

Perancangan Media *Publishing* Film Animasi Relief Jataka Candi Borobudur Berbasis Pengolahan Pesan dan Informasi Visual Berbahasa Rupa Tradisi

Dwi Budi Harto

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, Semarang 50229
E-mail : dwibudihartounnes@yahoo.com

ABSTRAK

Film animasi berbasis bahasa rupa relief Jataka candi Borobudur telah berhasil dirancang pada penelitian tahun ke-1. Sebagai tindak lanjut (th ke-3) dalam upaya mempopulerkan Model Film Animasi (MFA) tersebut, maka dirancang media *publishing*/media publikasi MFA tersebut (MP/MP-MFA). Perancangan MP/MP-MFA ini tentunya masih mendasarkan pada animasi *bitmap* yang dihasilkan pada MFA tahun ke-1. Setelah melalui tahapan perancangan dengan pendekatan *siklus hidup sistem* (*system life cycle* atau SLC) maka Model Media *Publishing*/Media Publikasi MFA (MP/MP-MFA) dapat diciptakan. Salah satu jenis MP/MP-MFA adalah **media poster**. Poster yang dirancang membawa pesan/informasi verbal (*teks*) dan visual (*image/bitmap*) berkaitan dengan ajakan menonton film animasi di bioskop mini (*ruang audio-visual*) candi Borobudur. Selain membawa pesan/informasi tersebut, maka dalam media poster ini juga terkandung bahasa rupa tradisi diantaranya: cara digeser, dari kepala ke kaki, aneka tampak, tepi bawah = garis tanah, rinci diperbesar, diperbesar, dan cara baca pradaksina.

Kata kunci : media *publishing*/media publikasi, film animasi, poster, bahasa rupa tradisi, relief Jataka.

1. PENDAHULUAN

Bahasa rupa relief Jataka candi Borobudur merupakan satu bentuk "*local genius*" yang dimiliki bangsa ini. Tidak banyak anak bangsa yang tahu tentang hal ini. Bahasa rupa khas pada relief tersebut telah mampu diangkat dalam penelitian tahun ke-1 (2011) menjadi sebuah film animasi. Film animasi berbasis bahasa rupa khas relief Jataka tersebut (bahasa rupa tradisi) perlu ditindaklanjuti dengan merancang **media publishing** (**media publikasi**)nya. Dalam sebuah Industri Kreatif, media publikasi sangat diperlukan guna menyebarkan informasi/pesan kepada target audien (khalayak sasarannya). Apalagi bahasa rupa tradisi relief tersebut belum banyak diketahui oleh masyarakat selama ini. Selain itu film animasi berbasis bahasa rupa relief tersebut dalam persaingan global juga telah tergeser oleh film animasi dengan *style* luar (Barat, Jepang, Korea, dan lain-lain).

Selain bertujuan mempublikasikan film animasi relief Jataka tersebut, media publikasi ini juga bertujuan untuk mempopulerkan bahasa rupa tradisi/khas yang terdapat pada relief tersebut. Meskipun secara garis besar masyarakat telah mengetahui bahwa candi Borobudur adalah candi Budha yang memiliki banyak cerita, namun detail masing-masing cerita justru banyak yang tidak tahu. Apalagi bahasa rupa tradisi/khas yang ada pada masing-masing panel cerita, pasti hanya sedikit orang yang tahu. Karena, dalam kegiatan wisata di candi Borobudur rata-rata pengunjung hanya lalu-lalang dan rata-rata memanfaatkan relief candi Borobudur sebagai background berfoto ria, sebagai legitimasi bahwa ia pernah datang ke candi Borobudur.

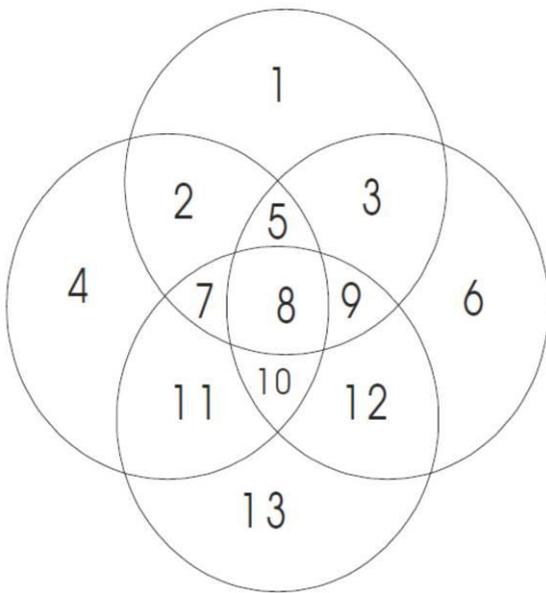
Berkaitan dengan latar belakang tersebut, diasumsikan bahwa ada **kelemahan peran media informasi** yang digunakan baik berbentuk elektronik maupun cetak. Jika telah ada media elektronik atau cetak (sebagai media informasi wisata) yang dibuat sebelumnya, maka perlu diteliti/dikaji ulang. Hasil kajian ini perlu direkomendasikan sebagai dasar untuk perancangan ulang (*redesain*) atau perancangan baru **media publikasi** bahasa rupa dan film animasi relief tersebut. Dengan demikian perlu penciptaan/perancangan **media publikasi** yang lebih berfungsi sebagai **media yang menginformasikan bahasa rupa relief** tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut maka perancangan dengan *tool* berupa *software-software* dalam TIK dimungkinkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut. Tentu saja harus dikolaborasi dengan disiplin ilmu lain, dan tentunya dipilih *software-software* tertentu yang bisa digunakan untuk mengolah pesan visual cerita relief tersebut. Sehingga menghasilkan **media publikasi** yang dapat digunakan sebagai **sistem informasi** dalam **menyampaikan bahasa rupa tradisi/khas** dari **relief Jataka** candi Borobudur serta dapat menampilkan estetika relief tersebut.

