

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TRANSFORMASI MEDIA CERITA RAKYAT INDONESIA SEBAGAI PENGENALAN WARISAN BUDAYA NUSANTARA

Rizky Imania Putri Siswandari¹, Muh. Ariffudin Islam², Khamadi³

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261
E-mail : imaniaandari@gmail.com¹, muhariffudin@gmail.com², khambienk@gmail.com³

Abstrak

Cerita rakyat nusantara sebagai bagian dari folklor memerlukan sarana yang sesuai agar tidak semakin tenggelam di tengah arus globalisasi yang semakin deras. Tujuan penelitian ini adalah menentukan media yang tepat untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Indonesia kepada generasi muda. Di dalam laporan penelitian ini terdapat analisis permasalahan yang digunakan untuk menfokuskan perancangan komunikasi visual transformasi media cerita rakyat Indonesia sebagai warisan budaya nusantara. Dengan menggunakan metodologi framing, didapatkan kesimpulan bahwa posisi cerita rakyat Indonesia semakin tergeser jika dibandingkan cerita rakyat populer. Hasil yang diperoleh dari analisis permasalahan dalam penelitian ini yaitu terdapat beberapa cara menjaga keaslian budaya, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang, menjadi sebuah media untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Indonesia sebagai warisan budaya nusantara yang tidak hilang dimakan zaman.

Kata Kunci: *budaya, cerita rakyat, folklor lisan Indonesia, perancangan, transformasi media*

1. PENDAHULUAN

Sebagai sebuah negara kepulauan, Indonesia memiliki beragam kebudayaan yang tersimpan dan menjadi kebanggaan masing-masing suku bangsa Indonesia. Menurut Edward B. Taylor, dalam Koentjaraningrat (1990:180) kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Menurut Koentjoroningrat disebutkan bahwa kebudayaan adalah semua, seperangkat sistem gagasan, tindakan, hasil atau benda-benda manusia yang diperoleh dengan cara belajar dalam rangka hidup bermasyarakat yang dimiliki oleh manusia.

Perwujudan budaya diciptakan oleh manusia sebagai makhluk berbudaya, berupa norma-norma, perilaku, bahasa, moral, peralatan hidup, benda-benda kebudayaan, religi, dan segala sesuatu untuk membantu melangsungkan kehidupan yang bermasyarakat. Berbagai macam warisan kehidupan bermasyarakat kemudian menciptakan suatu kebudayaan kolektif, yang kemudian tersebar dan di wariskan secara turun temurun, secara tradisional dalam versi yang berbeda baik secara lisan maupun disertai gerak isyarat dan alat bantu pengingat. Hal itu kemudian disebut sebagai folklor. Salah satu folklor lisan adalah cerita prosa rakyat. Cerita rakyat mempunyai fungsi-fungsi yang menjadikannya penting dan sangat menarik. Cerita

rakyat memiliki fungsi sosial yang bermanfaat sebagai alat untuk mengendalikan kehidupan sosial dan gaya hidup suatu masyarakat.

Perkembangan teknologi mengiringi pertumbuhan manusia dari anak-anak hingga dewasa. Budaya lisan mulai ditinggalkan dan masyarakat mulai mengenal cerita prosa rakyat melalui media tulis cetak. Orang dewasa memposisikan diri sebagai pencerita dan secara kolektif membuat buku cerita rakyat untuk anak-anak. Akan tetapi masih menjadi pertanyaan bagaimana cerita rakyat ini akan melekat dalam ingatan mereka yang sudah beranjak dewasa dimana kini kebutuhan akan mobilitas dan gaya hidupnya semakin kompleks sehingga cerita rakyat mulai ditinggalkan baik yang berbentuk lisan maupun tulisan (cetak).

Masyarakat saat ini, terutama di perkotaan sangat tergantung pada internet dan teknologi. Teknologi merupakan hal yang paling diminati oleh masyarakat perkotaan. Interaksi antara manusia dan komputer terjadi sehari-hari dalam kehidupan. Kebutuhan bangsa Indonesia terutama generasi muda untuk mengenal kembali warisan budaya nusantara folklor lisan cerita rakyat menjadi sangat penting karena cerita rakyat sudah semakin terlupakan dan ditinggalkan.

Sebuah sistem dapat direalisasikan oleh pengaruh kebudayaan lokal dalam membentuk jati diri bangsa Indonesia sebagai negara multikultural yang memiliki kekayaan budaya lokal sehingga generasi muda bangsa tidak kalah bersaing di dunia internasional namun tidak melupakan kearifan dan nilai-nilai luhur Indonesia. Cerita rakyat memiliki pengaruh yang sangat besar dalam menjaga dan mewariskan budaya nusantara kepada bangsa Indonesia sehingga masyarakatnya tidak kehilangan jati diri saat berkompetisi dengan dunia Internasional.

