

Perancangan Animasi Sejarah Komunitas Dayak Losarang

Rahman Hidayat¹, Rini Maulina²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

²Magister Desain, Fakultas Pasca Sarjana, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Email: ¹rahman_hidayat11@mahasiswa.unikom.ac.id, ²rini.maulina@email.unikom.ac.id

Abstrak: Komunitas Dayak Losarang sudah ada sejak tahun 1970, dan masih bertahan sampai sekarang. Komunitas ini tidak ada hubungannya dengan Suku Dayak Kalimantan. Dayak Losarang bukanlah Suku adat, melainkan murni komunitas yang didirikan oleh Paheran Takmad Diningrat di Losarang Indramayu. Memiliki ciri khas yang berbeda menjadikan komunitas ini bagian dari keunikan masyarakat Indramayu. Sebagian masyarakat Indramayu mengetahui keberadaan komunitas ini tetapi tidak dengan sejarahnya, pentingnya pengetahuan masyarakat tentang sejarah komunitas ini untuk meningkatkan rasa saling menghargai dan menghormati serta menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat tentang kehidupan yang dipilih oleh anggota yang tergabung dalam Komunitas Dayak Losarang. Sebelumnya sudah ada media informasi berupa buku yang menjelaskan tentang sejarah dan nilai-nilai kehidupan dari komunitas Dayak Losarang karya Abdurrahman AL-Muhaili. Namun, buku itu dicetak terbatas dan bersifat akademis. Oleh karena itu perlu dilakukan perancangan informasi yang bersifat tambahan mengenai Sejarah Komunitas Dayak Losarang dengan tujuan menyajikan informasi dalam bentuk visual yang dikemas melalui media animasi *motion graphic*. Video animasi ini merupakan media utama yang dipublikasikan di *platform* youtube agar mudah diakses, dan diharapkan perancangan ini dapat tersampaikan kepada khalayak sasaran.

Kata kunci: komunitas, masyarakat, Dayak, Losarang, animasi.

Abstract: *The Losarang Dayak community has existed since 1970, and is still surviving today. This community has nothing to do with the Kalimantan Dayak Tribe. The Losarang Dayak are not a traditional tribe, but a pure community founded by Paheran Takmad Diningrat in Losarang Indramayu. Having different characteristics makes this community part of the uniqueness of the Indramayu community. Some of the people of Indramayu know the existence of this community but not its history, the importance of public knowledge about the history of this community to increase mutual respect and respect and increase public insight and knowledge about the life of the Losarang Dayak Community. Previously, there had been information media in the form of books that explained the history and life values of the Losarang Dayak community by Abdurrahman AL-Muhaili. However, the book was printed in limited and academic nature. Therefore, it is necessary to design additional information regarding the history of the Losarang Dayak Community with the aim of presenting information in visual form packaged through motion graphic animation media published on the youtube platform so that it is easily accessible, and conveyed to the target audience.*

Keywords: *community, society, Dayak, Losarang, animation.*



PENDAHULUAN

Indramayu merupakan salah satu kota di Jawa Barat, yang memperoleh pendapatan daerah beberapa dari hasil kekayaan alamnya seperti pertanian, perkebunan, peternakan dan perikanan. Dengan perolehan pendapatan tersebut menjadi faktor pendukung keberagaman kehidupan masyarakat Indramayu. Penduduk kota Indramayu terdiri dari berbagai suku, budaya dan adat istiadat, salah satunya yaitu Komunitas Suku Dayak Hindu Budha Bumi Segandu (Dayak Losarang).

Komunitas Dayak Losarang memiliki kepercayaan spiritualnya sendiri diluar Agama yang ada di Indonesia. Komunitas ini didirikan oleh Paheran Takmad Diningrat pada tahun 1970 di Desa Kerimun Kecamatan Losarang Kabupaten Indramayu. Komunitas Dayak Losarang tidak ada hubungannya dengan Dayak Kalimantan baik secara keturunan, ilmu ataupun ajaran. Paheran Takmad Diningrat mempercayai ajaran yang diwariskan dari leluhurnya, konsep ajaran yang dipelajari yaitu *Ngaji Rasa Sajarah Alam* (Farhan, 2017).

