

KAPITA SELEKTA

CIT RAL EKA DESAIN

DIALEKTIKA SENI, DESAIN,
DAN BUDAYA
PADA ERA
REVOLUSI INDUSTRI 4.0

**KAPITA SELEKTA
CITRALEKA DESAIN
2020**

**KAPITA SELEKTA
CITRALEKA DESAIN
2020**

**Dialektika
Seni, Desain, dan Kebudayaan
Pada Era Revolusi Industri 4.0**

**Editor:
I Nyoman Jayanegara
I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan**

**STMIK STIKOM Indonesia
Denpasar – Bali - Indonesia**

Judul: Kapita Selektta Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain, dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0

Editor: I Nyoman Jayanegara; I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan

Tata Halaman: I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Wirayudi Aditama,
Kadek Ayu Ariningsih, I Dewa Ayu Agung Tantri Pramawati

Desain Sampul: I Nyoman Jayanegara

Penulis: I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan

I Kadek Dwi Noorwatha

Anak Agung Gde Bagus Udayana

I Putu Udiyana Wasista

I Nyoman Jayanegara

Putu Wirayudi Aditama

I Wayan Adi Putra Yasa

Ngakan Putu Darma Yasa

I Gede Adi Sudi Anggara

I Ketut Setiawan

I Made Marthana Yusa

Penerbit:

STMIK STIKOM Indonesia (STIKI Press)

Anggota APPTI No. 002.078.1.1.2019

Redaksi:

Jalan Tukad Pakerisan No. 97 Denpasar Selatan, 80225, Bali, Indonesia

Telp/Fax: 0361 – 246875

Situs: stiki-indonesia.ac.id

E-mail: publisher@stiki-indonesia.ac.id

Perpustakaan Nasional RI : data Katalog Dalam Terbitan (KDT)

I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan ... [et al.] ;

editor, I Nyoman Jayanegara ...

Denpasar : STMIK STIKOM Indonesia, 2020.

Kapita Selektta Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain, dan
Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0

i – xii, 206 hlm. ; 23 x 15,5 cm.

Referensi: hlm. 20, 51, 67, 83, 103, 120, 132, 146, 170, 186, 204.

ISBN 978-602-70665-9-5

ISBN 978-602-70665-9-5

Cetakan I: Juli 2020

1. STMIK STIKOM Indonesia I. Judul.



Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanik, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

KATA SAMBUTAN

Ketua STMIK STIKOM Indonesia

Salam sejahtera, merupakan sebuah kebanggan dan kehormatan bagi saya selaku ketua STMIK STIKOM Indonesia memberikan kata sambutan untuk penerbitan buku dengan judul *Kapita Selekta Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain, dan Kebudayaan pada Era Revolusi Industri 4.0*. Penerbitan kumpulan tulisan dalam bentuk buku ini menunjukkan keproduktifan para akademisi dalam menyikapi fenomena saat ini yakni Revolusi Industri 4.0.

11 tulisan merupakan jumlah yang cukup signifikan bagi sebuah awalan dalam menulis, sekaligus merupakan hal yang cukup membanggakan bagi kami. Selain itu, berapa penulis dari lintas institusi menunjukkan hubungan yang positif dan saling membangun antar kolega para akademisi.

Ditengah kondisi pandemi COVID-19, penerbitan buku ini memberikan semangat yang luar biasa dalam menyikapi fenomena *work from home* sehingga perlu diberikan ruang yang cukup luas dan secara khusus pula. Selain itu, terbitnya buku yang merupakan salah satu bentuk karya ilmiah pengembangan ilmu pengetahuan, sebagai salah satu bentuk Tri Dharma Perguruan Tinggi, serta proses komunikasi intelektual antara akademisi dengan masyarakat diharapkan menjadi tradisi di dalam lingkungan civitas akademika STMIK STIKOM Indonesia.

Akhir Kata, dengan terbitnya buku ini diharapkan mampu memberikan motivasi lebih bagi rekan-rekan akademisi dalam menulis sehingga segala bentuk pikiran positif dapat tersebarluaskan secara bijaksana.

Denpasar, Juni 2020

Ketua STMIK STIKOM Indonesia

I Dewa Made Krishna Muku, ST., MT.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hikmat-Nya sehingga kumpulan tulisan ini dapat diterbitkan sesuai dengan waktunya. Selama penyusunan buku ini tidak menemui kendala, baik dalam proses penyebaran undangan menulis, penyuntingan, sampai penerbitan. Sumbangan tulisan dalam buku ini berasal dari rekan-rekan akademisi di Program Studi Teknik Informatika konsentrasi Desain Multimedia, STMIK STIKOM Indonesia Denpasar, serta rekan-rekan seprofesi di Institut Seni Indonesia Denpasar.

