Bhagyarekha
Journal of Scientific Community Service
Volume 01 Number 01 2025, pp 25-39
https://bhagyarekha.upnjatim.ac.id/

Pengembangan Media Edukasi *Motion Graphic*: Pengenalan Tradisi Larung Sembonyo Untuk Remaja Melalui Animasi 2d

Naskah diajukan pada: 2025-03-27 | Terakhir direvisi pada: 2025-05-14 | Diterima pada: 2025-05-25

Fadira Regina Pramesty[1], Arif Sutrisno[2], Nuril Kusuma Wardani[3], Aditya Rahman Yani[4]
[123]Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
[4]Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia
*Corresponding author, e-mail: nuril.kusumawardani.fs@um.ac.id

Abstrak

Desa Prigi di Kabupaten Trenggalek merupakan wilayah yang memiliki kekayaan budaya lokal, salah satunya adalah ritual Larung Sembonyo. Namun, berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pemahaman remaja terhadap kegiatan budaya ini masih rendah. Oleh karena itu, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk merancang media edukatif berupa animasi *motion graphic* bagi remaja usia 16–24 tahun di Kabupaten Trenggalek. Untuk merancang media visual yang tepat sasaran, pendekatan yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Hasil yang diperoleh mengarah pada konsep perancangan media yang difokuskan untuk memperkenalkan ritual Larung Sembonyo dan meningkatkan partisipasi remaja dalam pelestarian budaya lokal. Film animasi "Larung Sembonyo" format MP4 berdurasi 3 menit 27 detik. Media ini telah divalidasi oleh ahli materi dengan skor 95,85% dan ahli media dengan skor 91,67% sehingga mendapatkan hasil kategori "sangat layak". Dengan demikian animasi 2D yang berjudul "Larung Sembonyo" dapat dijadikan media pengenalan Larung Sembonyo kepada remaja di Kabupaten Trenggalek.

Abstract

Prigi Village in Trenggalek Regency is an area rich in local cultural heritage, one of which is the Larung Sembonyo ritual. However, observations indicate that adolescents' understanding of this cultural activity remains limited. Therefore, this community service program aims to develop an educational medium in the form of motion graphic animation targeted at adolescents aged 16–24 in Trenggalek Regency. To ensure the effectiveness and appropriateness of the visual media, the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method was employed. Data collected focuses on introducing the Larung Sembonyo ritual and encouraging youth participation in preserving local culture. The resulting animated film, entitled Larung Sembonyo, is a 3-minute and 27-second video in MP4 format, created using a 2D cartoon animation style to enhance comprehension and engagement among adolescents. This media has been validated by content experts with a score of 95.85% and media experts with a score of 91.67%, placing it in the "highly feasible" category. Therefore, the 2D animation Larung Sembonyo can be considered an effective medium for introducing the ritual to adolescents in Trenggalek.

Keywords: *Larung Sembonyo, local cultural, preservation, motion graphics, interactive visual media*

Pendahuluan

Daerah baik kota dan kabupaten di Jawa Timur masing-masing memiliki budaya dan daya tarik tersendiri bagi pengunjung. Trenggalek merupakan salah satu kabupaten di Jawa Timur yang memiliki bentang alam dengan ciri pegunungan serta lautan sehingga menjadi rumah bagi beberapa fitur alam dan budaya yang menakjubkan (Mellenia et al., 2023). Trenggalek memiliki banyak budaya yang bervariasi dari makanan, tarian, upacara adat, dan juga bahasa. Faktor tersebutlah yang menjadikan Trenggalek terkenal akan warisan budayanya. Warisan budaya tersebut dimiliki bersama oleh komunitas atau masyarakat dan dikembangkan dari generasi ke generasi dalam suatu tradisi,

warisan budaya ini termasuk jati diri suatu masyarakat yang diwariskan dan melestarikan budaya disebut konservasi (Sukarno & Setiawan, 2014).

Ditinjau dari karakteristik pluralitas masyarakat Indonesia, terdapat tiga kategori kebudayaan yang berbeda, yakni: kebudayaan daerah, kebudayaan lokal umum, dan kebudayaan nasional. Kebudayaan etnis atau daerah merujuk pada warisan budaya yang khas bagi suku bangsa wilayah tertentu. Sementara itu, kebudayaan lokal bergantung pada dimensi spasial, terutama terjadi di lingkungan perkotaan dimana berbagai budaya lokal dibawa dari beberapa imigran. Maksud dari tradisi lokal yaitu seluruh konsepsi, tindakan, dan produk yang dihasilkan oleh individu dalam lingkungan sosial tertentu (Ismail, 2014). Kebudayaan lokal tersebut masih aktif berkembang di tengah masyarakat dan diterima serta dijadikan sebagai panduan bersama. Kearifan kebudayaan lokal diartikan sebagai warisan tradisi nenek moyang yang perlu dijaga sebagai ciri khas suatu wilayah, oleh karena itu, pelestarian budaya lokal memerlukan keterlibatan aktif baik dari pemerintah maupun masyarakat setempat untuk bekerja sama dalam mengembangkan kekayaan lokal yang ada (Rahmawati, 2022).

Terdapat desa di Kabupaten Trenggalek tepatnya di Desa Prigi memiliki banyak sekali warisan budaya lokal, yaitu salah satunya Larung Sembonyo yaitu ritual yang telah diwariskan dari generasi ke generasi oleh masyarakat pesisir desa Prigi, Kabupaten Trenggalek. Larung berasal dari kata Jawa yang mengartikan “menghanyutkan” merujuk pada tindakan menghanyutkan sesaji makanan seperti tumpeng berupa nasi kuning ke laut. Larung Sembonyo bertujuan sebagai ungkapan terima kasih kepada leluhur yang disebut dengan Yauda karena telah memberikan berkah laut serta telah membuka lahan dan mengubah teluk Prigi menjadi sumber kehidupan bagi masyarakat sekitar. Selain mengekspresikan rasa syukur, kegiatan ini juga merupakan peringatan pernikahan Raden Tumenggung Yudha Negara, yang memiliki nama asli Krama Dipo, seorang pimpinan prajurit dari kerajaan Mataram, bersama Putri Gambar Marinten yang merupakan salah satu putri dari kerajaan Andong Biru.