Komunitas Dayak Losarang memiliki penampilan yang khas, yaitu menggunakan celana pendek berwarna hitam putih, aksesoris kalung, gelang berbahan kayu dan bambu, topi berbentuk kerucut yang terbuat dari anyaman bambu yang diberi warna hitam putih dan atribut lainnya. Komunitas Dayak Losarang hidup ditengah-tengah masyarakat Indramayu, namun memiliki wilayah sendiri. Komunitas ini berbaur dalam kehidupan sosial masyarakat, terbuka untuk kunjungan masyarakat yang ingin berkunjung bahkan banyak kunjungan dari masyarakat luar kota yang ingin mengetahui tentang kehidupan Komunitas Dayak Losarang (Nuh, 2012).

Komunitas Dayak Losarang merupakan bentuk perkembangan kebudayaan yang menjaga tradisi kearifan lokal. Namun, komunitas ini memiliki ajaran *Ngaji Rasa Sajarah Alam* yang terkandung nilai-nilai kehidupan didalamnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi masyarakat khususnya masyarakat Indramayu untuk mengetahui tentang sejarah Komunitas Dayak Losarang agar dapat meningkatkan rasa menghargai terhadap keberadaan Komunitas Dayak Losarang.

Berdasarkan hasil observasi awal kepada masyarakat ditemukan bahwa sebagian banyak masyarakat khususnya masyarakat Indramayu masih belum mengetahui tentang sejarah berdirinya Komunitas Dayak Losarang. Mengingat bahwa Komunitas Dayak Losarang sudah ada sejak lama dan mampu bertahan sampai sekarang, dengan nilai-nilai kehidupan serta ciri khas dan keunikan yang berbeda dengan masyarakat pada umumnya menjadikan Komunitas Dayak Losarang merupakan bagian dari kelompok masyarakat yang perlu untuk dihormati. Sebelumnya, sudah ada media informasi berupa buku yang menjelaskan tentang sejarah dan nilai-nilai kehidupan dari komunitas ini yang berjudul "Pendidikan Nilai Pada Komunitas Dayak Losarang". Buku ini berisi tentang kajian terhadap tradisi ajaran sajarah alam ngaji rasa yang ditulis oleh Abdurrahman AL-Muhaili dan diterbitkan oleh Cinta Buku Media. Buku ini dicetak terbatas dan disajikan dengan tulisan akademis. Selain buku, sudah banyak video di YouTube yang mengulas tentang Komunitas Dayak Losarang, namun penyajian informasi mengenai sejarah Komunitas Dayak Losarang masih kurang lengkap.

Berdasarkan hal tersebut, Padepokan Bumi Segandu sebagai Lembaga yang bertanggung jawab terhadap perlindungan Komunitas Dayak Losarang membutuhkan untuk menyampaikan informasi mengenai Komunitas Dayak Losarang, informasi ini bersifat tambahan dengan pengemasan informasi yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Perancangan informasi mengenai sejarah ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat terhadap Komunitas Dayak Losarang serta mampu meningkatkan rasa saling menghargai dan menghormati terhadap perbedaan dalam kehidupan bermasyarakat.

METODE

Agar informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak sasaran, maka diperlukan metode dan strategi yang efektif agar perancangan ini menarik dan dapat diketahui oleh target khalayak. Adapun metode pada konsep perancangan ini adalah membuat informasi melalui media animasi *motion graphic* yang berisi pemaparan mengenai sejarah dari Komunitas Dayak Losarang. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan visual ilustrasi jenis kartun, disertai narasi penjelasan melalui suara (audio) dengan menggunakan bahasa Indonesia formal.

Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi topik pada perancangan ini merupakan sebuah komunitas yang berasal dari Jawa Barat yaitu Komunitas Dayak Losarang Indramayu. Dayak Losarang merupakan komunitas lokal yang didirikan oleh Paهران Takmad Diningrat pada tahun 1970 di Desa Krimun Kecamatan Losarang Kabupaten Indramayu. Komunitas ini memiliki penampilan yang khas, yaitu memakai celana pendek berwarna hitam dan putih serta aksesoris yang terbuat dari kayu dan bambu. Dayak Losarang bukanlah suku adat melainkan murni komunitas yang didirikan Paهران Takmad Diningrat, dan tidak ada hubungannya dengan Dayak Kalimantan baik secara keturunan, ilmu, ataupun ajaran (Farhan, 2017).