Kapita selekta atau bunga rampai ini merupakan kumpulan tulisan yang penting dalam pengembangan keilmuan, khususnya dalam wacana-wacana desain, seni, dan kebudayaan dalam ranah dialektika tekstual dan kontekstual. Halnya *citraleka*, dalam sansekerta merujuk pada suatu tulisan atau gambaran yang ibaratnya sebuah prasasti yang menetaskan keilmuan sebagai tonggak perkembangan dan peradaban.

Buku ini memuat 10 tulisan yang mengulas berbagai topik mengenai dialektika seni, desain, dan kebudayaan pada masa revolusi industri 4.0. Sebagai sebuah permulaan dan dengan segala keterbatasan diharapkan kumpulan tulisan dalam bentuk buku ini mampu menjawab kekurangan tulisan-tulisan mengenai desain, seni, dan kebudayaan yang selama ini terjadi. Diawali dengan topik tentang *Wacana Ruang Lingkup*

Struktur Desain: Sebuah Dasar Berfikir Tindakan Teoritik oleh I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, mengulas tentang pola berfikir konseptual dalam penciptaan khususnya dalam perspektif DKV. Dilanjutkan topik *Prabhavana Bali Dwipa: Jelajah Genealogi Kreativitas Seni dan Desain Bali dari Prasejarah Sampai Revolusi Industri 4.0* oleh I Kadek Dwi Noorwatha, mengulas tentang genealogi kreatifitas berkarya di Bali dan menggali aksi kreatifitas dari masa ke masa. *Teknologi Global Dan Tumbuh Kembangnya Desain Komunikasi Visual* oleh Anak Agung Gede Bagus Udayana, mengulas tentang perkembangan keilmuan serta pertumbuhan DKV dalam interaksinya terhadap teknologi global.

I Putu Udiyana Wasista dengan judul unik yaitu *Desain Jempol*, mengulas tentang energi perubahan yang dihadapi saat ini berikut tantangannya oleh para profesional dengan masifnya perkembangan aplikasi yang menghasilkan penciptaan instan. *Disrupsi Desain Komunikasi Visual Dan Revolusi Industri 4.0* oleh I Nyoman Jayanegara, mengulas tentang tantangan pekerjaan para desainer ditengah perkembangan *internet of thing* dan *artificial intelegence*. *Augmented Reality Menjadi Salah Satu Solusi Kreatif Pada Bidang Pendidikan Dan Budaya* oleh Putu Wirayudi Aditama tentang teknologi AR yang belum banyak diterapkan di Indonesia dalam materi pendidikan terutama yang mengikat kearifan lokal. *Portfolio Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0* oleh I Wayan Adi Putra Yasa yang mengulas tentang pentingnya suatu portofolio sebagai

parameter eksistensi diri dengan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah aksesnya.

Pada sesi berikutnya ditulis oleh Ngakan Putu Darma Yasa tentang *Game Edukasi Dua Dimensi Sebagai Produk Kreatif Pada Revolusi Industri 4.0*, ulasan tentang media edukasi dalam pemanfaatan teknologi animasi dan kreatifitas penciptaannya. *Cerita Rakyat Sebagai Ide Kreatif Film Animasi di Indonesia* oleh I Gede Adi Sudi Anggara, mengulas tentang kreatifitas dalam animasi yang mengangkat kearifan lokal terutama cerita-cerita rakyat yang sarat pesan moral. Topik berikutnya hampir mirip dengan tulisan sebelumnya, sebagai pendukung ulasan yaitu *Konsep Film Animasi Cerita Rakyat Untuk Anak-Anak* oleh I Ketut Setiawan, mengulas tentang konseptual animasi cerita rakyat karya anak bangsa yang sajiannya ditujukan untuk anak-anak. Pada akhir *issues*, *Project Kolaboratif sebagai Representasi Sinergi Sains-Seni dan Teknologi* oleh I Made Marthana Yusa yang mengulas tentang semangat berkarya seni kontemporer pada *project* kolaboratif.

Kami mengucapkan banyak terimakasih atas perhatian dan sumbangsih pemikiran para penulis yang telah meluangkan waktu serta tenaga di tengah kesibukan masing-masing. Kumpulan tulisan inipun seakan mampu menjawab kekhawatiran akan ketidakproduktifan para akademisi di tengah pandemi COVID-19 yang melanda negeri ini. Buku ini diharapkan menjadi sebuah awalan yang positif bagi terbitan buku-buku yang lainnya dengan topik-topik sejenis. Diharapkan pula, buku ini menjadi sebuah momentum

baru dalam kenormalan baru, memotivasi para penulis-penulis cerdas lainnya untuk bangkit dan aktif kembali dalam pengembangan ilmu atau publikasi sebagai tindakan diseminasi hasil kreatifitas, analisis kritis, dan sebagainya dalam berbagai perspektif.