Mengutip informasi pariwisata dan budaya Kabupaten Trenggalek yang dikeluarkan oleh dinas pariwisata (Protokol-Dokpim, 2023), upacara Larung Sembonyo dimulai tahun 1985 lalu dilakukan Larung Sembonyo pada Bulan Besar atau Selo dengan pasaran tanggal Jawa Kliwon dan Pon, Larung Sembonyo ini diadakan satu tahun sekali. Walaupun Larung Sembonyo diadakan satu tahun sekali, dari hasil observasi dan wawancara masih banyak masyarakat terutama remaja yang berusia 16-24 tahun yang belum mengetahui kegiatan Larung Sembonyo karena kurangnya media dalam penyebaran informasi mengenai kebudayaan ini.

Pengenalan Larung Sembonyo tentunya sudah pernah dilakukan oleh Dinas Protokol dan Komunikasi Kabupaten Trenggalek, penyampaian pengenalan Larung Sembonyo lebih mengarah ke situs website sehingga masyarakat enggan mengakses karena kurang menarik dalam hal penyampaiannya (developer, 2023). Bupati Trenggalek mengatakan bahwa festival Larung Sembonyo diharapkan untuk kedepannya bisa menjadi agenda rutin tahunan yang dapat meningkatkan ekonomi masyarakat, karena Larung Sembonyo merupakan momentum menarik berupa upacara sedekah laut yang dilestarikan menjadi warisan budaya bagi masyarakat. Dari pernyataan tersebut dapat dievaluasi bahwa penyampaian untuk masyarakat alangkah lebih baiknya menggunakan cara yang lebih menarik, komunikatif, dan juga kreatif, sehingga audiens mampu menerima informasii tersebut. Alternatif yang dilakukan yaitu menggunakan media *motion graphic*. Penggunaan animasi juga terbukti menambah motivasi dan pengetahuan audience karena visualnya yang mampu menjelaskan dengan lebih rindi dan menarik (Yanti, et.al, 2024).

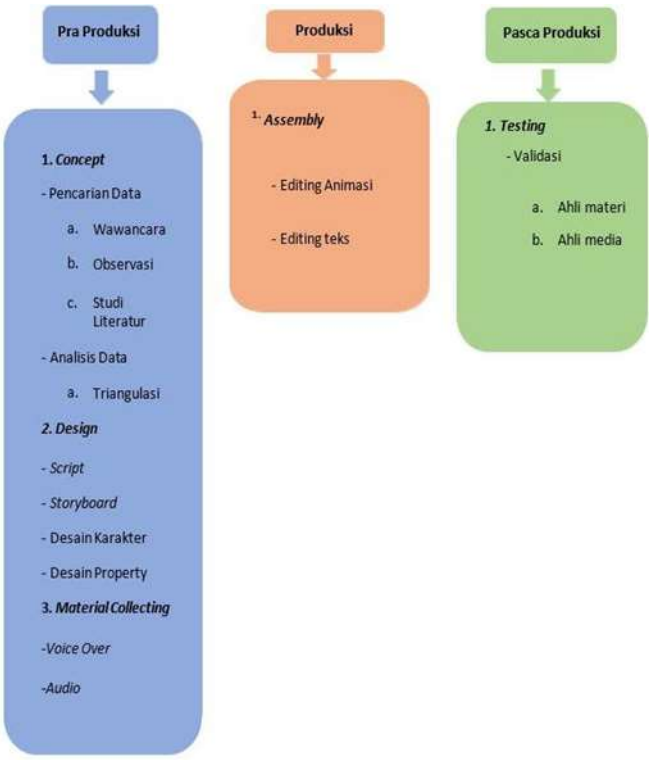
Menurut (Umam, n.d.) *motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis di mana didalamnya terdapat visual yang bergerak sehingga tampak hidup. Perbedaan antara *motion graphic* dengan desain grafis lainnya terletak pada media aplikasinya. Jika pada desain grafis, elemen-elemennya bersifat statis dan umumnya digunakan dalam media cetak, sementara *motion graphic* pada elemennya diberikan gerakan sehingga terlihat dinamis dan disajikan melalui media audio visual.

Seperti contoh media yang telah berhasil mempromosikan budaya melalui *motion graphic* di penelitian sebelumnya yaitu media yang dibuat oleh (Ruby & Hidajat, 2022) sebuah vidio tentang sejarah dan filsafat Hakka yang telah dibuat. Format vidio ini dapat membantu audiens termasuk mereka yang lebih lambat dalam menerima informasi untuk meresapi pesan dan memahami informasi yang disampaikan. Pembuatan vidio sejarah Hakka menggunakan media *motion graphic* berhasil mempromosikan sesuai dengan target audiens dengan metode promosi yang sering ditemui meliputi *videotron* di pintu masuk tempat wisata, iklan media sosial, dan lain sebagainya. Tetapi di balik keberhasilan tersebut terdapat kekurangan di dalam penelitian seperti videotron yang memiliki keterbatasan ruang untuk memberikan informasi, dapat terabaikan dengan mudah karena bersaing dengan visual yang lebih kreatif. Terdapat juga penelitian sebelumnya yang dibuat (Sutrisno & Rokhman, 2022) berisi perancangan film animasi dengan konten sejarah pemilihan kisah pahlawan Indonesia yaitu pangeran Diponegoro dengan menggunakan cut-out animation untuk di distribusikan melalui media *Youtube*. Tetapi masih memiliki kekurangan yang terdapat pada penggunaan teknik perancangan cut-out animation yaitu memiliki gerak objek animasi terbatas. Penelitian sebelumnya juga dibuat (Fernando et al., 2023) berisi perancangan *motion graphic* pengenalan objek wisata di Bukit Tinggi namun terdapat kekurangan berupa target audience terlalu luas. Penelitian terdahulu juga disampaikan oleh (Nugraha, 2022) berupa *motion graphic* yang digunakan sebagai media digital untuk penyampaian mata kuliah, namun terdapat kekurangan seperti isi dari *motion graphic* tersebut kurang realistis dan kartunal untuk dijadikan vidio animasi.