Gambar 1. Komunitas Dayak Losarang
sumber: www.tosupedia.com

Komunitas Dayak Losarang memiliki kepercayaan spritual terhadap alam, ritual adat dan ajaran *ngaji rasa sajarah alam* yang terkandung nilai-nilai kehidupan didalamnya. Inti ajaran *Ngaji Rasa Sajarah Alam* adalah proses memperbaiki diri untuk lebih baik dengan memilih mana benar dan salah serta mampu bersatu dan selaras dengan alam dengan tidak merusak alam, agar alam memberikan ketentraman dan kedamaian dalam hidup (Nuh, 2012).

Prosedur Pengambilan Data

Prosedur pengambilan data pada perancangan ini berupa studi literatur dengan cara mengumpulkan data melalui riset pustaka dan juga lapangan. Pada proses riset lapangan dilakukan melalui wawancara langsung dengan juru bicara Komunitas Dayak Losarang dan wawancara tidak langsung (*online*) dengan narasumber yang merupakan masyarakat asli Losarang. Langkah selanjutnya adalah pengambilan data lapangan melalui kuesioner yang berisi pertanyaan yang dibagikan kepada responden. Kuesioner ini dibuat melalui Google Form kemudian dibagikan kepada masyarakat Indramayu untuk mengetahui pengetahuan masyarakat terhadap Komunitas Dayak Losarang. Kuesioner ini mendapatkan 31 jawaban dan data yang didapatkan akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan informasi melalui media animasi *motion graphic*.

Metode Analisa

Khalayak sasaran pada perancangan ini adalah masyarakat Indramayu yang berusia sekitar 15-25 tahun baik laki-laki maupun perempuan yang merupakan remaja generasi Z dan Alpha (Wijoyo dkk, 2020). Berpendidikan SMP, SMA/Sederajat hingga perguruan tinggi, dengan status sosial ekonomi menengah. Pemilihan demografis dari target audiens dibuat berdasarkan observasi awal dan kuesioner yang disebar kepada masyarakat Indramayu. Menurut Santrock (2006) Masa remaja adalah masa pertumbuhan menjadi dewasa, pada masa ini adanya perubahan mengenai kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Pada usia ini, rasa ingin tahu menjadi faktor pendorong dari usaha untuk dapat menerima dan belajar peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, generasi muda juga mampu mengikuti perkembangan jaman dan teknologi. Kemudian untuk melengkapi data, maka dilakukan *consumer journey* (Tabel 1).

Strategi Komunikasi

Strategi yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan cara membuat informasi mengenai Komunitas Dayak Losarang melalui media animasi *motion graphic* dengan pendekatan visual yang dikemas dengan gaya kartun agar menarik perhatian khalayak sasaran. Informasi melalui animasi *motion graphic* ini diupload melalui platform YouTube yang mudah diakses khalayak sasaran di era digital ini.

Tabel 1. Consumer Journey
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

No.	Kegiatan	Tempat	Point of Contact
1	Bangun tidur	Kamar	Bantal, <i>Handphone</i> , Cermin,
2	Bermain <i>Handphone</i>	Kamar	YouTube/Media Sosial
3	Mandi Pagi	Kamar Mandi	Cermin, Handuk, Alat Mandi, Baju, Celana
4	Sarapan	Ruang Makan	Piring, Sendok, Gelas, <i>Tumbler</i> , <i>Handphone</i> , YouTube/Media Sosial
5	Berangkat Sekolah/ Kampus/Kerja	Jalan	Spanduk/ <i>Banner</i> , <i>Bilboard</i>
6	Kelas <i>Offline</i> / Kerja <i>Offline</i>	Sekolah/ Kampus/ Kantor	Poster, Buku, Laptop, <i>Handphone</i> , <i>X</i> <i>banner</i> , Brosur
7	Kelas <i>Online</i> / Kerja <i>Online</i>	Kamar	Laptop, Buku, <i>Handphone</i>
8	Istirahat Makan Siang	Kantin	Piring, Gelas, <i>Tumbler</i> , <i>Hanphone</i>
9	Pulang Sekolah Kampus/Kerja	Jalan	Spanduk/ <i>Banner</i> , <i>Bilboard</i>
10	Membuka Media Sosial di waktu luang	Rumah	Instagram, WhatsApp, Tik-tok YouTube
11	Mandi Sore	Kamar Mandi	Cermin, Handuk, Alat Mandi, Baju, Celana
12	Makan Malam	Ruang Makan	Piring, Sendok, Gelas, <i>Tumbler</i> , <i>Handphone</i> , YouTube/Media Sosial
13	Membuka Media Sosial	Rumah	Instagram, WhatsApp, Tik-tok YouTube
14	Tidur	Kamar	Bantal, Guling, Selimut