2 LANDASAN TEORI

2.1. Perancangan Media *Publishing*/Media Publikasi

Berkaitan dengan perancangan media publikasi, menurut Supriyono [18] sesungguhnya tidak ada tahapan atau urutan yang baku dalam proses pengerjaan poster (catatan: poster adalah salah satu produk dalam media publikasi). Setiap desainer memiliki cara kerja sesuai kebiasaan dan pengalamannya masing-masing dan juga tergantung dari permintaan *client* (konsumen). Meskipun tidak ada kebakuan tahapan, namun tentunya ada komponen-komponen/faktor-faktor perancangan yang harus diperhatikan. Dengan demikian desainer masih bekerja dengan acuan tertentu, tidak merancang semata-mata intuitif atau semauanya. Ketika merancang **media publikasi** biasanya seorang desainer akan mengacu kepada disiplin ilmu yang ia miliki. Disiplin ilmu yang terkait merupakan kolaborasi, paling tidak terdiri dari: Seni Rupa, Komunikasi, dan Teknologi (dalam kasus media publikasi ini yang dimaksud adalah Teknologi Informasi). Hal ini bisa dianalogikan dengan pendapat Dr. Rudolph Beck ten-

tang **desain industri** [20]. Di luar 3 disiplin ilmu tersebut Dr. Rudolph Beck menambahkan **industri** sebagai **entitas** perancangan. Beberapa kasus perancangan media publikasi, posisi industri sebenarnya dapat dianalogikan sebagai **client**. Pada tahun 1986 Dr. Rudolph Beck memiliki istilah **komunikasi kasat mata**, barangkali saat ini istilah tersebut telah berkembang menjadi disiplin ilmu tersendiri yaitu Desain Komunikasi Visual/DKV/Deskomvis. Menurut Dr. Rudolph Beck [20], dalam desain industri komunikasi kasat mata (komunikasi visual) merupakan perpaduan dari Seni Rupa dan Komunikasi. Dengan demikian Desain Komunikasi Visual memiliki 2 kaki yaitu berdiri di atas disiplin ilmu Seni Rupa dan Komunikasi. Sedangkan **teknologi** dalam bagan Dr. Rudolph Beck [20] (bagan 1), terkait dengan perancangan **media publishing/media publikasi** maka dapat dianalogikan pada Teknologi Informasi (TI). Berdasarkan model 1 dapat dianalogikan bahwa ini maka **media publishing/media publikasi** adalah ‘cucu’ hasil kolaborasi antara 3 disiplin ilmu (Komunikasi, Seni Rupa, dan Teknologi Informasi) dipadu dengan 1 entitas perancangan, yaitu **client** (dalam contoh kasus Dr. Rudolph Beck **client**nya adalah industri). Perkembangan keilmuan saat ini, **media publishing/media publikasi** menjadi bagian dari **desain grafis**. Sedangkan **desain grafis** sendiri merupakan bagian dari Desain Komunikasi Visual. Jika ditilik dari uraian sebelumnya dan berdasarkan adaptasi bagan dari Dr. Rudolph Beck (bagan 1) maka sebenarnya **media publishing/media publikasi** adalah hasil kolaboratif antara 3 disiplin



Model 1: prosedur perancangan MFA dan **media publishing/media publikasi** (diadaptasi dari [5] & [20])

ilmu dan 1 entitas perancangan. Dalam hal ini Dr. Rudolph Beck mencoba memisahkan **client** dari entitas perancangan yang lain, yaitu **user/target audiens/khalayak sasaran** dan **perancang/desainernya**. Dengan demikian ketika merancang **media publishing/media publikasi**, seorang desainer **media publishing/media publikasi** Model Film Animasi relief Jataka candi Borobudur paling tidak harus memperhatikan komponen-komponen perancangan pada model 1 di samping kiri ini.

Keterangan bagan 1:

1. Komunikasi (komunikasi **media publishing/media publikasi** terhadap *user/target audiens/khalayak sasarnya* yaitu para pengunjung bioskop mini candi Borobudur)
2. Pemasaran (sosialisasi)
3. Komunikasi kasatmata (komunikasi visual)
4. *Client* (PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan, & Ratu Boko)
5. **Periklanan/promosi (media publishing/media publikasi)**
6. Seni rupa (desainer)
7. Humas dari *client*
8. **Rekabentuk** Model Film Animasi/MFA berbasis bahasa rupa tradisi
9. **Rekabentuk (ilmu-ilmu desain/estetika)**
10. **Rekaproduk MFA & media publishing/media publikasi**
11. *Rekayasa hardware & software* (dalam TI) sesuai kebutuhan *client*
12. *Kiat (tip & trik memanfaatkan hardware & software dalam TI)*
13. **Teknologi Informasi/TI**

2.2 Media Publishing/Media Publikasi yang Estetis

Meskipun tidak ada bakuan yang pasti mengenai tahapan perancangan media publikasi, namun Supriyono [18].mengingatkan bahwa seorang desainer hendaknya tidak tergesa-gesa menghidupkan komputer **sebelum memiliki ide**. Dengan memperhatikan masing-masing komponen pada model 1, dimungkinkan akan memunculkan ide. Jika hal ini belum juga mendapatkan ide, maka sebenarnya ada permasalahan di luar 13 komponen itu, barangkali ‘jam terbang’ yang menjadi *background* seorang desainer belumlah cukup. Hal lain yang bisa membantu adalah upaya mendapatkan ‘asupan ide’ dari berbagai literatur visual atau verbal/tekstual. Desainer perlu membaca buku, majalah, melihat contoh-contoh media publikasi di internet, dan lain-lain. Jika ide telah didapatkan masih ada satu hal yang perlu diperhatikan, bahwa perancangan media publikasi salah satunya harus memperhatikan komponen ke-6 (model 1) yaitu Seni Rupa. Ketika ide ini diekspresikan tanpa pertimbangan Seni Rupa (yaitu pertimbangan estetis), maka akan menjadi ide yang ‘hambur’, tak akan memiliki ‘*eye catching*’ bagi target audiensnya. Untuk menjadikan ide ini menjadi media publikasi yang estetis maka ada 2 hal yang harus diperhatikan, yaitu memperhatikan **unsur-unsur Seni Rupa/desain** (garis, bidang, warna, tekstur, kepejalan/volume, dan ruang) dan **beberapa prinsip Seni Rupa/desain** (irama/ritme, kesatuan/*unity*, kesetimbangan/*balance*, proporsi, variasi, pusat perhatian/*emphasis/point of interest*, dan keselarasan). Tentunya hal ini tidak cukup diuraikan dalam ruangan terbatas ini dan tentunya hal ini bukanlah teori semata, tetapi diperlukan ‘jam terbang praktik’ yang tinggi dalam menata **unsur-unsur Seni Rupa/desain** dengan menggunakan pedoman **prinsip-prinsip Seni Rupa/desain** sehingga menjadi **media publikasi yang estetis**.