Oleh karena itu perancangan ini memiliki tujuan yaitu merancang media berupa *motion graphic* untuk mengenalkan Larung Sembonyo kepada Remaja tengah dan Akhir yang berusia 16-24 tahun di Kabupaten Trenggalek, dengan media distribusi yang digunakan yaitu sosial media. Ruang lingkup informasi berisi pengertian tentang Larung Sembonyo, karakteristik yang menjadi perbedaan antara larung lainnya dengan Larung Sembonyo dan juga proses kegiatannya.

Metode Pelaksanaan

Perancangan ini digunakan sebagai sarana informasi dan promosi bagi masyarakat umum mengenai kebudayaan Larung Sembonyo dengan memanfaatkan media *Motion graphic*, dalam metode ini menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). terdapat enam langkah dalam *Multimedia Development Life Cycle* MDLC yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (t*esting*) dan pendistribusian (*distribution*). Penggunaan metode ini digunakan karena memiliki kerangka kerja sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan produk multimedia dengan efektif dan efisien, Salah satunya adalah membuat animasi dengan prosedur MDLC memungkinkan proses pengembangan memiliki prosedur terstruktur dan memudahkan dalam revisi dan evaluasi, serta mengoptimalkan hasil produk.



Gambar 1. Metode Multimedia Development Life Cycle
(Sumber: Penulis, 2024)

Hasil dan Pembahasan

Concept

Concept merupakan langkah pertama dalam proses pembuatan animasi sebelum memulai tahap produksi. Tahap ini merupakan tahap persiapan mengumpulkan bahan sebelum memulai pembuatan animasi. Langkah awal dalam proses perancangan ini yaitu penentuan konsep awal dari hasil pencarian data berupa wawancara, observasi, dan studi literatur. Setelah semua data diperoleh maka dalam proses analisis pengolahan data menggunakan metode triangulasi, cara tersebut digunakan untuk mencocokan antara data wawancara, observasi dan juga studi literatur. Triangulasi yang digunakan dalam pengolahan data ini menggunakan pendekatan triangulasi sumber yang bertujuan untuk meningkatkan validitas dan konsistensi karena data tersebut digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *motion graphic* nantinya yang akan dipublish.

1. Pencarian Data

Pencarian data dilakukan dalam beberapa cara yaitu dengan seperti wawancara, observasi dan studi literatur bertujuan mendapatkan data yang valid untuk dijadukan dasar konsep dan konten animasi. Pencarian data pada pengembangan media edukasi *motion graphic* ini dilakukan dengan 2 teknik yaitu pencarian menggunakan data primer dan sekunder. Rujukan awal dari sumber data primer yaitu pencarian data dengan cara yang masih berlaku dalam kurun waktu tertentu seperti wawancara dan observasi, sedangkan sumber data sekunder terdiri dari literatur pendukung seperti buku, jurnal, dan laporan pustaka yang memiliki reputasi dan kredibilitas tinggi (Rachman et al., 2021).

Pencarian data primer dilakukan dengan wawancara dan observasi untuk menjadi dasar dalam pencarian data, wawancara bersama anggota Kodim 0806 Trenggalek dan anggota Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Trenggalek dilakukan pada bulan November 2023 bertempat pada kantor Kodim 0806 Trenggalek dan kantor Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Trenggalek. Wawancara tersebut berisi tentang jenis kegiatan beserta hambatan saat proses Larung Sembonyo. Observasi yang dilakukan pada pencarian data primer melakukan pengamatan bertujuan untuk mendapatkan suatu data masalah yang akan dirancang dalam perancangan ini, dalam kegiatan observasi peneliti ikut serta ke lapangan untuk mengumpulkan data melalui observasi non-partisipan. Peneliti berperan sebagai pengamat atau saksi terhadap fenomena atau peristiwa yang akan dijadikan fokus dalam perancangan media *motion graphic*. Observasi dilakukan pada bulan Juni 2023 bertempat di Pantai Prigi dengan melakukan pengamatan berupa jenis kegiatan Larung Sembonyo dan menemukan permasalahan yang ditemui terkait dengan minimnya minat remaja yang hadir saat kegiatan Larung Sembonyo.

Pencarian data sekunder berupa studi literatur berupa sejarah Larung Sembonyo, Karakteristik yang terdapat pada Larung Sembonyo dan kegiatan Larung Sembonyo, yang dapat dijadikan sebagai data pendukung dari hasil kegiatan Larung Sembonyo, data tersebut diperoleh dari Dinas Komunikasi dan Informatika serta memperoleh data dari laporan laporan giat Labuh Larung Sembonyo Kodim 0806 Trenggalek yang telah diperoleh dari bahan pustaka dan literatur, dan data dari website yang berkaitan dengan Larung Sembonyo tujuan dalam pencarian data sekunder ini yaitu untuk memperkuat hasil data observasi fakta yang ada di lapangan.

2. Analisis Data

Dalam proses animasi, tahap analisis data merupakan langkah krusial untuk menyusun secara sistematis, proses yang digunakan dalam menganalisis data dalam pengabdian masyarakat ini yaitu menggunakan metode triangulasi. Triangulasi data merupakan aktivitas dalam melakukan pengujian validasi dengan tujuan memperoleh data yang benar dengan menggunakan beberapa cara, data tersebut kemudian dibandingkan guna mendapatkan kesimpulan (Safi & Bau, 2021). Berdasarkan wawancara bersama anggota Kodim 0806 dan juga anggota dinas Komunikasi Informasi dan Informatika Kabupaten Trenggalek serta tokoh adat Desa Prigi yaitu Bapak Yahman menghasilkan data berupa sejarah Larung Sembonyo yaitu kegiatan menghanyutkan sesaji makanan seperti tumpeng berupa nasi kuning ke laut bertujuan sebagai ungkapan terima kasih kepada leluhur, karakteristik dari Larung Sembonyo yaitu terdapat mempelai tiruan yang diwakilkan dengan simbol kembar mayang dari batang pisang dan dihiasi janur dan boneka kecil yang dibuat dari tepung beras ketan, kegiatan inti Larung Sembonyo yaitu pembacaan doa, pengarakan serta bagi nasi kuning dan hasil bumi, tumpeng dinaikkan ke atas perahu untuk persiapan pelarungan, tumpeng di bawah ketengah laut untuk proses pelarungan, kembali ke daratan dan melakukan kegiatan pendukung lainnya. Permasalahan saat berlangsungnya Larung Sembonyo berupa minimnya remaja yang hadir saat kegiatan Larung Sembonyo sedangkan kegiatan Larung Sembonyo tersebut dilakukan pada hari libur atau hari tertentu. Hasil dari observasi mandiri di lapangan yaitu saat berlangsungnya kegiatan Larung Sembonyo 80% dihadiri oleh orang tua beserta anak- anak di bawah umur sisanya dihadiri oleh remaja sehingga dapat disimpulkan bahwa sangat minim remaja yang hadir dalam kegiatan tersebut, sehingga dalam kasus ini yang menjadi target utama yaitu Remaja tengah dan Akhir yang berusia 18-30 tahun, perancangan ini dapat membantu para remaja lebih mengetahui kegiatan larung sembonyo didukung dengan hasil studi literatur yang memperkuat hasil dari animasi 2D berupa *motion graphic* ini.

Design

Tahap ini merupakan proses awal dalam kebutuhan bahan desain mengenai Labuh Larung Sembonyo yaitu dengan membuat *Script, stroyboard* , desain karakter, dan desain *property*, sehingga nantinya tahap design mempermudah dalam proses pembuatan proyek visual yang lebih terperinci dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustaror, After Effect, Adobe Premier Pro*.

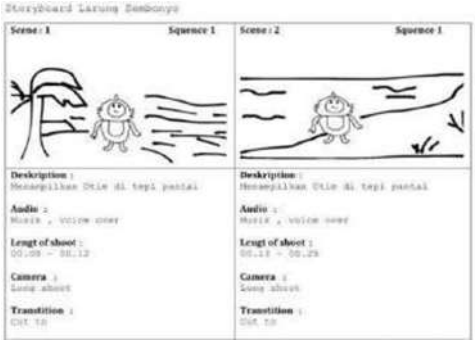
1. Script

Script merupakan ringkasan dari cerita yang telah disusun untuk menggambarkan rancangan awal dari adegan vidio ,judul, tokoh karakter hingga suara yang diinginkan dalam pembuatan animasi baik efek maupun musik ilustasi. *Script* disusun berdasarkan hasil data yang diperoleh dalam proses analisis data sebelumnya sehingga *Script* ini menjadi acuan dalam proses pembuatan animasi *motion graphic* Larung Sembonyo kerangka cerita meliputi elemen seperti judul, karakter, penataan konflik, dan sebagainya, kemudian *Script* digabungkan berdasarkan data yang telah dianalisis. Data tersebutlah yang menjadi acuan dalam pembuatan *motion graphic*.

Script dari cerita ini yaitu berisi tentang Larung Sembonyo upacara adat dari Kabupaten Trenggalek yang diadakan pada Bulan Selo di desa Prigi. Kegiatan dari Larung Sembonyo ini berupa melarungkan nasi kuning yang dibuat seperti tumpeng besar. Sebelum pelarungan hal wajib yang dilakukan yaitu membaca doa sebagai rasa syukur supaya diberi kelancaran selama proses berlangsungnya Larung Sembonyo, setelah itu proses pengarakan menuju ke Pantai Prigi yang dilakukan oleh para warga menuju ke pantai Prigi. Setelah tibanya di pantai Prigi proses pelarungan akan dimulai. Nasi tumpeng yang berukuran besar akan dilarungkan ke tengah laut dilakukan oleh para warga dan juga masyarakat umum yang melihat kegiatan ini boleh ikut serta dalam pelarungan. Setelah pelarungan maka nasi tumpeng tersebut akan diletakkan di tengah laut bertujuan untuk pengungkapan rasa syukur kepada Yaudi atau leluhur yang ada di pantai Prigi. Di dalam Script ini terdapat satu karakter dan 10 scene dengan durasi yang berbeda-beda di tiap scene nya, di mana setiap scenenya terdapat ringkasan kegiatan inti tentang kegiatan Larung Sembonyo mulai dari penjelasan singkat dari awal sampai akhir acara Labuh Larung Sembonyo.

2. Storyboard

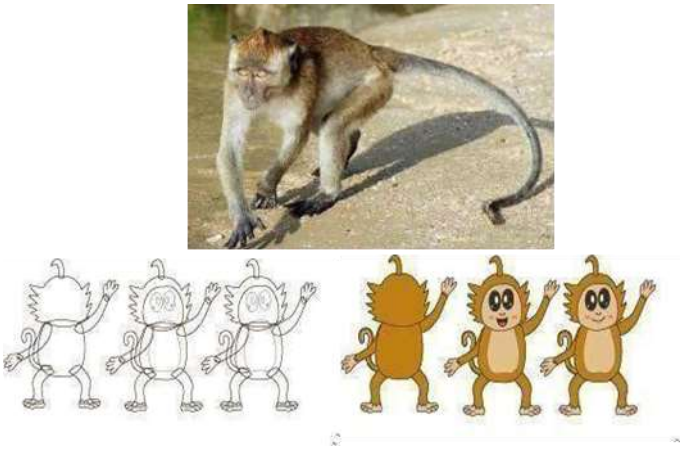
Storyboard digunakan untuk memberikan gambaran sebuah rangkaian peristiwa yang akan disajikan dalam video *motion graphic* dalam bentuk sketsa. Tujuan utama membuat *Storyboard* yaitu menjelaskan alur narasi dari sebuah cerita (Gusman, 2018). Di dalam *Storyboard* berfungsi sebagai acuan supaya mempermudah dalam proses editing animasi nantinya sehingga dalam pengeditan sudah terdapat gambaran hasil vidio *motion graphic* tersebut.



Gambar 2. Storyboard
(Sumber: Penulis, 2024).

3. Desain Karakter

Desain karakter terbentuk dari hasil cerita, dimana cerita tersebut menentukan kebutuhan dalam mengembangkan karakter, hasil *motion graphic* pengenalan Larung Sembonyo menggunakan karakter untuk menjelaskan kegiatan Larung Sembonyo tersebut. Karakter utama yang bernama ”Otie” digambarkan seekor hewan monyet. Karakter monyet diambil dari hewan yang menjadi icon pariwisata Trenggalek di Hutan Kota Trenggalek yang berada di Desa Ngantru. Hewan monyet tersebut sudah ada sejak Hutan Kota Trenggalek diperbaharui, sehingga menjadi destinasi wisata jika wisatawan mengunjungi Hutan Kota Trenggalek (Hutan Kota, SIMPONI Sistem Informasi Manajemen Potensi Informasi Daerah Kabupaten Trenggalek, 2022) Karakter "Otie" dipilih sebagai tokoh utama karena ia merupakan representasi dari ikon lokal yang kuat, yaitu hewan monyet yang hidup di Hutan Kota Trenggalek. Pemilihan ini bukan hanya strategis dari sisi lokalitas, tetapi juga mengandung muatan naratif yang mendalam. Monyet sebagau simbol kebudayaan dan geografis pada hutan Kota Trenggalek adalah lokasi nyata dan populer di kalangan masyarakat Trenggalek, terutama sebagai bagian dari destinasi wisata. Dengan menjadikan ikon lokal sebagai tokoh utama, media ini membangun koneksi emosional dan identitas kultural yang lebih kuat terhadap audiens remaja Trenggalek. Karakter monyet sebagai simbol, Monyet dikenal sebagai hewan yang lincah, cerdas, dan penuh rasa ingin tahu — sifat-sifat ini paralel dengan karakteristik remaja, Otie digambarkan dalam karakter 2D yang terlihat lucu, lincah dan ekspresif sehingga memudahkan identifikasi dan empati terhadap karakter tersebut. Dalam pembuatan desain karakter di film “Larung Sembonyo “ menggunakan software *Adobe Illustrator*. Pembuatan karakter diawali dengan menggunakan referensi gambar hewan monyet yang kemudian dibuat sketsa dan diberi warna supaya menghasilkan karakter yang sempurna.



Gambar 3. Proses Desain Karakter
(Sumber: Penulis, 2024)

4. Desain Properti

Desain *property* merupakan serangkaian gambar atau tekstur grafis yang digunakan dalam tahap pengembangan video saat proses animasi. Desain *property* diambil dari gambar pendukung di dalam *motion graphic* yang sudah dibuat dalam *Storyboard* gambar tersebut mendapat referensi dari beberapa hasil observasi sehingga proses pembuatan desain *property* menjadi menarik untuk diimplementasikan dan bisa memperkuat hasil vidio *motion graphic* Labuh Larung Sembonyo , dalam pembuatan *property*, *software* yang digunakan yaitu menggunakan *Adobe Ilustrator*.

Gambar 4. Referensi Desain Propert
(Sumber: Penulis, 2024)

Material collecting

Tahap ini merupakan tahap awal saat pengumpulan bahan material sesuai dengan proses pembuatan media *motion graphic* diantaranya adalah *Voice Over* dan *backsound* yang akan mendukung supaya mendapatkan hasil *motion graphic* yang maksimal.

1. Voice Over

Voice Over diambil dari rekaman suara manusia yang mengungkapkan sebuah cerita atau narasi terkait dengan vidio yag dibuat, *Voice Over* tersebut terdapat di dalam *Script* yang berjumlah 10 scene setiap scanenya terdapat *Voice Over* dengan durasi yang berbeda dan juga narasi *Voice Over* yang berbeda pula. Hal yang paling awal harus dilakukan dalam *Voice Over* adalah memilih talenta atau suara yang digunakan dalam proses tersebut, ini penting karena akan mempengaruhi langkah-langkah berikutnya dalam proses produksi.

2. Audio

Audio berisi sound effect (SFX) dan backsound digunakan untuk menekankan informasi yang disampaikan memberi kesan realita menjadi lebh menarik, sound effect (SFX) dan backsound diambil dari situs website free guna untuk menunjang dalam hasil video yang menarik. Saat proses pengeditan sound disesuaikan dengan kebutuhan video dengen cara mengambil hanya sebagian saja di tiap sound tersebut.

Tabel 1. Pengunggunaan Audio

No	*backsound*	*Sound effect* (SFX)
1.	Zula - Mini Vandals.mp3	Suara Deburan Ombak Di Pantai.mp3
2.	Tropic - Anno Domini Beats.mp3	Sea Waves - *Sound effect*.mp3
3.	Timpani Beat - Nana Kwabena.mp3	
4.	Play-Doh meets Dora - Carmen María and Edu Espinal.mp3	
5.	Nothing On Me -Patrick Patrikios.mp3	
6.	Mama - Emmit Fenn.mp3	
7.	Good Days - Yung Logos.mp3	

(Sumber: Penulis, 2024)

Assembly

Tahap ini merupakan tahapan terperinci dalam pembuatan " *motion graphic* " dengan "aset visual dan animasi " menggunakan *After Effect* untuk memberi efek animasi, efek grafik gerak sedangkan *Adobe Premier Pro* digunakan untuk membuat transisi, kliping dan gerak lainnya berdasarkan bahan yang telah dikumpulkan seperti desain karakter, pengumpulan asset, dan juga *Voice Over* serta mengacu pada *Storyboard*, setelah pembuatan animasi selesai tahap terakhir yaitu melakukan rendering.