Kami tidak lupa pula mengucapkan terimakasih kepada penerbit STMIK STIKOM Indonesia yang telah membantu menerbitkan kumpulan tulisan ini. Terimakasih pula disampaikan kepada berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, telah memberikan bantuan baik secara moral maupun material demi kelancaran penerbitan kumpulan tulisan ini. Mudah-mudahan pula terbitan ini menjadi respon kontinuitas terbitan *Kapita Selektia Citraleka Desain* berikutnya.

Akhir kata, mohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan dan kekeliruan dalam penulisan, penyajian, maupun proses komunikasi selama ini. Hal tersebut semata-mata ketidak-sengajaan dalam kompleksitas perilaku atau proses yang terjadi dalam penyusunan buku, serta hal-hal lainnya. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu menyertai kita dan selalu diberikan kesehatan dan tetap produktif. Selamat menikmati bacaan ini, segala proses adaptasi di tengah tantangan yang ada, dan beragam hal yang memberikan perubahan dalam pengembangan keilmuan.

Denpasar, Juni 2020

Editor

DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi

WACANA RUANG LINGKUP STRUKTUR DESAIN: SEBUAH DASAR BERFIKIR TINDAKAN TEORITIK	1
(I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan)	

<i>PRABHAVANA BALI DWIPA</i> : JELAJAH GENEALOGI KREATIVITAS SENI DAN DESAIN BALI DARI PRASEJARAH SAMPAI REVOLUSI INDUSTRI 4.0	23
(I Kadek Dwi Noorwatha)	

TEKNOLOGI GLOBAL DAN TUMBUH KEMBANGNYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.....	55
(Anak Agung Gde Bagus Udayana)	

DESAINER <i>JEMPOL</i>	69
(I Putu Udiyana Wasista)	

DISRUPSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0	85
(I Nyoman Jayanegara)	

<i>AUGMENTED REALITY</i> MENJADI SALAH SATU SOLUSI KREATIF PADA BIDANG PENDIDIKAN DAN BUDAYA	105
(Putu Wirayudi Aditama)	

PORTFOLIO DIGITAL PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.....	123
(I Wayan Adi Putra Yasa)	

GAME EDUKASI DUA DIMENSI SEBAGAI PRODUK KREATIF PADA REVOLUSI INDUSTRI 4.0	135
(Ngakan Putu Darma Yasa)	
CERITA RAKYAT SEBAGAI IDE KREATIF FILM ANIMASI DI INDONESIA.....	149
(I Gede Adi Sudi Anggara)	
KONSEP FILM ANIMASI CERITA RAKYAT UNTUK ANAK-ANAK	173
(I Ketut Setiawan)	
PROJECT KOLABORATIF SEBAGAI REPRESENTASI SINERGI SAINS-SENI DAN TEKNOLOGI	189
(I Made Marthana Yusa)	

WACANA RUANG LINGKUP STRUKTUR DESAIN: SEBUAH DASAR BERFIKIR TINDAKAN TEORITIK



Oleh:

I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan
STMIK STIKOM Indonesia
anomkojar@stiki-indonesia.ac.id



Ringkasan

Wacana tentang struktur desain dengan proses penciptaan terasa tidak ada habisnya. Menjadikan media komunikasi bak kopi kental yang membuat sulit tidur, walau perlu usaha keras pada tataran struktur dan strategi. Sehingga kalangan pengguna yang awam secara tidak langsung dapat ter-edukasi oleh media dan meningkatkan kualitas kacamata mereka dalam menanggapi fenomena desain. Kompleksitas tahapan proses menjadi fondasi dalam penciptaan media atas kolaborasi berbagai faktor dan elemen, walau tahapan tersebut belum tentu menjadi hal yang baku dan sangat tergantung dari problematika dalam dialektika. Digalinya wacana dalam struktur yang belum ada habisnya, justru desainer dihadapkan kembali oleh era industrial yang

baru, kecepatan kemajuan pola pikir pun mesti dipercepat menanggapi hal ini. Pada akhirnya, profesi dalam perspektif ini tidak terperosok pada jurang penistaan kreatifitas dan inovasi dalam desain oleh kapital industrial atau malah bergeser menjadi suatu stigma yang muncul hanya dari slogan oknum tidak bertanggung jawab.