2. METODE

Sebagai pendukung terciptanya sebuah karya visual akan dilakukan penelitian terhadap topik yang diangkat. Penelitian yang digunakan dalam perancangan komunikasi visual ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif atau qualitative research adalah penelitian yang ditujukan guna meneliti, mengamati, mendiskripsikan, menganalisa dan memaparkan fenomena, sikap, aktifitas sosial, peristiwa, persepsi, kepercayaan, dan pemikiran manusia baik secara individual maupun dalam forum atau komunitas

Metodologi yang akan digunakan dalam proses pengumpulan data yang bertujuan mendukung perancangan memiliki beberapa tahapan yaitu observasi, identifikasi fokus permasalahan, studi pustaka, wawancara, dan pengarsipan.

Objek yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu cerita rakyat Indonesia dan cerita rakyat populer. Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data verbal yang bersifat deskriptif. Merupakan tinjauan permasalahan, fakta lapangan, deskripsi klien dan target audience dan definisi- definisi seputar isu yang diangkat. Dan data visual yang berupa data yang bersifat visualisasi berupa foto-foto yang berkaitan dengan permasalahan, foto-foto atau gambar- gambar dasar analogi (perumpamaan) yang berkaitan dengan permasalahan.

Setelah proses klasifikasi data yang telah dikumpulkan maka akan dilakukan analisis dari hasil pengolahan data. Analisis data ini bertujuan untuk memperjelas media dan desain yang akan digunakan dalam proses selanjutnya. Analisa data akan dilakukan menggunakan metode framing.

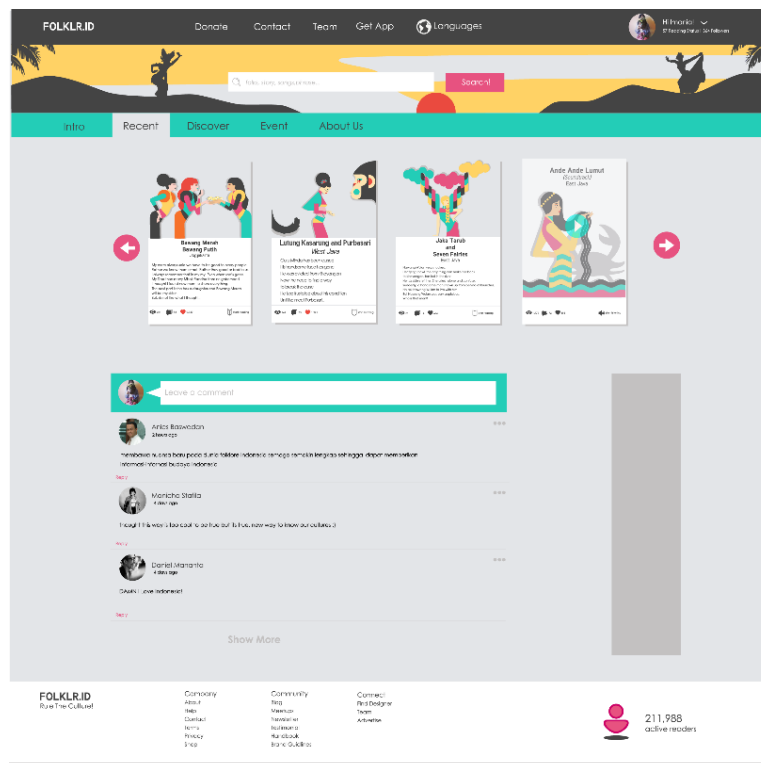
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjaga suatu kebudayaan dalam sebuah lingkungan masyarakat merupakan hal yang dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Salah satunya adalah dengan memadukan unsur tradisional dan teknologi. Memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dan masih terus mengalami peningkatan konsumsinya menjadi cara baru untuk mengemas suatu kebudayaan yang cenderung memiliki image kolot dan usang. Menampilkan cerita rakyat sebagai topik yang menarik dan layak diperbincangkan akan membangun kesadaran bangsa Indonesia untuk terus melestarikan cerita rakyat sebagai salah satu bagian folklor Indonesia.

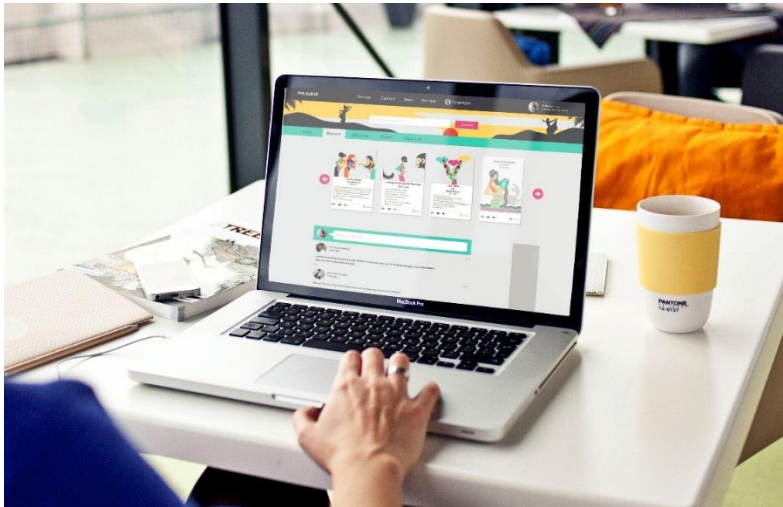
Sesuai dengan penelitian dan observasi lapangan yang telah dilakukan untuk mendukung perancangan komunikasi visual ini, maka telah dipilih beberapa media berupa 2 media utama dan 7 media pendukung. Media utama berupa website dan aplikasi mobile, sedangkan media pendukungnya berupa *poster event*, stiker, *totebag*, T-shirt, *sketchbook*, x-banner *event* dan gantungan kunci. Pemilihan media tersebut memiliki tujuannya masing-masing.