2.3 Relief Jataka Borobudur sebagai *Content* dalam Perancangan Media Publishing/Media Publikasi MFA

Aspek *content/isi* media publikasi MFA adalah bahasa rupa relief Jataka candi Borobudur. Jataka atau “cerita kelahiran” adalah sebuah kumpulan cerita tentang kehidupan sang Buddha ketika masih berwujud hewan, sebelum beliau menitis menjadi Siddharta Gautama. Cerita tersebut menceritakan tentang Sang Buddha sebelum dilahirkan sebagai Pangeran Siddharta. Isinya merupakan pokok penonjolan perbuatan baik, yang membedakan Sang Bodhisattwa dari makhluk lain manapun juga. Sesungguhnya, pengumpulan jasa/perbuatan baik merupakan tahapan persiapan dalam usaha menuju ketinggian ke-Buddhaan. Cerita-

cerita ini jumlahnya kurang lebih ada 547 dan aslinya ditulis dalam bahasa Pali. Cerita yang dikisahkan dalam setiap Jataka adalah cerita fabel. Setiap kali sang Buddha yang menitis menjadi hewan atau bahkan pada suatu peristiwa dikisahkan menjadi sebuah pohon. Setiap Jataka ditulis dalam bentuk prosa, namun pada akhir cerita ditulis moral cerita dalam bentuk seloka bahasa Pali [9] [10] [11] [13] dalam [6]. Cerita Jataka ini nantinya dipilih secara purposif sebagai **content media publikasi** MFA.

Cerita Jataka dipahatkan pada candi Borobudur bersama dengan relief cerita Awadana. Jataka dipahatkan pada tingkat I pagar langkan dalam candi Borobudur. Awadana dipahatkan pada tingkat I dinding candi Borobudur. Sedangkan pada tingkat II pagar langkan candi Borobudur dipahatkan cerita Jataka-Awadana. Cerita Awadana pada dasarnya hampir sama dengan Jataka akan tetapi pelakunya bukan Sang *Bodhisattwa*, melainkan orang lain dan ceritanya dihimpun dalam kitab *Diwyawadana* (perbuatan mulia kedewaan) dan kitab *Awadanasataka* (seratus cerita Awadana). Pada relief candi Borobudur Jataka dan Awadana, diperlakukan sama, artinya keduanya terdapat dalam deretan yang sama tanpa dibedakan. Himpunan yang paling terkenal dari kehidupan Sang *Bodhisattwa* adalah *Jatakamala* atau untaian cerita Jataka, karya penyair Aryasura yang hidup pada abad ke-4 [9] [10] [11] [12] [13] [14] dalam [6]. **Media publikasi** MFA yang dirancang ini diharapkan dapat memberi informasi tentang adanya bahasa rupa tradisi/khas yang terdapat pada Relief Jataka candi Borobudur

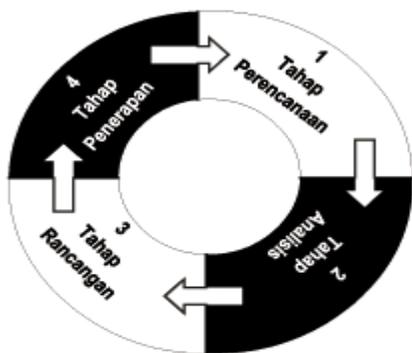
2.4 Software/Aplikasi Desain Grafis sebagai Tool dalam Perancangan Media Publishing/Media Publikasi MFA

Harto [3] dengan mengadaptasi pendapat Wahono [19] berpendapat bahwa dalam perancangan MPI paling tidak ada 3 aspek (trikotomi) perancangan. Tiga aspek perancangan ini dapat pula diterapkan pada perancangan **media publishing/media publikasi**, diantaranya: (1) aspek isi/content; (2) aspek komunikasi visual dan estetika; dan (3) *software/aplikasi/RPL*. Dua aspek telah dibahas sebelumnya, maka pada aspek ke-3 (*software/aplikasi*) ini merupakan **tool** bagi sebuah perancangan **media publishing/media publikasi** yang telah ada idenya (termasuk *content* dan estetika yang terkandung di dalamnya). Untuk mewujudkan ide tersebut dibutuhkan **software/aplikasi desain grafis**. Dalam TI sendiri *software/aplikasi* semacam ini masih dalam perdebatan, apakah aplikasi ini termasuk wilayah disiplin ilmu TI? Karena *software/aplikasi* semacam ini, ketika di tangan *user*, maka dalam bekerjanya *user* tidak melakukan upaya merekayasa perangkat lunak (tidak ada RPL). Walaupun beberapa kalangan teknolog di bidang TI menolak hal *software/aplikasi* sebagai bagian TI, namun pada kenyataannya *software/aplikasi* desain grafis masih dimasukkan ke dalam kurikulum SMK jurusan TI dan beberapa perguruan tinggi jurusan TI. Bahkan materi pembelajaran yang terkait dengan *software/aplikasi* desain grafis ini telah dibuat SKKNInya (SKKNI = Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia). Dengan demikian dalam kurikulum di sekolah maupun di perguruan tinggi masih ada persoalan yang mengganjal mengenai batasan *software/aplikasi* desain grafis ini. Terlepas dari perdebatan ini, maka **tool** dalam perancangan **media publishing/media publikasi** MFA ini adalah berupa **software/aplikasi desain grafis**, diantaranya: Corel Draw dan Adobe Photoshop. Pertimbangan dipergunakannya 2 *software/aplikasi* tersebut adalah karena populernya 2 *software/aplikasi* ini di kota Semarang (walupun di kota lain ada yang tidak menggunakannya). Kepopuleran ini sudah barang tentu menjadi pertimbangan familiaritas ketika mengoperasikannya. Karena, tim peneliti dan pembantu pelaksana lebih familiar menggunakan 2 *software/aplikasi* ini dari pada *software/aplikasi* desain grafis yang lain. Dengan demikian secara teknis akan memperlancar dalam perancangan **media publishing/media publikasi** MFA dalam penelitian ini.