Pendahuluan

Diskursus dalam Desain Komunikasi Visual (DKV/DesKomVis) sejatinya memang menarik untuk diulas dari berbagai sisi. Sebagai latar belakang ilmu yang merujuk pada tataran terapan dan tataran pengembangan multidisiplin, tentu desain komunikasi visual memiliki kedinamisan implementasi dalam tujuan atau fungsi serta rujukannya pada penciptaan suatu media. Selain hal tersebut, suatu penciptaan dalam desain tentu sangatlah luas, terlebih lagi jika kita membahas dari akar sejarah, terminologi, istilah, atau teori-teori yang membangun keilmuan ini. Namun bahasan dalam chapter ini tidaklah mengulas kedalaman sejarah ataupun terminologi tersebut, tetapi lebih pada tataran proses dalam penciptaan media desain yang kadangkala sering disepelekan oleh praktisi dan bahkan akademisi sekalipun. Terlebih lagi oleh mahasiswa yang baru menginjakkan kaki pada studi desain komunikasi visual, dengan limpahan fasilitas dan bantuan *tools* dari teknologi, kini justru memunculkan kebingungan tindakan atau bahkan penistaan karya atas tindakan instan dan plagiasi.

Beragam fenomena dalam desain komunikasi visual memang sangat membutuhkan pemahaman dan kesadaran elemen yang terlibat di dalamnya. Prahara tentang desain murah dan bahkan gratis, dirasa kesalahan bukan sepenuhnya berada pada penikmat jasa saja tetapi hal ini mungkin dipicu pula oleh tindakan penistaan karya oleh penciptanya. Permasalahan ini memang belumlah rampung, namun menjadi bertambah runyam dengan munculnya broker desain (yang bukan dari ilmu desain komunikasi visual) ikut mengambil peluang dari pasar desain yang dinamis. Dirasa tidak ada masalah dalam perspektif bisnis sepanjang tidak terjadi pembunuhan karakter profesi desainer, namun hal tersebut diperlukan elemen lain me-sinergikan suatu profesionalitas manajemen proses dan setidaknya memunculkan dampak *win to win solutions*. Pemahaman yang kurang terhadap proses, membuat struktur dari penciptaan media melalui perancangan komunikasi visual menjadi rapuh dan berdampak pada penilaian pengguna jasa itu sendiri. Penegasan tentang hal ini pula mungkin memerlukan sebuah ruang diskusi baru yang relevan, sehingga setidaknya dapat memberikan solusi konkrit tentang kesadaran pentingnya arti suatu desain komunikasi secara signifikan.

Berkaitan dengan kemajuan teknologi semestinya perlu disikapi dengan terbuka, dalam arti menselaraskan kebutuhan kekinian dengan etika proses yang berlaku. Sebagai ilmu yang perkembangannya begitu dinamis, proses perancangan menjadi hal atau

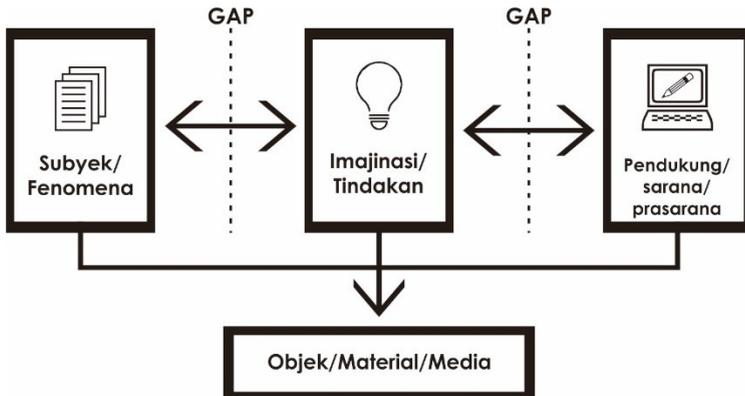
sesuatu yang wajib dijalankan. Dilandasi dengan wacana-wacana industri kreatif dan era menuju 4.0, semestinya beragam prahara prihal penciptaan dalam desain komunikasi visual dapat diminimalisir.



Gambar 1. Interaksi pemenuhan kebutuhan media.

Persaingan yang terjadi mungkin bukan pada hubungan antar manusia tetapi justru pada rentang ruang antara subyek fenomena (kebutuhan akan jasa DKV), imajinasi dan tindakan (proses kreatif/penciptaan), serta aplikasi (pendukung/sarana dalam perancangan) yang mungkin dapat disebut dengan 'gap parsial proses desain'. Bila *gap* parsial mendapat dukungan dari struktur proses perancangan, maka niscaya akan menjadi kolaborasi penciptaan yang sempurna yakni antara kebutuhan dan dukungan lininya memiliki keterikatan atau kesepahaman. Maka oleh sebab itu, tumpuan proses desain sebagai stuktur atau fondasi menjadi sangat penting selain dari dukungan pola pikir. Prihal ini pula yang menjadi dasar ulasan berikutnya, tahapan proses perancangan yang begitu

remeh temeh menjadi struktur solidnya hubungan suatu kreatifitas penciptaan.