Tujuan dan Pendekatan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan informasi melalui media animasi ini adalah memberikan informasi agar audiens/konsumen dapat mengetahui dan memahami lebih luas tentang sejarah dari Komunitas Dayak Losarang, dan juga informasi melalui animasi *motion graphic* diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan khalayak terhadap gaya hidup, ritual adat, dan konsep ajaran Komunitas Dayak Losarang.

Pendekatan komunikasi yang digunakan adalah melalui pendekatan verbal yang sepenuhnya menggunakan bahasa Indonesia dengan menggunakan gaya bahasa klimaks yang penyampaianya dengan mengungkapkan sesuatu secara runtut dari tingkat rendah sampai tingkat tinggi. Kemudian disisipkan pendekatan audio dengan menggunakan gabungan antara instrumen modern dan instrumen tradisional Jawa Gema Sabda. Selain itu, ditambahkan juga suara efek transisi animasi. Sedangkan untuk pendekatan visual menggunakan ilustrasi digital dengan pengemasan gaya kartun, karena kartun memiliki kemampuan besar untuk menarik perhatian, memengaruhi sikap maupun tingkah laku (Selfia, 2017). Gaya ilustrasi kartun ini digunakan untuk memberikan kesan kepada target audiens bahwa Komunitas Dayak Losarang bukan kelompok masyarakat yang menyeramkan.



Gambar 2. Referensi Visual Gaya Kartun
Sumber: www.pinterset.com

Mandatory

Mandatory merupakan lembaga terkait yang memiliki sangkut paut dalam penyampaian informasi serta memiliki hak untuk menyebarkan, mempublikasi atau memproduksi sebuah informasi melalui media yang sudah dibuat. *Mandatory* pada perancangan ini adalah Padepokan Bumi Segandu. Padepokan Bumi Segandu dulunya merupakan perguruan silat serbaguna yang didirikan Paهران Takmad Dinatingrat yang merupakan seorang guru pencak silat yang dikenal oleh masyarakat Losarang Indramayu.



Gambar 3. Logo *Mandatory*
Sumber: diskominfo.indramayukab.go.id

Strategi Kreatif dan Media

Strategi kreatif merupakan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan daya tarik audiens/konsumen agar informasi atau pesan yang disampaikan tepat. Pada perancangan ini strategi kreatif yang digunakan yaitu menyajikan informasi dengan konsep animasi *motion graphic* yang dikemas berbeda dari informasi yang sudah ada sebelumnya, sehingga diharapkan dapat menarik khalayak sasaran.

Copywriting

Copywriting menurut Frank Jefkins adalah seni penulisan pesan penjualan yang paling persuasif yang dilatarbelakangi kewiraniagaan yang kuat (Ariyadi, 2020). *Copywriting* merupakan kemampuan menulis pesan yang menarik, yang dapat menimbulkan keinginan berupa tindakan dari khalayak sasaran. *Copywriting* yang digunakan pada konsep perancangan ini terdapat beberapa element seperti *headline* atau judul menggunakan kata “Dayak Losarang”, dan pada *tagline* menggunakan kata “*Ngaji Rasa Sajarah Alam*” yang merupakan konsep ajaran Komunitas Dayak Losarang, penggunaan *tagline* tersebut diharapkan mampu menarik perhatian target *audience* untuk mengetahui informasi mengenai komunitas Dayak Losarang.