3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Sebagaimana penelitian tahun ke-1, maka pada rangkaian siklus penelitian tahun ke-3 ini juga dibingkai oleh **metode R & D** (*Risert and Development*) yang biasa digunakan dalam bidang teknik (termasuk TIK/ICT), untuk menghasilkan produk [15] [16]. Ada 3 aspek perancangan (trikotomi perancangan: estetika/komunikasi visual, teknik pembuatan/TIK, dan *content*) yang



Bagan 1: Empat tahap dalam SLC [17]

dipertimbangkan dalam penelitian [4] [19]. Namun dalam ruang yang terbatas ini, hanya ditekankan pada aspek teknik pembuatan/teknik perancangannya. *Risert and Development* dapat dipandang sebagai suatu **pendekatan sistem** karena melibatkan komponen-komponen dalam Teknologi Informasi/Sistem Informasi. Komponen-komponen yang terlibat di dalamnya diantaranya: *user/target* audien, *client*, dan desainer. Sebagai *user* dalam **pendekatan sistem** ini adalah para wisatawan/pegunjung bioskop mini candi Borobudur. *Client*nya adalah PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan & Ratu Boko. Desainer dipandang sebagai penghubung antara *user* dan *client*. Pendekatan **siklus** yang digunakan adalah **siklus hidup sistem** (*system life cycle* atau SLC), karena berbasis komputer, namun bukan SLC yang murni [17]. SLC yang murni memerlukan waktu yang lama/evolusioner. Ada 4 tahap pada pendekatan SLC, yaitu: (1) perencanaan; (2) analisis; (3) rancangan; dan (4) penerapan, berjalan secara siklus untuk menghasilkan seperangkat **media publishing/media publikasi** [17] yang terdiri dari: poster, brosur/leaflet, tiket masuk bioskop

3.2 Metode Pengumpulan Data dan Sampling (Tahap Perencanaan)

Pengumpulan data dilakukan terhadap obyek/subyek penelitian sebagai berikut: (1) relief Jataka candi Borobudur; (2) wisatawan/pengunjung bioskop mini candi Borobudur; dan (3) pengelola bioskop mini candi Borobudur. Relief Jataka candi Borobudur (obyek penelitian) digunakan sebagai sumber data primer untuk mendapatkan data tentang bahasa rupa yang digunakan oleh relief tersebut. Pengumpulan datanya dilakukan dengan metode survey/pengamatan secara langsung dan dokumentasi, disampling secara **purposif**. Wisatawan/pengunjung bioskop mini candi Borobudur (subyek penelitian) juga digunakan sebagai sumber data primer, untuk mendapatkan data tanggapan/kebutuhan (*Needs Analysis*) para wisatawan terhadap media *publishing*/media publikasi MFA yang memuat informasi tentang cerita relief Jataka candi Borobudur dan bahasa rupa relief tersebut. Pengumpulan data dari para wisatawan dilakukan dengan metode wawancara, disampling secara random. Pengelola bioskop mini candi Borobudur (subyek penelitian) disampling secara **purposif**, berperan sebagai informan kunci (*key informant*), berkaitan dengan data kebutuhan/tanggapan/pandapat (*Needs Analysis*) tentang bioskop mini candi Borobudur dalam konteks eduwisata-budaya (keberadaan, pengelolaan, data pengunjung, pembuatan, pengembangan, dll dari bioskop mini candi Borobudur).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN: PERANCANGAN MODEL MEDIA PUBLISHING/MEDIA PUBLIKASI MFA

4.1 Entitas dan Relasi (Tahap Perencanaan)

Entitas atau entity merupakan suatu obyek yang dapat diidentifikasi secara unik dalam lingkungan pemakai (user), suatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. Obyek bisa berupa orang, benda, peristiwa dan sebagainya [2] dalam [17]. Sistem yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah sistem yang berkaitan dengan informasi menurut definisi Jerry FitzGerald [17]. Dengan demikian entitas dalam penelitian ini adalah **Model Publishing/Media Publikasi MFA (MP/MP-MFA)**, para wisatawan/pengunjung bioskop mini candi Borobudur, dan para pengelola bioskop mini candi Borobudur yang dibingkai secara **unik** oleh dimensi **ruang** dan **waktu** di masa lalu (dibingkai oleh konteks masa wangsa Syailendra berjaya ± abad 9 M). Adapun bentuk relasi yang digunakan adalah **relasi 1-banyak (one to many relationship)**, yaitu satu *entity* anggota gugus diasosiasikan dengan satu atau lebih *entity* anggota gugus yang lain. Sebaliknya satu *entity* anggota gugus yang lain tersebut diasosiasikan dengan tepat satu *entity* anggota gugus pasangannya (lihat bagan 2). Relasi (R) yang terjadi pada konteks ini bukanlah relasi yang transaksional tetapi berupa relasi yang bersifat informatif yaitu relasi yang terkait dengan proses apresiasi/tanggapan antara pengunjung bioskop mini candi Borobudur terhadap model yang dihadapinya (MP/MP-MFA). Relasi berikutnya adalah antara MP/MP-MFA yang sedang dirancang ketika ditanggapi oleh pengelola bioskop mini candi Borobudur. Dengan kata lain bahwa pengelola dan wisatawan/pengunjung bioskop mini candi Borobudur melihat MP/MP-MFA sebagai obyek seni/obyek yang harus ditanggapi. Tanggapan ini merupakan bentuk analisis kebutuhan (*Needs Analysis*) dari pengelola dan wisatawan/pengunjung MP/MP-MFA yang nantinya menjadi konsep perancangan MP/MP-MFA. Dengan demikian antara ketiganya (pengelola, MP/MP-MFA, dan pengunjung bioskop mini) terjadi hubungan timbal balik.



Bagan 2: Relasi *One-to-many* proses tanggapan terhadap MP/MP-MFA

4.2 Needs Analysis (Tahap Analisis)

Pada dasarnya proses perancangan adalah *problem solving* terhadap permasalahan yang dihadapi *user* dan *client*. Berdasarkan hasil penelitian, ketika menganalisis kebutuhan (*needs analysis*) *user* dan *client* didapatkan data bahwa: kebutuhan dari subyek penelitian (wisatawan/pengunjung bioskop mini candi Borobudur), diantaranya: (1) mereka sebagian besar tidak mengetahui jalan cerita relief Jataka Borobudur; (2) sebagian besar dari mereka tidak mengetahui adanya bahasa rupa khas/tradisi yang ada pada relief Jataka candi Borobudur; (3) mereka sebagian besar mengatakan bahwa film hasil *shooting* video tentang candi Borobudur yang diputar pada teater mini Borobudur, kurang memberikan informasi secara memadai berkaitan dengan cerita relief Borobudur; (4) para wisatawan enggan berkunjung ke bioskop mini Borobudur karena bioskop mini tidak menyuguhkan suatu film yang lebih menarik; (5) para wisatawan/pengunjung bioskop mini tidak mengetahui kalau ada hasil penelitian yang sudah bisa menghasilkan MFA berbasis bahasa rupa tradisi relief Jataka candi Borobudur; dan (6) para wisatawan memerlukan media *publishing*/media publikasi yang memberikan informasi secara detail, menarik, dan menghibur berkaitan dengan keberadaan bioskop mini candi Borobudur dan MFA yang telah dirancang pada penelitian tahun sebelumnya.

Sedangkan subyek penelitian (para pengelola bioskop mini candi Borobudur) memberikan beberapa tanggapan/pendapat dan data kebutuhan sebagai berikut: (1) perancangan MP/MP-MFA berbasis bahasa rupa tradisi relief Jataka Borobudur sangat perlu dilakukan, guna menggiatkan kedatangan pengunjung pada bioskop mini; (2) *content* film yang diputar pada bioskop mini bisa/perlu diganti dengan film tertentu yang bersifat **edutainment**; (3) model MP/MP-MFA yang dirancang nantinya, selain dapat menggiatkan pengunjung diharapkan juga bersifat memberikan informasi dan pendidikan terhadap pengunjung/

tuntunan (mengandung unsur *entertainment*, rekreatif, dan edukatif); dan (4) MP/MP-MFA yang dirancang hendaknya tidak eksklusif membawakan informasi/pesan khusus pada sistem religi agama Budha, tetapi lebih cenderung pada pesan moral kemanusiaan secara universal, sehingga akan lebih mudah diterima oleh semua agama (mengingat beragamnya agama para pengunjung/wisatawan Borobudur umumnya, dan khususnya pengunjung bioskop mini candi Borobudur)..

Ketika merancang MP/MP-MFA maka memerlukan data yang diambil dengan mengamati bahasa rupa relief Jataka candi Borobudur (BRRJCB). Data hasil pengamatan terhadap BRRJCB diantaranya: (1) relief Jataka pada candi Borobudur dipahatkan secara bersamaan dengan relief cerita Awadana, terdiri dari 720 panel. Penempatan reliefnya telah diuraikan pada poin 2.3; (2) karena memiliki banyak panel, maka relief Jataka Borobudur perlu disampling secara **purposif** (dengan pertimbangan tertentu, tidak semua relief Jataka diteliti), selanjutnya dipilih beberapa panel cerita diantaranya: Kisah Ruru sang Rusa, Kisah Gajah, dan Kisah Pemimpin Kera untuk dianalisis bahasa rupa statisnya. Dari 4 cerita tersebut akhirnya dipilih **Kisah Ruru sang Rusa** untuk dijadikan MFA. MFA ini telah dirancang pada penelitian tahun ke-1 dan ditindaklanjuti pada penelitian tahun ke-3 ini untuk dijadikan obyek perancangan **media publishing/media publikasi**; dan (3) hasil animasi relief Jataka Borobudur menarik untuk diangkat menjadi **media publishing/media publikasi** karena setelah diteliti ternyata memiliki bahasa rupa tradisi yang khas, diantaranya adalah: cara digeser, dari kepala ke kaki, sinar X, aneka tampak, tepi bawah/pigora sebagai garis tanah, rinci diperbesar, diperbesar, ada dimensi waktu, dan pembacaan *pradaksina* (dari sisi kanan ke kiri). Bahasa rupa ini akan ditampilkan dalam model **media publishing/media publikasi**, agar informasi/pesan bahasa rupa tersebut dapat tersampaikan kepada user/target audiens/khalayak sasaran, yaitu para pengunjung bioskop mini candi Borobudur.

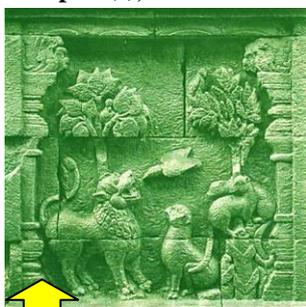
4.3 Penentuan Konsep (Tahap Rancangan)

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan pendekatan model analisis interaktif [8] [22] maka hasilnya dapat digunakan sebagai **konsep perancangan model media publishing/media publikasi**. Adapun **konsep perancangan model media publishing/media publikasi MFA (MMP/MP-MFA)** ini adalah:

- 1) **MMP/MP-MFA** yang dirancang, digunakan untuk konsumsi wisatawan/pengunjung bioskop mini candi Borobudur, usia antara remaja hingga dewasa. .
- 2) Cerita relief Jataka disampling secara purposif, terpilih 4 cerita yaitu: **Kisah Ruru sang Rusa, Kisah Gajah, Singa dan Burung Pelatuk**, dan **Kisah Pemimpin Kera** dipilih dari 720 panel relief Jataka yang ada di candi Borobudur.
- 3) Dari 4 cerita tersebut berdasarkan pertimbangan tertentu akhirnya terpilih **Kisah Ruru sang Rusa dan Singa dan Burung Pelatuk** sebagai *sampling* purposif untuk **MMP/MP-MFA**, yang terlebih dahulu diteliti bahasa rupa yang dikandungnya. Bahasa rupa yang ada pada kedua relief adalah bahasa rupa tradisi statis, digubah menjadi bahasa rupa tradisi-rupa-rungu-dinamis. Bahasa rupa rungu dinamis yang ditemukan ini dijadikan sebagai konsep dalam perancangan **MMP/MP-MFA**. .
- 4) Bahasa rupa yang digunakan dalam **MMP/MP-MFA** ini cenderung pada bahasa rupa tradisi-rupa-rungu-dinamis, yang bisa diangkat sebagai ciri khas **MMP/MP-MFA** adalah: **cara digeser, dari kepala ke kaki, sinar X, aneka tampak, tepi bawah/pigora panel sebagai garis tanah, gapura panggung, ada dimensi waktu, rinci diperbesar, diperbesar, ada dimensi waktu, dan pembacaan gambar secara pradaksina (dari sisi kanan ke kiri)**.
- 5) Dipilih **3 jenis media publikasi** dalam perancangan **MMP/MP-MFA** yaitu: (1) poster; (2) leaflet.brosur; dan (3) tiket masuk ke bioskop mini candi Borobudur.
- 6) Format *image* yang dipilih adalah jpg dan tif, yang terlebih dahulu diolah pada software desain grafis (CorelDraw dan Adobe Photoshop) [3] [21].
- 7) **MMP/MP-MFA** yang dirancang membawa **pesan/informasi** tentang: **(1) adanya bahasa rupa tradisi dalam relief Jataka candi Borobudur; (2) menunjukkan keberadaan bioskop mini candi Borobudur; (3) ajakan kunjungan ke bioskop mini candi Borobudur; dan (4) menunjukkan keberadaan MFA di bioskop mini candi Borobudur**.
- 8) Format komposisi dipilih asimetris, karena **MMP/MP-MFA** ini digunakan sebagai media publikasi untuk kegiatan non-formal yang bersifat edutainment (edukasi-rekreatif) yaitu menonton film yang disajikan dalam gedung bioskop tersebut.
- 9) Gaya tampilan **MMP/MP-MFA** adalah dengan gaya ilustrasi, tipografi, dan warna klasik, namun komposisinya modern. Ilustrasi, tipografi, dan warna klasik ini sesuai dengan pesan/informasi yang akan disampaikan kepada khalayak sasaran, sebagaimana telah dituliskan pada poin 7) yaitu pesan ke (1). Komposisi dengan gaya modern dimaksudkan untuk mempengaruhi psikologis khalayak sasaran yang saat ini hidup di jaman modern. Gaya modern ini selain dirunjukkan dengan komposisi asimetris juga akan ditunjukkan dengan kesenyapan komposisinya, serta pilihan elemen-elemen grafisnya.

4.4 Merancang *Image/Bitmap* sebagai Ilustrasi dalam MMP/MP-MFA (Tahap Rancangan dari bagan 1).

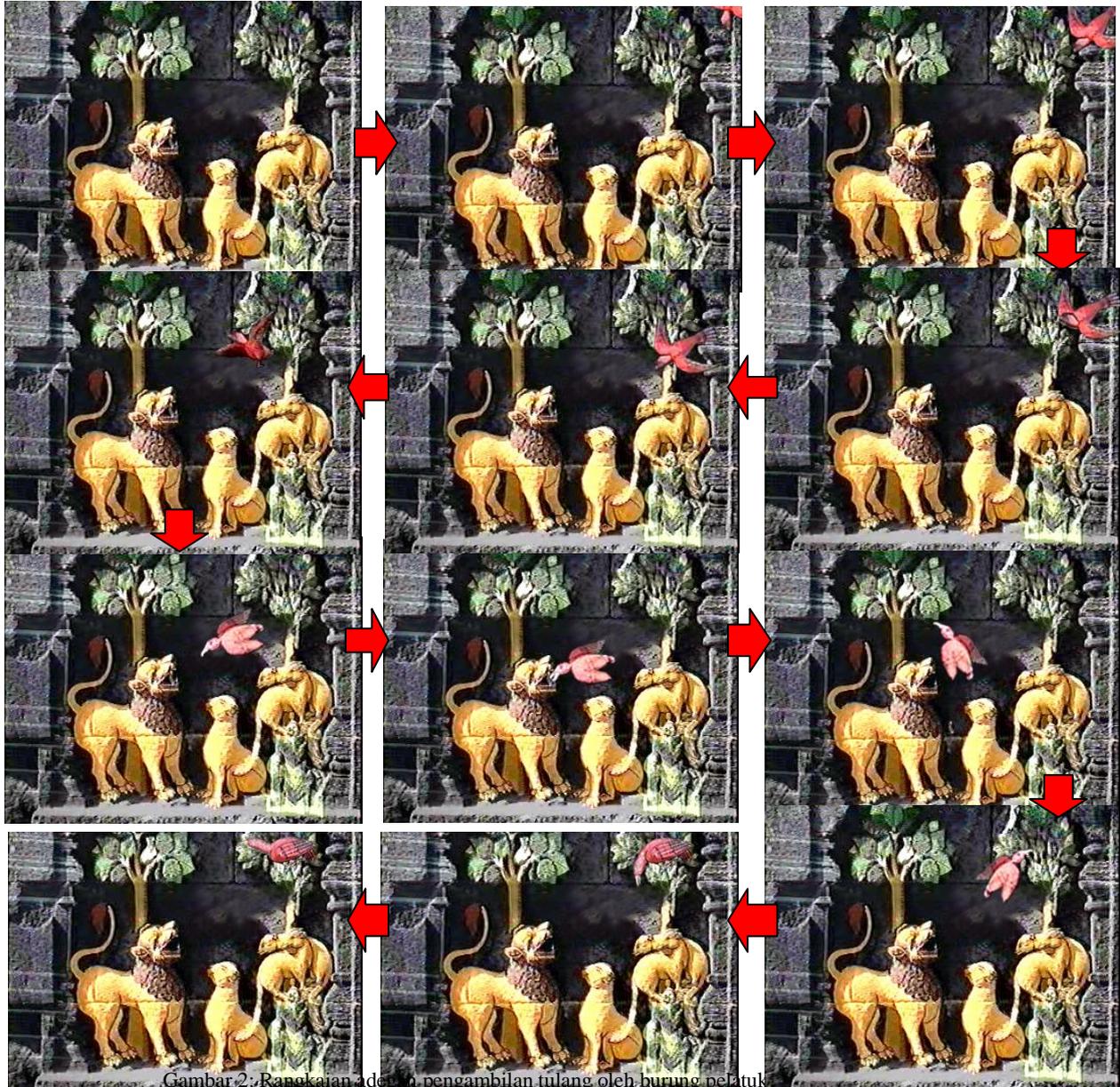
Jika merujuk Jr. (bagan 1) [17] maka tahap ini adalah **tahap rancangan (3)** namun sekaligus juga sudah memasuki **tahap penerapan (4)**, karena ilustrasi untuk 3 jenis media publikasi yang telah ditentukan sebelumnya ada beberapa tahapan **perancangan** dan sekaligus **menerapkan** teori bahasa rupa tradisi dalam menggambarkan tokoh-tokoh dan adegannya dalam ilustrasi tersebut. Berikut contoh visual hasil perancangan *image/bitmap* tersebut



Perancangan ilustrasi dalam bentuk *image/bitmap* ini menggunakan *software/aplikasi Adobe Photoshop*. Pemilihan *software* ini karena *Adobe Photoshop* merupakan *software* yang dibuat/dirancang secara khusus untuk mengolah *image/bitmap*, sehingga dapat digunakan untuk mempersiapkan *image/bitmap* un-tuk proses lebih lanjut. Sebagaimana diuraikan sebelumnya bahwa cerita **Singa dan Burung Pelatuk** menjadi salah satu sampel purposif dalam penelitian ini. Panel asli cerita **Singa dan Burung Pelatuk** ini sebanyak 4 panel, menurut Krom [14] nomor panelnya adalah 133 s.d 136). Secara purposif untuk perancangan ilustrasi **MMP/MP-MFA** ini di-

Gambar 1: Panel asli cerita **Singa dan Burung Pelatuk** saat burung pelatuk menyambar tulang di mulut singa (sumber: Krom, [14])

pilih panel 136 (gbr 1) yang menggambarkan usaha burung pelatuk menolong singa yang mulutnya terganjal oleh tulang binatang yang baru saja dimakannya. Burung pelatuk berupaya menolong singa dengan cara menyambar tulang pengganjal mulut singa tersebut, agar tulangnya lepas. Panel 136 (gbr 1) dapat *breakdown* menjadi rangkaian *image/bitmap* secara *frame by frame*. Dengan demikian *image/bitmap* hasil *breakdown* ini dapat dijadikan gambar ilustrasi pada perancangan MMP/MP-MFA. Hasil *breakdown* panel 136 (gbr 1) dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2: Rangkaian adegan pengambilan tulang oleh burung pelatuk