1. Editing Animasi

Tahap animasi editing yaitu menganimasikan objek yang sudah dibuat pada desain *property* dengan memberi gerakan pada frame menggunakan *Adobe After Effect*, tahap ini dibuat sesuai tahap alur cerita dalam *Storyboard* dengan membuat gerakan yang halus dan natural.

Gambar 5. Proses Editing Animasi
(Sumber: Penulis, 2024)

2. Editing Teks dan Audio

Dilakukannya proses editing teks dan audio bertujuan untuk meningkatkan kualitas produksi animasi sehingga menampilkan kesan menarik bagi audiens. Proses editing teks dan audio menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* untuk menciptakan teks yang bergerak transisi yang menarik, dan meningkatkan kualitas video.

3. Compositing

Tahap menyatukan seluruh scene menjadi satu kesatuan dari bahan yang sudah dikumpulkan sebelumnya menjadi alur cerita yang koheren dalam sebuah video animasi, selain itu supaya mendapatkan hasil video yang diharapkan dengan transisi, durasi dan hasil yang tepat, proses compositing menggunakan aplikasi *Adobe Premier*.

Gambar 5. Proses Composition Editing
(Sumber: Penulis, 2024)

1. Rendering

Proses rendering merupakan proses akhir dari tahapan yang sudah dilakukan supaya project yang sudah dibuat menghasilkan visualisasi dalam bentuk 2D. Istilah rendering menurut (Al-Ars et al., 2021) bisa ditemukan pada berbagai macam aplikasi editing video 2D maupun 3D. Proses rendering

yang dihasilkan yaitu format MP4 dengan mengatur output lalu export *setting*, *output name* dan rendering sesuai *setting* yang telah dibuat. Durasi rendering memakan waktu kurang lebih 30 menit.

Testing

Pada tahap *testing* melakukan pengujian validasi dari hasil *motion graphic* yang sudah dibuat dengan durasi 03.27 menit, dengan format MP4 dan ukuran 1440 x 1080 pixel. Dalam tahap *testing* dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, tujuan dari validasi yaitu untuk melihat tingkat validitas supaya memenuhi standar dan kualifikasi mengenai animasi *motion graphic* yang ditentukan.

1. Validasi

Menurut (Al-Ars et al., 2021) *testing* diambil sebagai langkah untuk mengevaluasi media dengan cara menguji validasi melalui validator. Uji validasi dilakukan dengan memberikan sejumlah formulir kepada validator ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini menggunakan skala likert untuk melakukan *scoring* dan menghitung pendapat dari validator. Setelah data validasi telah diperoleh maka pada tabel kriteria kelayakan media yang tertera akan menjadi acuan pada proses penilaian.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media [(Saski & Sudarwanto, 2021)

Presentase dalam (%)	Tingkat Validitas
80% - 100%	Sangat Layak
60% - 80%	Layak
40% - 60%	Cukup Layak
20% - 60%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Penulis, 2024)

2. Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan kepada tokoh adat Desa Prigi yaitu Bapak Yahman untuk menguji validitas dari segi keakuratan dan penyajian materi.

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli Materi	Skor yang Diharapkan	Presentase Kelayakan
1.	Penyajian tampilan materi pengertian Larung Sembonyo	1	4	4	100%
2.	Penyajian tampilan materi tujuan Larung Sembonyo	1	4	4	100%
3.	Penyajian tampilan materi karakteristik Larung Sembonyo	1	3	4	75%
4.	Penyajian tampilan materi inti kegiatan Larung Sembonyo	1	4	4	100%
5.	Penyajian tampilan audio Larung Sembonyo	1	4	4	100%
6.	Penyajian tampilan animasi Larung Sembonyo	1	4	4	100%
	Jumlah	6	23	24	

	Skor rata-rata	95,85%

(Sumber: Penulis, 2024)

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi dalam perancangan yang telah dibuat aspek penilaian nomor 2 penyajian tampilan vidio mendapatkan hasil tertinggi yaitu 100% sementara aspek penilaian nomor 1 penyajian tampilan materi mendapatkan skor yang lebih rendah yaitu 93,75%, untuk keseluruhan mendapatkan 95,85%. Sehingga dalam "Perancangan *Motion graphic* Sebagai Media Pengenalan Larung Sembonyo Kepada Remaja" mendapatkan kategori "sangat layak". Penyajian tampilan materi dan tampilan vidio film larung sembonyo dari segi kelayakan materi disimpulkan bahwa *motion graphic* dapat dijadikan media yang menjelaskan didalam film "Larung Sembonyo".

3. Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen animasi yaitu Bapak Mitra Istiar Wardhana, S.Kom.,M.T. untuk menguji validitas dari segi keakuratan dan penyajian materi.

Tabel 4. Hasil Pengujian Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli Media	Skor yang Diharapkan	Presentase Kelayakan
1.	Kejelasan informasi tentang pengertian Larung Sembonyo	1	4	4	100%
2.	Kejelasan informasi tentang tujuan Larung Sembonyo	1	4	4	100%
3.	Kejelasan informasi tentang karakteristik Larung Sembonyo	1	3	4	75%
4.	Kejelasan informasi tentang inti kegiatan Larung Sembonyo	1	4	4	100%
5.	Kejelasan promosi Larung Sembonyo	1	3	4	75%
6.	Visualisasi animasi Larung Sembonyo	1	3	4	75%
7.	Audio animasi Larung Sembonyo	1	4	4	100%
8.	Vidio mampu memotivasi remaja berkunjung ke Prigi untuk mengetahui Larung Sembonyo	1	4	4	100%
9.	Vidio mampu memotivasi remaja melestarikan Larung Sembonyo	1	4	4	100%
	Jumlah	9	33	36	
	Skor rata-rata				91,67%

(Sumber: Penulis, 2024)

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dalam perancangan yang telah dibuat, aspek penilaian nomor 2 daya tarik media mendapatkan skor tertinggi yaitu 93,75% sementara aspek penilaian nomor

1 keakuratan informasi mendapatkan skor yang lebih rendah yaitu 90%, untuk keseluruhan mendapatkan hasil 91,67% sehingga dalam "Perancangan *Motion graphic* Sebagai Media Pengenalan Larung Sembonyo Kepada Remaja" dari segi ahli media mendapatkan kategori "sangat layak" dari segi visual (1) *motion graphic* lebih menarik, (2) style yang ditampilkan cocok untuk remaja usia 16-24 tahun (G. Putra & Yasa, 2020), (3) audio yang digunakan dalam film "Larung Sembonyo" cukup jelas, (4) karakter yang digunakan dalam film "Larung Sembonyo" dapat mendukung isi film untuk dijadikan sebagai pengenalan dan promosi Larung Sembonyo.