Storyline

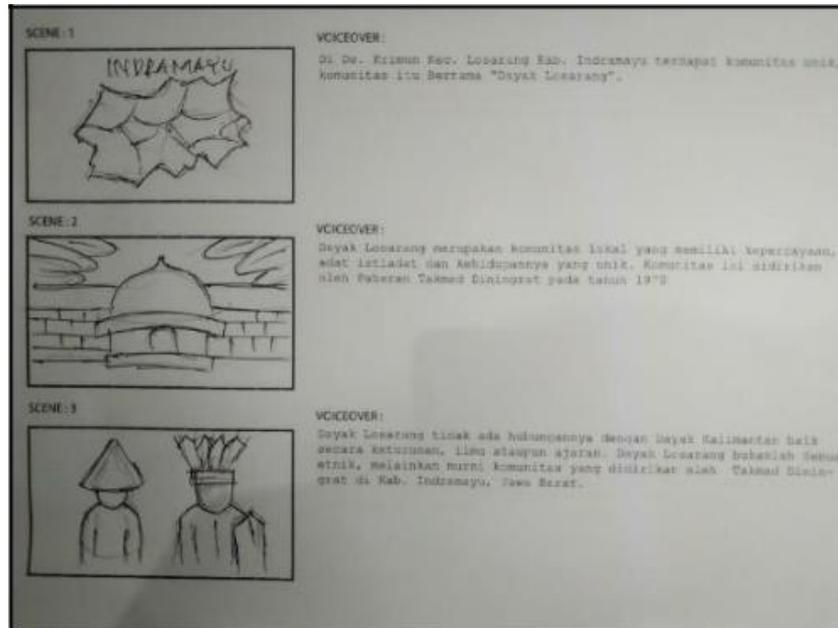
Storyline adalah alur cerita yang dibuat pada sebuah karya film atau animasi sehingga jelas dan terarah (Kesumawijaya, 2021). Berikut merupakan plot-plot cerita atau babak dalam perancangan informasi sejarah Komunitas Dayak Losarang.

Tabel 1. Storyline
 Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

No	Storyline	
BABAK 1		DURASI
1	Pengenalan komunitas Dayak Losarang	68 Detik
2	Hubungan Dayak Losarang dan Dayak Kalimantan	
3	Tentang Paheran Takmad Disingrat selaku pendiri	
BABAK 2		
4	Pendirian Perguruan Silat Serbaguna	58 Detik
5	Proses Perubahan Nama Komunitas Dayak Losarang	
6	Makna Nama Komunitas Dayak Losarang	
BABAK 3		
7	Tiga Golongan Komunitas (Preman, Seragam, Dayak)	162 Detik
8	Ritual Adat Istiadat Komunitas Dayak Losarang	
9	Nilai Ajaran Sajarah Alam Ngaji Rasa	

Storyboard

Storyboard merupakan serangkaian sketsa yang menggambarkan urutan cerita ditambah elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia (Purnama, 2013). *Storyboard* dibuat sebagai acuan dalam setiap pembuatan scene atau adegan pada perancangan informasi melalui video animasi *motion graphic*. *Storyboard* pada perancangan ini dibuat menggunakan teknik sketsa manual.



Gambar 4. *Storyboard*
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

Rancangan Visual

Perancangan visual ini dibuat berbeda dengan media yang sudah ada sebelumnya. Perancangan ini menggunakan ilustrasi gaya visual kartun dengan karakter yang ditampilkan adalah anggota Komunitas Dayak Losarang dengan penampilan khas nya. Gaya visual kartun dipilih karena untuk memberikan kesan kepada target audiens bahwa Komunitas Dayak Losarang bukan kelompok masyarakat yang menyeramkan.



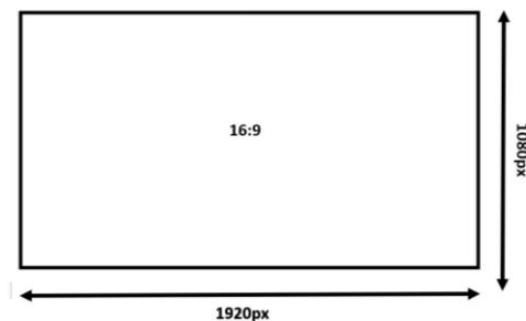
Gambar 5. Ilustrasi Karakter
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam merancang suatu media diperlukan rancangan yang jelas terkait spesifikasi media tersebut. Spesifikasi rancangan media tersebut berupa konsep visual meliputi format desain, tata letak, tipografi, ilustrasi, dan warna.