4.5 Penerapan Bahasa Rupa Tradisi Relief Jataka Borobudur pada MMP/MP-MFA (Tahap Penerapan)

Bahasa rupa tradisi yang terdapat pada MFA (Model Film Animasi) merupakan bahasa rupa dinamis. Bahasa rupa ini telah melekat pada tayangan MFA tersebut. Dengan demikian ketika mempersiapkan *image/bitmap* ilustrasi untuk MMP/MP-MFA, maka dengan cara *printscreen* atau menangkap *image/bitmap* film animasi tersebut maka akan didapatkan *image/bitmap* yang juga mengandung bahasa rupa tradisi yang terdapat pada relief Jataka Borobudur. Dengan demikian dalam proses perancangan MMP/MP-MFA juga telah menerapkan bahasa rupa tradisi relief tersebut. Karena, *bitmap/citra* bahasa rupa tradisi yang terdapat pada relief Jataka candi Borobudur dapat terpindahkan pada MMP/MP-MFA setelah melalui **pengolahan citra** menggunakan *software/aplikasi* untuk animasi 2D (Moho dan Adobe Flash) dan *software/aplikasi* untuk desain grafis (Adobe Photo-



ian klise film yang biasa diputar pada bioskop lama. Rangkaian klise film ini menunjukkan potongan rangkaian cerita (*frame by frame*) yang ada pada relief Jataka candi Borobudur, khususnya cerita “Singa dan Burung Pelatuk”. Dengan demikian rangkaian klise film ini akan memberikan **emphasis** pada desain poster ini. Pemberian **emphasis** ini akan menggiring mata penonton (target audiens) untuk mencermati rangkaian cerita tersebut yang mengandung bahasa rupa tradisi dari relief tersebut. Pembacaan cerita/alur cerita pada klise tersebut dimulai dari kiri-atas ke kanan, menurun ke kiri-tengah, kemudian menurun lagi menuju kanan-tengah, dan selanjutnya menurun menuju ke kiri-bawah (seiring dengan lekak-lekuk bentuk lipatan klise film tersebut). Warna *background* menggunakan warna *soft* dan tidak terlalu menyolok agar tidak mengalahkan *point of interest*-nya. Dengan penonjolan *point of interest/emphasis* maka target audiens/khalayak sasaran diajak penasaran dan ada keinginan besar untuk menyaksikan film animasi tersebut di bioskop mini candi Borobudur. Rasa ingin menonton ini ditambah pula dengan pemberian *tagline* pada bagian atas poster, yaitu berbunyi: “Buktikan jika kau cinta budaya negeri sendiri...! dengan menyaksikan Film Animasi Bahasa Rupa Tradisi Relief candi dari negeri sendiri, di bioskop mini candi Borobudur.....setiap hari”. Berdasarkan *tagline* ini maka secara khusus diharapkan bahwa target audiensnya adalah wisatawan domestik, karena merekalah yang diajak dan memiliki budaya tradisi. Jika poster ini ditujukan kepada wisatawan mancanegara, maka perlu dirancang khusus *taglinenya* dan disertai pula dengan perancangan *image/bitmap background* secara khusus, yang dapat menguatkan pesan visual rangkaian klise tersebut dan dapat menarik perhatian wisatawan mancanegara. Cara memberikan tekanan/aksentuasi pada *tagline* adalah dengan pemberian warna merah pada kalimat yang dianggap penting. Dengan demikian ada tingkatan ranking perhatian pada *tagline* tersebut dengan melihat warnanya serta ukuran *fontnya*. *Font* yang paling besar merupakan kalimat yang paling penting, disusun dengan ranking berikutnya pada *font* yang lebih kecil lagi, demikian seterusnya. *Tagline* di bagian bawah menunjukkan informasi, tidak berupa ajakan sebagaimana *tagline* yang ada di bagian atas *image* ilustrasi. Informasi verbal ini terkait judul film animasi yang akan diputar di bioskop mini candi Borobudur. Dengan demikian pesan/informasi yang disampaikan melalui poster ini berupa pesan verbal (teks) dan visual (gambar/*image/bitmap*), yang bertujuan menginformasikan dan mengajak menonton film animasi tersebut. Pesan lain disampaikan melalui jenis komposisi poster

shop). Hasil pengolahan citra yang berupa *image/bitmap* ilustratif ini kemudian diolah lagi dengan menggunakan *software/aplikasi* desain grafis (Adobe Photoshop dan Corel-Draw) dengan pertimbangan komposisi menggunakan teori Nirmana. Beragamnya jenis MP/MP-MFA (Media *Publishing*/Media Publikasi untuk Model Film Animasi) [1], mengharuskan perancang untuk memilih jenis MP/MP-MFA yang tepat, sehingga akan menghasilkan MMP/MP-MFA (Model Media *Publishing*/Media Publikasi Model Film Animasi) yang sesuai dengan tujuan perancangan dan khalayak sarannya. Berdasarkan pembagian jenis MP/MP-MFA menurut Kusrianto [1] dan dengan pertimbangan tujuan perancangan dan khalayak sarannya maka dipilih jenis MP/MP-MFA sebagai berikut: (1) poster; (2) leaflet.brosur; dan (3) tiket masuk ke bioskop mini candi Borobudur. Berikut ini ditampilkan contoh poster sebagai hasil perancangan MP/MP-MFA yang dijadikan MMP/MP-MFA.

4.6 Konsep Estetika Model Media *Publishing*/Media Publikasi Model Film Animasi (MMP/MP-MFA) Relief Jataka Candi Borobudur

Produk MP/MP-MFA yang akan dibahas kali ini adalah poster untuk mengiklankan bioskop mini candi Borobudur dengan sajian film animasi berbasis bahasa rupa relief Jataka candi Borobudur. Produk MP/MP-MFA yang lain (brosur dan tiket) tidak dibahas dalam kondisi ruang penulisan yang terbatas ini. Poster yang telah dirancang ini,

mengambil *point of interest* sebuah rangka-

ini, yaitu menggunakan komposisi **asimetris** yang menunjukkan bahwa **MP/MP-MFA** yang dirancang bersifat **non formal**, karena memang diperuntukan sebagai publikasi film animasi yang bersifat hiburan/rekreatif. Dengan demikian bentuk komposisi ini akan mengajak target audiens lebih santai/tidak formal. Lipatan/lekukan rangkaian klise film ini juga membentuk irama/ritme yang juga tidak formal, tetapi lebih mengalir dari atas ke bawah/sesuai lekukan klise film tersebut. Selain itu sebagai identitas pemilik resmi poster ini, maka ditempatkan logo PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Boko di sebelah kanan-bawah. Media poster ini dirancang dengan ukuran A3, agar mudah ditempel di area publik yang strategis.