4. Kesimpulan Hasil Validasi Materi dan Media

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan media "Perancangan *Motion graphic* Sebagai Media Pengenalan Larung Sembonyo Kepada Remaja" layak untuk di publish kepada pengguna dengan memperoleh hasil akhir ahli materi 95,85% dan ahli media 91,67% sehingga tingkat validitas keduanya memperoleh kategori "sangat layak". Hasil ini menunjukkan bahwa secara substansi, *motion graphic* "Larung Sembonyo" sudah mampu menyajikan informasi budaya secara sistematis dan menarik. Namun, masih terdapat ruang untuk peningkatan dalam pengemasan materi agar lebih padat, efisien, dan kontekstual. Dalam konteks ini, animasi sebagai media komunikasi visual berperan sebagai penyampai pesan budaya yang tidak hanya informatif, tetapi juga edukatif dan persuasif (Putra, 2019). Tingginya skor daya tarik mengindikasikan bahwa pendekatan visual dan audio yang digunakan berhasil menjangkau segmen audiens utama, yaitu remaja usia 16–24 tahun. Hal ini selaras dengan temuan Putra & Yasa (2020), bahwa estetika karakter dan gaya animasi yang sesuai dengan karakteristik psikologis dan visual remaja dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan (G. Putra & Yasa, 2020). Keunggulan utama dalam media *motion graphic* "Larung Sembonyo" terletak pada kekuatan visual dan audio yang dirancang secara strategis untuk menjangkau target audiens remaja. Pertama, visual yang menarik mampu membentuk persepsi awal yang kuat terhadap tema budaya yang diangkat. Penggunaan gaya visual yang ringan, ceria, dan komunikatif dinilai efektif karena sesuai dengan karakteristik psikologis dan estetika remaja usia 16–24 tahun. Hal ini diperkuat oleh penelitian Putra & Yasa (2020) yang menyatakan bahwa estetika karakter animasi yang disesuaikan dengan gaya komunikasi remaja dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan (G. Putra & Yasa, 2020). Kedua, audio yang digunakan dalam film "Larung Sembonyo" cukup jelas dan mendukung keterpahaman pesan secara keseluruhan. Kualitas audio yang baik merupakan faktor penting dalam memperkuat pesan visual, terutama dalam konteks edukasi budaya. Ketiga, karakter utama "Otie" memberikan kekuatan simbolik yang relevan karena berbasis pada ikon lokal—yaitu hewan monyet di Hutan Kota Trenggalek—sehingga memperkuat identitas budaya dan kedekatan emosional antara media dan audiens. Karakter yang memiliki nilai lokal tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual semata, tetapi juga sebagai jembatan penyampai pesan budaya yang efektif (Putra, 2019).

Distribution

Pada tahap distribution melakukan proses penyebaran atau penyampaian perancangan yang sudah dibuat kepada audiens yang dituju. Tahap distribution pada perancangan ini berupa publishing media ke akun *YouTube* pada channel Remaja Trenggalek, hasil film animasi dengan judul "Larung Sembonyo" yang dibuat berupa format MP4, ukuran 1440x1080 pixel, durasi 3 menit 27 detik dengan views *YouTube* 10.

Kesimpulan

Pengabdian masyarakat ini menghasilkan produk rancangan berupa film animasi 2D dengan teknik *Motion graphic* Berjudul "Larung Sembonyo". Film ini memiliki format MP4 dengan durasi 3 menit 27 detik. Film ini merupakan media pengenalan budaya Larung Sembonyo di Desa Prigi Kabupaten Trenggalek kepada Remaja tengah dan Akhir berusia 16-24 tahun. Film ini dirancang menggunakan teknik animasi komputer 2D. Proses perancangan film "Larung Sembonyo" melalui beberapa tahap yaitu (1) *concept* (2) *design* (3) *material collecting* (4) *assembly* (5) *testing* (6) *distribution*. Media ini telah divalidasi oleh ahli materi 95,85% dan media 91,67% dengan hasil sangat layak sebagai media pengenalan Larung Sembonyo. Saran untuk pengabdian masyarakat berikutnya adalah melanjutkan pengabdian masyarakat ini ke tahap uji coba kepada calon pengguna. Hal ini untuk menggali tingkat efektivitas dalam prespektif remaja, sehingga dapat ditemukan hasil penelitian yang lebih mendalam.