Gambar 2. Gap parsial proses desain

Tafsir Desain dalam Tataran Teoritik

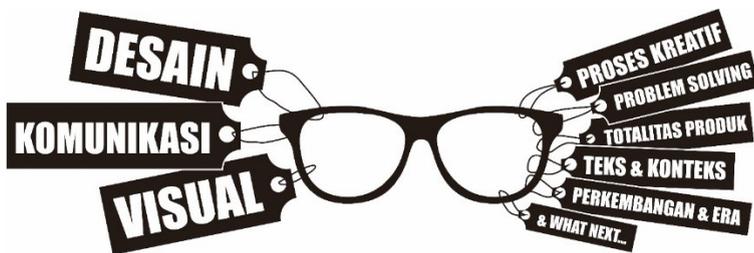
Pada tataran teoritik, terangkum banyak pemahaman tentang wacana apa itu desain. Sebelum dipaparkan lebih jauh, ada baiknya kita bersama memiliki kesepahaman terlebih dahulu perihal ini dari wacana-wacana yang ada. Seperti yang kita ketahui, kata desain merupakan kata serapan yang mengalami pen-Indonesiaan istilah dari *design*. Kata tersebut mengalami pergeseran ungkapan menjadi rancang/rancangan/merancang yang dipandang kurang mewakili ekspresi keilmuan, keluasan ruang lingkup, dan kewibawaan profesi. Searah dengan hal tersebut, penggunaan istilah rancang bangun mengganti istilah dari kata desain. Tetapi pada kalangan keilmuan lain (halnya yang berhubungan dengan seni), istilah desain secara konsisten tetap dipergunakan dan pada akhirnya

menjadi baku dengan tindak lanjut nama program studi pada pendidikan tinggi, cabang keilmuan, organisasi profesi, media publikasi, serta penerapannya pada undang-undang perlindungan intelektual (Sunarya & Sachari, 2002). Perubahan dan konsistensi dalam penggunaan peristilahan, kita alami bersama masih kurang selaras antara penggunaan istilah perancangan dan desain.

Wacana lain menyebutkan bahwa DKV adalah suatu disiplin ilmu yang bertumpu pada konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui media sebagai sarana penyampaian pesan dan gagasan-gagasan secara visual dengan mengelola elemen grafis. Sehingga suatu gagasan dapat diterima oleh khalayak yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007). Wacana ini menjelaskan bahwa adanya interaksi antara ide, pesan, dan sasaran, sehingga kandungan beragam elemen dalam media sebagai sarana pengirim pesan dapat dipahami oleh penerimanya. Terkadang pula bahwa kombinasi dari penciptaan suatu karya desain, melalui proses pemahaman secara terstruktur agar media yang tercipta sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

Ragam wacana dalam menentukan 'desain' yang sebenarnya telah terjadi sejak lama misal oleh para ahli berikut J. B. Reswick (1965) yang menyebutkan sebagai aktivitas kreatif yang di dalamnya terkandung penciptaan sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada (Luckin et al., 2013). Bruce L. Archer (1965) yang menyebutkan aktivitas atau upaya pemecahan suatu masalah yang dipandu oleh suatu

sasaran yang telah ditetapkan (Luckin et al., 2013). Gregory (1966) bahan dan bukti tidak hidup, tersedia untuk semua orang, terletak pada akumulasi artefak, kategori inklusif untuk totalitas produk seni manusia dan pengerjaannya. Berdasarkan beberapa wacana tentang desain dan mungkin sejalan dengan wacana-wacana lainnya di luar sana, dapat dipahami bahwa makna desain dari kata 'desain' memiliki beragam definisi. Definisi yang beragam tersebut sangat tergantung dari konteks dan perspektif perkembangannya, misal dengan proses atau metode tertentu dengan visi dan misi tertentu pula.



Gambar 3. Perspektif antara istilah, definisi, proses, dan keilmuan

Desain dalam Tataran Praktis

Pada tataran praktis, kebermanfaatan DKV telah kita rasakan bersama dengan berkecamuknya iklan didepan mata para konsumen. Menjadi bermanfaat tatkala suatu produk desain dapat tersampaikan pesannya dengan sempurna ke khalayak sasarnya, serta mendapatkan timbal balik yang diharapkan. Kebermanfaatan ini terlepas dari kategori media, yakni misi secara sosial atau komersial. Seperti halnya sebuah media komunikasi, pesan yang diakomodir dalam media

haruslah tertangkap dengan sempurna dan hal ini harus melalui perencanaan dan strategi media yang matang. Komponen-komponen yang disusun secara terstruktur, memproduksi tanda menjadi makna bukanlah hal yang mudah. Pada kompleksitas pola pikir desainer sudah tentu akan sulit ditangkap awam, karena sudut pandang yang berbeda dari masing-masing individu ini. Namun hal ini justru menjadi suatu *gap* (celah/jurang) kesepahaman seperti yang dijelaskan pada pendahuluan, antara pengguna dan desainer tidak terjadi keseimbangan (tanpa diskursus) timbal balik saling menghargai. Sehingga penghargaan proses dengan adanya *gap* tersebut, menjatuhkan *value* suatu proses desain hingga luarannya.



Gambar 4. Modalitas kekuasaan; pembunuh karakter desainer

Pada ruang *gap* dapat ditegaskan kembali seperti halnya wacana dari Bourdieu (1994) tentang kapital sebagai modalitas kekuasaan atau secara sederhana dapat dikatakan modal adalah bagian dari kekuasaan (Haryatmoko, 2016). Wacana relasi kuasa yang dikemukakan oleh Bourdieu terdapat tiga hal yang

menopang praktik sosial-budaya individu manusia yakni habitus, modal, dan ranah (Bataona & Bajari, 2017). Menanggapi wacana tersebut dalam bahasan ini, modalitas kekuasaan menggilas desainer dengan menghujamkan keinginan-keinginan seperti produk yang bagus, durasi yang cepat, biaya yang murah atau bahkan penghancuran karakter dengan kata 'gratis'. Tanpa disadari desainer (terutama pemula) sering kali terpengaruh dengan situasi ini, dengan melakukan jalan pintas memakai *instant tools*, pelemahan konseptual, dan sebagainya sampai pada plagiarisme karya. Dampak dan konsekuensi tentu sudah pasti ada dalam tindakan ini, yang paling dapat diprediksi adalah rontoknya proses yang berimbas pada rontoknya karakteristik desainer itu sendiri.

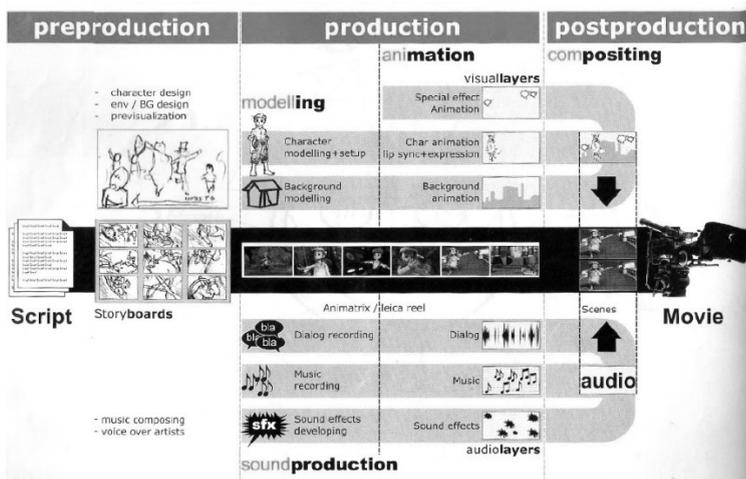
Seperti ungkapan seorang penulis yaitu Anne Spencer Lindbergh mengatakan "komunikasi yang baik membuat orang melek, bagaikan meminum secangkir kopi kental, yang membuat susah tidur" (Kusrianto, 2007). Sampai pada titik makna membuat orang 'susah tidur' dalam menikmati media sudah tentu bukan perkara yang mudah. Disinilah struktur dari proses perancangan harus bekerja dan kemunculannya bukan hanya dari eksplorasi ide disertai eksekusi konsep saja, tetapi memerlukan pula perencanaan dan proses riset desain yang matang. Pada wacananya penyatuan elemen visual tidak sesederhana yang dipikirkan, penyatuan ini melalui berbagai proses riset, dari pengumpulan data, analisis, sampai pada implementasinya pada proses desain (Setiawan, 2019).

Selain etika riset, juga perlu mengedepankan etika sosial di khalayak sasaran, sehingga data yang dikehendaki dapat digali tanpa kesulitan (Setiawan et al., 2019). Berdasarkan wacana yang ada, tidak dipungkiri lagi bahwa suatu proses amatlah penting dan tidak patut untuk dikesampingkan. Pada tahapan tersebut, kembali muncul suatu pertanyaan tentang bagaimana proses desain itu dilakukan, hal ini pula mengindikasikan kalangan tertentu terutama mahasiswa studi DKV justru menjalani proses ala kadarnya.

Pada proses, kita kerap kali mendengar terdapat tiga tahapan dalam melakukan penciptaan yaitu pra-desain/pra-perancangan/pra-produksi, desain/perancangan/produksi, pasca-desain/pasca-perancangan/pasca-produksi (pasca disebut pula dengan *post*). Tahapan ini dilakukan pula pada film animasi yang disebut sebagai animasi durasi panjang pertama di Indonesia yang berjudul “Homeland” (Vega et al., 2004).

Pada *Homeland* (sebagai film animasi) terdapat tiga tahap kronologi proses, namun pada bahasan sebelumnya justru tiga tahap ini menjadi satu dari dua bagian perencanaan yang dianggap penting dan satu lanjutan. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya 1) Perencanaan awal (*preliminary plan*), 2) Proses produksi (*preproduction, production, postproduction*), 3) Lanjutan (*publication, promotion, on-screen*) (Vega et al., 2004). Tahapan yang dijabarkan memang memiliki kategori perjalanan proses dengan studi DKV, namun tiga tahap kronologi proses tersebut menjadi andalan dalam riset desain dalam DKV. Tahapan ini sudah terjadi bahkan

sebelum homeland membukukan prosesnya, namun secara tidak langsung acuan tahapan terserap pada studi yang berbeda.

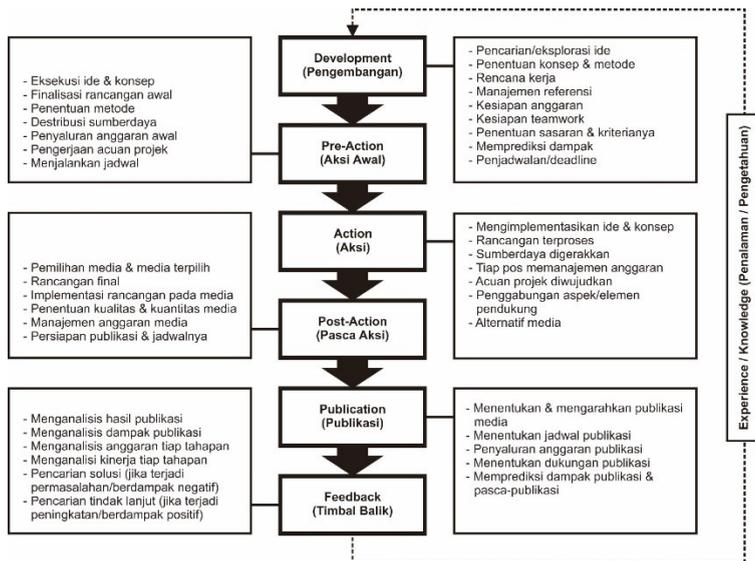


Gambar 5. Contoh proses kerja pada film Homeland
Sumber: The Making of Animation: Homeland (2004)

Sampai disini, muncul kembali pertanyaan lain, apakah anda sudah dapat merasakan fleksibilitas dalam tahapan proses? Jawabannya adalah iya, hal inilah yang menjadikan kemudian suatu riset desain bersifat multidisiplin. Riset desain tidak hanya dimiliki oleh para praktisi desain dan akademisnya saja, namun secara luas dapat pula diterapkan pada keilmuan tertentu (dalam artian, tahapan bukan hal baku dan milik desain saja atau keilmuan yang ada pada subnya).

Jika dapat dibuka kembali sebuah lembaran baru, tahapan proses dapat disederhanakan kembali menyesuaikan kebutuhan pada tiap kasus yang berbeda beda. Tahapan tersebut dapat dikatakan terkonstruksi

dari tahapan-tahapan yang telah ada sebelumnya, namun secara perspektif riset dalam tataran praktis dilakukan pemadatan dari kontekstualnya. Jika dianalogikan pada sebuah rumah, suatu rumah memiliki jumlah ruang yang berbeda namun fungsi dan tindakan pada ruang tersebut tetaplah sama. Tahapan-tahapan tersebut yang diawali dengan 1) *development* (pengembangan), 2) *pre-action* (aksi awal), 3) *action* (aksi), 4) *post-action* (pasca aksi), 5) *publication* (publikasi), 6) *feedback* (timbang balik). Peristilahan dalam tahapan sebenarnya untuk mengakomodir fleksibilitas tindakan yang disesuaikan dengan aksinya dalam proses tiap tahapan. Pada akhirnya, rentetan tahapan tersebut menjadi suatu pengalaman dan pengetahuan serta menjadi bahan pengembangan berikutnya.