Website dan aplikasi mobile dipilih sesuai dengan tujuan perancangan ini yaitu mengenalkan kembali cerita rakyat sebagai warisan budaya Nusantara. Dengan memanfaatkan teknologi modern dan strategi tren budaya yang sedang berkembang di masyarakat, maka dilakukan kolaborasi antara budaya tradisional dan budaya populer (*modern*). Website dan aplikasi mobile akan menjembatani kebutuhan manusia akan teknologi dan kesadarannya dalam mempertahankan tradisi.

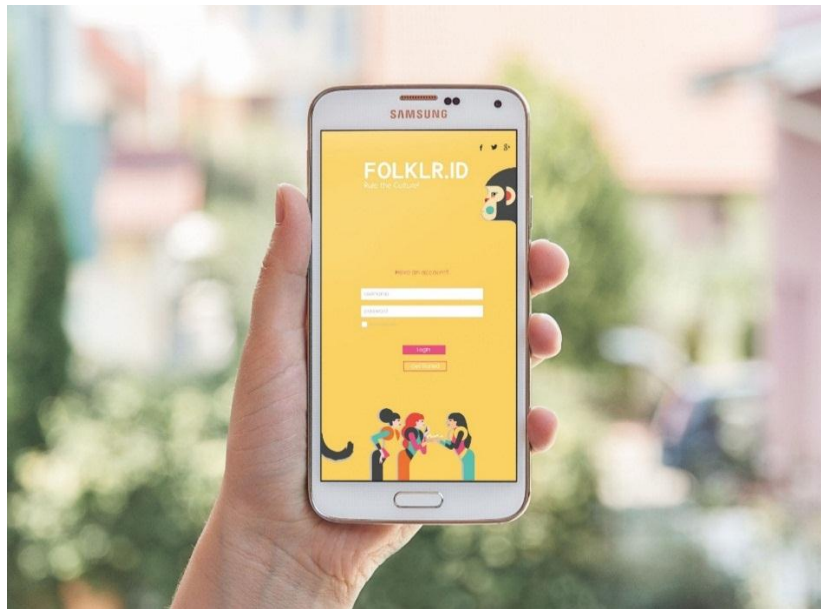
Sedangkan untuk media pendukung yang dipilih yaitu media konvensional *poster event*, stiker, *totebag*, T-shirt, *sketchbook*, x-banner *event* dan gantungan kunci. Media ini sebagai pelengkap event yang akan diadakan



Gambar 1. Interface Website



Gambar 2. Mockup Website



Gambar 3. Mockup Mobile Apps



Gambar 4. Mockup Kaos



Gambar 5. Mockup Totebag

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Cerita rakyat bisa menjadi sebuah subjek yang tidak pernah usang jika dikemas dengan cara yang baru mengikuti tren yang sedang berkembang saat ini. Tren seperti Holywood dan K-Pop, bisa menjadi inspirasi untuk memajukan budaya lokal agar masyarakat tidak hanya berkiblat pada negara-negara lain tapi juga melihat kekayaan lokal Indonesia. Saat suatu negara tidak lagi memiliki identitas budayanya sendiri maka masyarakatnya akan kehilangan jati diri saat berkompetisi di dunia internasional. Memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dan masih terus mengalami peningkatan konsumsinya, bisa menjadi salah satu sarana untuk mengemas cerita rakyat Indonesia sebagai warisan budaya Nusantara. Menampilkan cerita rakyat sebagai topik yang menarik dan layak diperbincangkan akan membangun kesadaran bangsa Indonesia untuk terus melestarikan cerita rakyat sebagai salah satu bagian folklor Indonesia.

Website FOLKLR.ID diharapkan dapat menjadi sarana generasi muda untuk semakin mengenal warisan budaya nusantara dengan nuansa yang segar dan menyenangkan (*fresh and fun*).

Saran untuk perancangan komunikasi visual transformasi media cerita rakyat Indonesia sebagai pengenalan warisan budaya Nusantara, dikemudian hari *database* cerita rakyat dan folklor lisan lainnya, seperti nyanyian, puisi, dan pantun untuk dapat semakin dilengkapi sehingga setiap masyarakat dapat mengakses informasi dalam satu website FOLKLR.ID. Dari segi desain untuk terus dilakukan re-generasi dan *upgrade* website setiap tahunnya supaya *interface* yang dihadirkan semakin fungsional dan memenuhi kriteria website yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Danandjaja, James. 1991. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain lain*. 3rd ed. Jakarta: Grafitti
- [2] Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. 1st ed. Jakarta: Rineka Cipta
- [3] Koentjaraningrat. 2000. *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. 1st ed. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama