). ANALISIS TRADISI PEMAKAMAN TRUNYAN BERDASARKAN PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA DAN HUKUM TERKAIT HAK ASASI MANUSIA PADA MASA COVID-19. *JURNAL ILMU BUDAYA*, *9*(1), 62-71.

Rahmawati, M., & Harmanto, H. (2020). Pembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewapembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan bagi siswa tunagrahita. *Journal of Civics and Moral Studies*, *5*(1), 59-72.

Wijaya, R. G., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Palet Warna Untuk Animasi Pendek 2d “apresiasimu” Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis. *eProceedings of Art & Design*, *8*(6).

Buku

Apni Tristia. (2016). Desa Trunyan : Pengalaman Wisata Penuh Makna. Denpasar : Pustaka Larasan

Betancourt, Michael. (2013). The History of Motion Graphics. Wildside Press: United States

Beatrix, Chendy Jeane. (2015). Desain Motion Graphic Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara

Gonnella, Rose. (2014). *Design Fundamentals : Notes on Color Theory.* United States of America:Peachpit Press

Hurlock. (2017). Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan edisi ke V. Jakarta : Erlangga

Jon Krasner. (2008). Motion Graphic Design : Applied History and Aesthetics. Focal Press

Koentjaraningrat. (2015). Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Nazir, Moh. (2013). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.

Redfield, Robert. 1999. Masyarakat Kebudayaan dan Kebudayaan. Jakarta : CV. Rajawali Press.

Soetjiningsih. (2010). Buku Ajar Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya. Jakarta : Sagung Seto

Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.

Spradley, James p (1997). Metode Etnografi, Penerjemah : Misbah Zulfa Elizabeth, Yogyakarta : Tiara Wacana

Wardhani, Rahmi Kesuma. (2014). Perancangan Video Dokumenter Autisme. Vol 3(1): 3

Widoyoko, Eko Putro. (2014). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Internet

Sanjaya, adi. 2010."Memahami "BALI AGA" dan "BALI MULA". Dalam https://adisanjaya24.blogspot.com/2010/06/memahami-bali-mula-danbali-aga_28.html.

Ratriani, Virdita. 2021 "Mengenal Desa Trunyan, desa di Bali yang dikenal dengan tradisi pemakamannya yang unik" Dalam https://lifestyle.kontan.co.id/news/mengenal-desa-trunyan-desa-di-bali-yang-dikenal-dengan-tradisi-pemakaman-uniknya

Rasputri, Helinsa. 2018 "Mepasah, Tradisi Pemakaman Unik Warisan Leluhur di desa Trunyan, Bali" Dalam https://kumparan.com/kumparantravel/mepasah-tradisi-pemakaman-unik-warisan-leluhur-di-desa-trunyan-bali/full