Daftar Pustaka

Al-Ars, K. R., Fakhiratunisa, N., Wirastuti, M. A., Fauzan, M. F., Balle, J. L., Maulana, M. S., Dewi,

M. F., Febriayanti, T., Suhada, V. R., Falah, N. A., Rodhia, S., Rizha, T., & Siskandar, R. (2021). Pembuatan video tutorial pengetahuan produk aplikasi SilviPlus dengan teknik motion graphic di PT KST. Jurnal Sains Indonesia, 2(1), Article 1. https://doi.org/10.59897/jsi.v2i1.55

Anita, Ri. D., & Marisa, F. (2017). RANCANGAN VIDEO MEDIA PROMOSI BERBASIS MOTION GRAPHIC 2D UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH MAHASISWA UNIVERSITAS

ASPEK PSIKOLOGIS. TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial, 1(2), Article 2. https://doi.org/10.24014/tsaqifa.v1i2.18502

Developer, medcom id. (2023, June 4). Nelayan Trenggalek Gelar Upacara Adat Larung Sembonyo di Pantai Prigi. medcom.id. https://www.medcom.id/nasional/daerah/lKYv3LXN-nelayan-trenggalek-gelar-upacara-adat-larung-sembonyo-di-pantai-prigi

Fernando, F., Yandri, Y., Gani, M. H., & Malik, K. (2023). Perancangan Media Edukasi dengan Teknik Motion graphic tentang Objek Wisata Bersejarah Bukittinggi. Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif, 5(2), Article 2. https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i2.153

Hutan Kota | SIMPONI Sistem Informasi Manajemen Potensi Informasi Daerah Kabupaten Trenggalek. (n.d.). Retrieved November 15, 2023, from https://dpmptsp.trenggalekkab.go.id/simponi/potensi/30/hutan-kota

Irfan, M., & Setyaputri, N. Y. (2022). Kearifan Lokal Larung Sembonyo untuk Meningkatkan Karakter Siswa Agar Lebih Memotivasi dalam Belajar. Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN), 2, 45–48.

Ismail, N. (2014). NEGARA, MASYARAKAT SIPIL DAN AGENSI DALAM RELASI ANTARKOMUNAL ISLAM. Harmoni, 13(1), Article 1.

Kebudayaan Indonesia. (n.d.). Character Building. Retrieved October 4, 2023, from https://binus.ac.id/character-building/2022/03/kebudayaan-indonesia/

Lianto, F. P., Nirwana, A., & Rahmadianto, S. A. (2022). Perancangan Motion graphic FoMO Tidak 100 Persen Salah Kalian bagi Anak Muda di Indonesia. Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi, 3(1), Article 1. https://doi.org/10.33479/sb.v3i1.192

Mellenia, F. O., Rahmaningsih, S. E., Yovianto, R., Wilopo, M. I. M., & Ravizki, E. N. (2023). Peranan Masyarakat Desa Dongko Dalam Mewujudkan Desa Wisata Budaya Bersama Mahasiswa UPN "Veteran" Jawa Timur. ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora, 1(2), Article 2. https://doi.org/10.59246/aladalah.v1i2.166

Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis Motion graphic pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(3), Article 3. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642

Protokol-Dokpim. (2023, June 3). Digelar Rutin Tahunan, Labuh Larung Sembonyo Menjadi Embrio Festival Pantai di Teluk Prigi. https://prokopim.trenggalekkab.go.id/berita/juni/3620-digelar-rutin-tahunan-labuh- larung-sembonyo-menjadi-embrio-festival-pantai-di-teluk-prigi

Putra, G. L. A. K. (2019). PEMANFAATAN ANIMASI PROMOSI DALAM MEDIA YOUTUBE.

SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi), 2, 259–265.

Putra, G., & Yasa, G. (2020). ESTETIKA KARAKTER ANIMASI PADA MEDIA KOMUNIKASI SOSIAL DENGAN KATEGORI AUDIENCE REMAJA. Jurnal Bahasa Rupa, 4, 1016. https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v4i1.576

Rachman, F., Taufika, R., Kabatiah, M., Batubara, A., Pratama, F. F., & Nurgiansah, T. H. (2021). Pelaksanaan Kurikulum PPKn pada Kondisi Khusus Pandemi Covid-19. Jurnal Basicedu, 5(6), Article 6. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1743

Rahmawati, R. D. (2022). NILAI KEARIFAN LOKAL FESTIVAL LAMPU COLOK DITINJAU DARI

Ruby, J., & Hidajat, H. (2022). PENGENALAN BUDAYA MELALUI MOTION GRAPHIC

"HAKKA, THE STORY AND PHILOSOPHY OF IT'S PEOPLE." Titik Imaji, 4(2). https://doi.org/10.30813/.v4i2.3392

Safi, J., & Bau, S. O. (2021). PEMANFAATAN MUSEUM REMPAH SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN SEJARAH. Jurnal Artefak, 8(1), 11. https://doi.org/10.25157/ja.v8i1.5087

Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MARKET LEARNING BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 9(1), Article 1. https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124

Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2014). Perancangan Motion graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-pemudi. Visual Communication Design, 3(1), 180396.

Sutrisno, A., & Rokhman, N. (2022). Cut-Out Animation dalam Perancangan Konten Youtube Bertema Kepahlawanan. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 8(04), Article 04. https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i04.7632

Umam, N. C. (n.d.). JUDUL PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN BATIK GEMAWANG KHAS KABUPATEN SEMARANG.

Veza, O., Devega, A. T., Mawaddah, M. A., & Arifin, N. Y. (2020). Desain dan Analisis Implementasi Motion graphic Program Publikasi Sebagai Media Promosi Batam TV. Jurnal Teknik Ibnu Sina (JT-IBSI), 5(02), Article 02. https://doi.org/10.36352/jt- ibsi.v5i02.252

WIDYAGAMA MALANG. JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science), 2(1), Article 1. https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i1.417

Wijaya, Y. A., & Jaladri, C. M. (2018). Analisis Hukum Islam Terhadap Tradisi Larung Sembonyo dan Hubungannya dengan Pendapatan Masyarakat di Desa Tasikmadu, Kecamatan Watulimo, Kabupaten Trenggalek. INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan, 4(1), Article 1.

Yanti, A. I. D., Wardhana, M. I. ., Wardani, N. K., & Hidayat, I. K. (2024). Penerapan Bahasa Isyarat Bisindo Pada Kalimat Sederhana Berbasis Animasi 3D. GESTALT : JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, 6(2), 17–30. https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i2.226

Yulandina, A., Antoni, C., & Firmanda, A. (2018). OPTIMALISASI UNSUR LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC UNTUK PROMOSI DIGITAL LEMBAGA PAUD. JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION, COMMUNICATION, AND ARTS (DECA), 1(1), Article 1. https://doi.org/10.30871/deca.v1i1.588