5 PENUTUP

Film animasi “Singa dan Burung Pelatuk” adalah animasi *bitmap*, direncanakan diputar di bioskop mini (ruang audio visual) candi Borobudur. Agar film tersebut lebih cepat dikenal oleh khalayak sasaran maka akan dipopulerkan melalui **MP/MP-MFA**. Oleh karena itu perlu perancangan **MP/MP-MFA**, dalam kasus ini dikemukakan **media poster**. Jika media poster digabungkan dengan brosur dan desain tiket masuk, maka rancangannya akan menjadi **MMP/MP-MFA**. **MMP/MP-MFA** dirancang berbentuk *bitmap*, namun tetap dijaga kualitas resolusinya dalam pencetakan/penggunaannya.

MMP/MP-MFA bitmap yang telah dirancang merupakan hasil **pengolahan citra/bitmap** yang semula merupakan **citra/bitmap statis (still picture)** yaitu berupa foto/image relief Jataka Borobudur pada tiap panelnya, **diolah** untuk menghasilkan **citra yang lain** yaitu menjadi **citra/bitmap dinamis** yang dapat *dicapture* untuk dijadikan **desain poster**. **Pengolahan citra** dengan pilihan *software* yang tepat akan memberikan **akuisisi citra** yang lebih baik [7]. *Software* yang dipilih untuk **mengolah citra/bitmap statis (still picture)** adalah Adobe Photoshop dan CorelDraw (sebagai aspek teknik), tentu saja dalam perancangannya masih mempertimbangkan 2 aspek trikotomi yang lain yaitu: (1) *content/isi* dan (2) Estetika tampilan/visual.

Berdasarkan penerapan **aspek teknik** atau **pengolahan citra/bitmap** yang tepat, akhirnya dapat dihasilkan **Model Media Publishing/Media Publikasi** untuk **Model Film Animasi (MMP/MP-MFA)** yang berkualitas. **MMP/MP-MFA** yang dihasilkan tersebut dapat membawa pesan/informasi verbal dan visual tentang ajakan menonton film animasi cerita Jataka candi Borobudur (khususnya cerita “Singa dan Burung Pelatuk”). Cerita tersebut sarat dengan religi-filosofinya (**aspek content**), sekaligus di dalamnya mengandung **aspek Estetika** (karena adanya bahasa rupa tradisi relief Jataka Borobudur). Bahasa rupa tradisi yang diaplikasikan pada **MMP/MP-MFA** ini adalah: **cara digeser, dari kepala ke kaki, sinar X, aneka tampak, tepi bawah = garis tanah, rinci diperbesar, diperbesar, dimensi waktu, dan cara baca pradaksina**.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Kusrianto, “Pengantar Desain Komunikasi Visual”, Yogyakarta, Penerbit ANDI, 2007.
- [2] A. Z. Fanani, “Perancangan Basis Data Sistem Informasi Akademik: Studi Kasus di Institut Sains dan Teknologi (IST) “AKPRIND” Yogyakarta” (thesis), Jakarta, Sekolah Tinggi Teknologi Informasi Benarif Indonesia, 2001.
- [3] B. R. W. (editor). “Desain Grafis Kreatif dengan CorelDraw X4”, Yogyakarta, Penerbit ANDI, 2008.
- [4] D. B. Harto, “Trikotomi dalam Perancangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Bidang Seni” dalam Mampuono (Ed.), *Prosiding Seminar Nasional 2008 “Meraih Sukses Pembelajaran dengan Optimalisasi Multimedia Interaktif”*, Semarang, PPS Udinus, pp. B-16 – B-20, 2008.
- [5] D. B. Harto, “Paparannya Perkuliahan Mahasiswa: Mata Kuliah Desain Identitas Visual”, Semarang, Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) – Universitas Negeri Semarang (Unnes), 2005.
- [6] D. B. Harto, “Perancangan Model Film Animasi Bitmap Berbasis Pengolahan Pesan dan Informasi Visual, Bahasa Rupa Tradisi Relief Jataka Candi Borobudur” (dalam Prosiding Semantik 2012), Semarang, Udinus, 2012.
- [7] Fadlisyah, “Computer Vision dan Pengolahan Citra”, Yogyakarta, Penerbit Andi, 2007.
- [8] H. B. Sutopo, “Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian”, Surakarta, Sebelas Maret University Press, 2002.
- [9] <http://hpijogja.wordpress.com/2010/01/02/jataka-dan-avadhana/>, diakses 8 Januari 2008
- [10] <http://id.wikipedia.org/wiki/Borobudur>, diakses 10 Januari 2008
- [11] <http://id.wikipedia.org/wiki/Jataka>, diakses 12 Januari 2008
- [12] <http://www.facebook.com/topic.php?uid=392630615295&topic=13727>, diakses 20 Januari 2008
- [13] <http://www.kmb.or.id/component/content/article/34-berita-umum/83-makn>, diakses 28 Januari 2008
- [14] N. J. Krom, “*Barabudur: Archeological Description*”, Volume 1. The Hague, Martinus Nijhoff, 1927.
- [15] Prof. Dr. Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*” Bandung, Alfabeta, 2008.
- [16] Prof. Dr. Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*”, Bandung, Alfabeta, 2009.
- [17] R. Mc. L. Jr., “*Sistem Informasi Manajemen*”, Jakarta, PT Bhuana Ilmu Populer, 1995.
- [18] R. Supriyono, “*Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*”, Yogyakarta, Penerbit ANDI, 2010.
- [19] R. S. Wahono, dkk., “*Aspek dan Kriteria Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif*” (dokumen berformat pdf sebagai kriteria penilaian MPI pada lomba MPI tingkat Nasional 2007), Jakarta, 2006.
- [20] D. Sudiana, “*Komunikasi Periklanan Cetak*”, Bandung, CV Remadja Karya, 1986.
- [21] Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, “*Tip dan Trik Pemakaian Adobe Photoshop 6.0.*”, Semarang & Yogyakarta, Wahana Komputer & Penerbit Andi, 2002.
- [22] T. R. Rohidi, “*Metodologi Penelitian Seni*”, Semarang, Cipta Prima Nusantara, 2011.