Format Desain

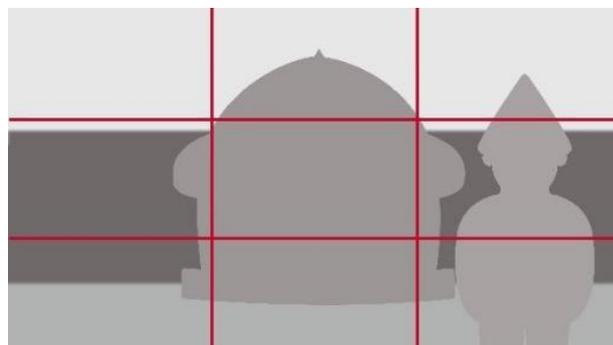
Format desain merupakan bentuk dan ukuran suatu desain. Format video yang digunakan pada perancangan informasi sejarah Komunitas Dayak Losarang melalui animasi *motion graphic* ini adalah Mpeg4 atau MP4 (Codec H.264) dengan aspek rasio 16:9 dan resolusi 1920x1080 (*Full HD*). Pemakaian format ini dikarenakan mengikuti standar layar *widescreen* yang sudah umum digunakan, lihat Gambar. 6.



Gambar 6. Format Desain Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

Tata Letak

Pada perancangan ini tata letak menggunakan *framing Rule of Thirds*, dengan menempatkan objek sesuai dengan garis yang telah ditentukan. *Framing* bertujuan untuk membingkai objek dengan tujuan agar mata lebih fokus pada objek.



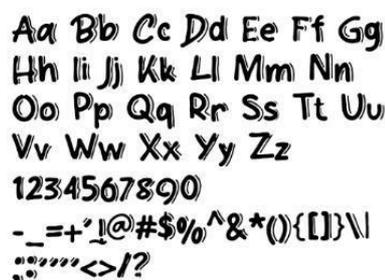
Gambar 7. Tata Letak (*Layout*)
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk Menyusun publikasi visual (Kusrianto, 2013:1). Pemilihan *font* pada perancangan ini meliputi 3 *font* yang masing-masing memiliki penempatannya sendiri. *Font* utama adalah *font* yang digunakan sebagai judul yaitu font Woodtrap, lihat Gambar. 8. *Font* karya Collab Studio ini memiliki karakter dekoratif yang kuat dengan ciri khas nya yang seperti kayu, sehingga sangat cocok dengan identitas Komunitas Dayak Losarang. *Font* ini berlisensi bebas untuk pemakaian personal, sedangkan untuk kebutuhan komersil memerlukan izin dan diharuskan membayar kepada pemilik *font*. *Font* kedua yang digunakan adalah *font* Softeraphy, lihat Gambar. 9. *Font* karya No Feelings Studio yang digunakan pada pada *tagline* judul sangat cocok karena memliki karakter yang sesuai dengan style ilustrasi yang dibawakan. *Font* ini berlisensi bebas untuk pemakaian personal, sedangkan untuk kebutuhan komersil memerlukan izin dan diharuskan membayar kepada pemilik *font*. Sedangkan *Font* yang terakhir adalah *font* yang digunakan sebagai teks isi atau *subtitle* yaitu *font* Arial Rounded, lihat Gambar. 10. *Font* karya Robin Nicholas merupakan jenis *font* sans serif, memiliki karakter yang jelas dan mudah dibaca. *Font* ini berlisensi bebas komersil.



Gambar 8. *Font* Woodtrap
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)



Gambar 9. *Font* Softeraphy
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
 Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
 Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
 Vv Ww Xx Yy Zz
 1234567890
 -_ = + ' ~ ! @ # \$ % ^ & * () { } |
 ; : " " , < . > / ?

Gambar 10. *Font Arial Rounded*
 Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini menggunakan teknik gambar digital. Referensi jenis ilustrasi atau *style* yang dipakai yaitu jenis kartun. Menurut Sadiman dkk (2008:45) kartun merupakan bentuk komunikasi grafis untuk menyampaikan sesuatu pesan, kejadian, atau sikap secara singkat dan ringkas. Kartun memiliki kemampuan besar untuk menarik perhatian, memengaruhi sikap maupun tingkah laku. Pengemasan dengan ilustrasi kartun ini bertujuan agar memberikan kesan bahwa Komunitas Dayak Losarang bukan kelompok masyarakat yang menyeramkan, sehingga diharapkan dapat menarik khalayak sasaran.



Gambar 11. *Cartoon Style*
 Sumber: Dokumen Pribadi (2021)



Gambar 12. Ilustrasi Karakter
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Warna

Sulasmı Darma Prawira (1989:4) mendefinisikan bahwa salah satu unsur keindahan dalam desain atau seni itu adalah warna. Warna memiliki peran penting dalam sebuah desain, karena warna bisa memberikan rasa, suasana, ataupun daya tarik. Pada perancangan ini warna yang dominan digunakan adalah warna hijau yang merupakan visualisasi alam dari ajaran *Ngaji Rasa Sajaah Alam*. Warna biru menggambarkan makna air yang merupakan bagian dari ritual “Kum-kum” yang artinya “Berendam” dan merupakan simbol dari air kahuripan. Warna hitam dan putih diambil dari makna warna pakaian komunitas ini yaitu siang dan malam. Warna coklat visualisasi warna kulit anggota komunitas Dayak losarang.



Gambar 13. Palet Warna Utama
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)



Gambar 14. Skema Warna
 Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

Hasil Akhir Media Utama

Media utama berisi mengenai sejarah Komunitas Dayak Losarang yang dikemas melalui animasi *motion graphic* dengan gaya ilustrasi kartun. Karya ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan masyarakat terhadap sejarah, ajaran, ritual adat, dan nilai-nilai kehidupan komunitas Dayak Losarang. Pada perancangan ini, informasi yang disajikan terbagi menjadi 15 *scene* dengan durasi 5 menit 42 detik.



Gambar 15. Preview Media Utama
 Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Hasil Akhir Media Pendukung

Konten media pendukung yang digunakan pada perancangan ini berjumlah 8 jenis. Setiap media pendukung memiliki peran masing-masing dalam mempromosikan media utama. Diantaranya yaitu poster digital, *x-banner*, konten media sosial, kaos, *totebag*, tudung, gantungan kunci, dan stiker. Berikut merupakan beberapa media pendukung yang telah dibuat.

Poster adalah salah satu bentuk iklan paling awal dan mulai berkembang sebagai media komunikasi visual pada awal abad ke-19 (Maulina, 2018). Poster digital digunakan sebagai media pendukung yang difokuskan untuk promosi. Disebar melalui akun media sosial Padepokan Bumi Segandu. Poster digital ini berisi pengumuman perilisannya dari media utama, judul animasi, *tagline*, logo *mandatory*, *channel* YouTube dan karakter animasi Komunitas Dayak Losarang, lihat Gambar. 16.



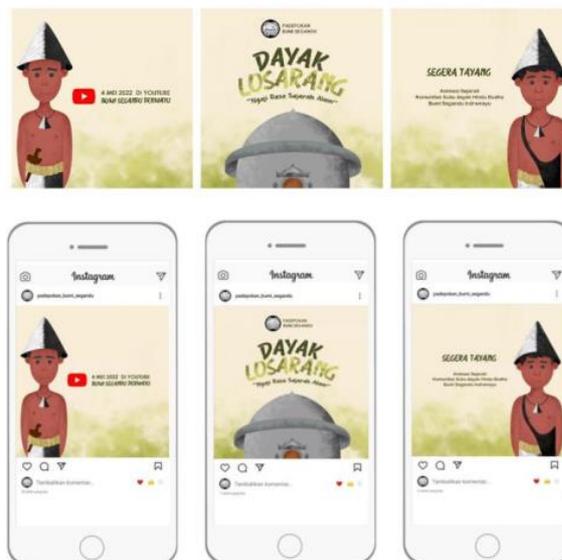
Gambar 16. Poster Digital
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

X-Banner ditempatkan di depan gerbang Padepokan Bumi Segandu. Berisi tentang informasi tanggal perilisannya dan *QR code* tautan media utama. Desain *x-banner* menampilkan gambar karakter kartun Komunitas Dayak Losarang dan bangunan pendopo di bagian bawah. Pada bagian pojok kiri atas terdapat logo *mandatory*. Pada bagian tengah terdapat *headline*, *tagline*, *channel* YouTube, dan akun media sosial Padepokan Bumi Segandu. lihat Gambar. 17.

Instagram merupakan *platform* media sosial yang memiliki jangkauan yang luas di era digital ini, media ini dipilih mengacu pada target *audience* generasi Z dan Alpha yang umumnya memiliki akun Instagram. Informasi diposting melalui akun Instagram Padepokan Bumi Segandu yang berisi mengenai pengumuman tanggal perilisannya media utama, lihat Gambar. 18.



Gambar 17. X-Banner
 Sumber: Dokumen Pribadi (2022)



Gambar 18. Konten Instagram
 Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

T-Shirt atau kaos merupakan media pendukung yang digunakan sebagai *merchandise*. Kaos ini memiliki dua desain yang berisi tipografi dari judul media utama dan nama istilah dari konsep ajaran Komunitas Dayak Losarang. Terdapat *QR Code* yang mengarahkan ke media utama ketika di *scan*, Kaos ini nantinya akan dijual di Padepokan Bumi Segandu sebagai *souvenir*.



Gambar 19. *T-Shirt*
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

Tas selempang/*Totebag* menjadi bagian dari ciri khas anggota Komunitas Dayak Losarang, *Totebag* ini memiliki dua desain yang berisi tipografi dari judul media utama dan karakter kartun anggota Komunitas Dayak Losarang. Media pendukung ini merupakan bagian dari *merchandise* yang nantinya bisa dijual di Padepokan Bumi Segandu, lihat Gambar. 20.



Gambar 20. *Totebag*
Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

KESIMPULAN

Perancangan informasi Komunitas Dayak Losarang melalui media animasi *motion graphic* ini merupakan perancangan yang bertujuan untuk menginformasikan mengenai sejarah komunitas Dayak Losarang kepada masyarakat, khususnya masyarakat Indramayu. Informasi ini berisi mengenai sejarah, ritual adat, dan nilai-nilai kehidupan Komunitas Dayak Losarang. Perancangan Informasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan masyarakat mengenai kehidupan Komunitas Dayak Losarang. Dirancang dengan pendekatan visualisasi digital yang berbeda dengan informasi yang sudah ada sebelumnya, diharapkan perancangan informasi ini mampu memiliki daya tarik tersendiri. Media informasi diunggah melalui *platform* YouTube yang mudah diakses di era digital ini, sehingga diharapkan lebih banyak masyarakat yang mengetahui tentang sejarah Komunitas Dayak Losarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyadi, W. (2020). *Jurus Jitu Menguasai Copywriting: Strategi Sukses Membangun Bisnis dan Meningkatkan Pemasaran*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Farhan, I. (2017). Studi Aliran Kepercayaan (Agama) Suku Dayak Hindu Budha Bumi Segandu Indramayu. *Jurnal Yaqzan: Analisis Filsafat, Agama dan Kemanusiaan*. No.1. [3], hal. 30-59.
- Kesumawijaya, I. (2021). Storyboard dan Storyline. Sumber: <https://pkl.undiksha.ac.id/>, diakses 26 Maret 2022.
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar tipografi*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Maulina, R. (2018). VISUAL BERARGUMEN PADA PERINGATAN KESEHATAN BERGAMBAR. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*. No. 2. [3], hal. 160-178.
- Nuh, N. (2012). Dinamika Perkembangan Komunitas Dayak Hindu Budha Bumi Segandu Indramayu. *Jurnal Multikultural & Multireligius*. No. 1. [11], hal. 101-114.
- Selfia, L. (2017). Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Tokoh Kartun Untuk Memberdayakan Berfikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG. Disertasi. UIN Raden Intan. Lampung.
- Serupa.id. (2018). Proses Terjadinya Warna Menurut Para Ahli. Sumber: <https://serupa.id/teori-warna/>, diakses 28 Desember 2021.
- Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, AL., & Santamoko, R. (2020) *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*, CV. Purwokerto: Pena Persada.