Gambar 6. Struktur/tahapan proses/tindakan

Struktur tahapan pada gambar 6 dapat dijelaskan bahwa terdapat 6 tahapan (dalam hal ini adalah riset desain) yang mempengaruhi proses kerja dan dijabarkan satu-persatu sebagai berikut:

- *Development* (pengembangan) merupakan langkah awal persiapan berbagai hal yang berkaitan dengan kesiapan dalam melakukan perancangan. Pencarian/eksplorasi ide sehingga dapat membangun dan merencanakan metode yang akan dijalani, dengan rencana kerja yang masuk akal serta segala referensi yang dibutuhkan baik secara visual, tekstual, *hardware*, *software*, *skill*, dan sebagainya. Kesiapan anggaran melalui perencanaan untuk mengakomodir semua proses/aksi serta kesiapan *teamwork* dalam tiap tahapan. Menentukan sasaran berikut kriteria yang dikehendaki agar tidak terjadi konflik penyampaian pesan, lalu memprediksikan dampak-dampak yang kemungkinan terjadi pada tiap tahapan. Jadwal juga menjadi bagian awal yang harus disiapkan agar segala tindakan sesuai dengan perencanaan dan meminimalisir kesalahan yang berhubungan dengan limitasi proses.
- *Pre-Action* (aksi awal) merupakan langkah kedua dalam tahapan diantaranya mulai mengeksekusi ide dan konsep melalui media serta komunikasi yang dapat dipahami tim kerja (misal pada DKV menyiapkan *draft* sketsa dan deskripsi rancangan, dalam animasi menyiapkan naskah dan *storyboard*). Memfinalisasi rancangan awal seperti halnya sketsa, *storyboard*, naskah, dan hal-hal yang berkaitan

dengan kategori proyek atau riset. Pada tahap ini metode sudah ditentukan dan segala hal yang telah disepakati didistribusikan pada masing-masing sumberdaya berikut anggaran sebagai pemutar roda gerak aksi. Acuan proyek melalui hasil pengamatan atau analisis data seperti referensi dan pengumpulan primer data serta mulai pada pengerjaan awal. Penjadwalan mulai dijalankan dengan ketat agar rencana dan rancangan dapat tercapai pada tahapan berikutnya.

- *Action* (aksi) dihubungkan pula dengan proses/perancangan tahap inti, disini mulai mengimplementasikan konsep serta ide dan mulai memproses rancangan sesuai rencana (mengekekskusi dengan berbagai aspek, elemen, atau prinsip desain yang mendukung). Semua sumberdaya yang disiapkan sebelumnya mulai digerakkan dan didukung anggaran pada tiap pos/bidang kerja. Acuan proyek yang telah final pada langkah sebelumnya mulai dibangun/diwujudkan pada tahap ini dan disajikan pada beberapa alternatif visual (dalam DKV).
- *Post-Action* (pasca aksi) yakni pemilihan media dan penentuan pilihan untuk rancangan final yang telah terproses. Implementasi rancangan pada media mempertimbangkan pula kuantitas dan kualitas karena hal ini akan berpengaruh pada manajemen anggaran,. Kemudian persiapan publikasi serta jadwalnya mulai menjadi agenda dalam strategi yang kemudian akan mempengaruhi tahapan berikutnya.

- *Publication* (publikasi) mulai menentukan dan mengarahkan media serta jadwal yang tepat dan berstrategi. Sebagai contoh sebuah media/produk visual untuk pendidikan sebagian besar selalu mengambil rentang waktu tahun ajaran baru. Anggaran pada tahap ini juga mempertimbangkan dukungan publikasi, misal contoh sederhananya diskon akhir tahun, bonus produk, dan sebagainya yang mendukung strategi publikasi. Pada tahap ini pula prediksi efektifitas baik perihal media dan dukungannya mulai dilakukan serta menuju tahapan berikutnya.
- *Feedback* (timbang balik) hasil, dampak, anggaran, solusi, dan tindak lanjut yang berkaitan dengan semua tahapan proses.
- *Experience / Knowledge* (Penalaman / Pengetahuan) adalah bagian yang terlepas dari struktur inti yang merujuk pada hasil baik bersifat material atau non material. Hal ini menjadi acuan pada proyek/riset/perancangan berikutnya yang kembali memulai dari tahapan awal menuju akhir dan begitu seterusnya.

Kompleksitas tahapan yang terjadi sangat mungkin sulit dapat dipahami secara mendalam oleh mata awam karena disebabkan sikap skeptis melihat hasil luaran dan begitu canggung melihat perjalanan proses.

Desain Era Peralihan Industrial

Kemajuan pengetahuan dan teknologi yang bertubi-tubi sangat berdampak pada kehidupan manusia

di muka bumi. Kemajuan ini pula mengantarkan manusia menuju tahapan keempat era industri yang didasari atas kebutuhan manusia menghadapi kehidupan yang semakin kompleks. Pada tahapan era dalam bidang desain juga demikian, era silih berganti seiring kebutuhan tren pasarnya dan perkembangan tersebut tentu memiliki resiko. Resiko yang semakin jelas terlihat bila terjadi ketidak seimbangan dalam prakteknya atau hubungan *gap* parsial yang semakin terjal dari bahasan sebelumnya

Dikutip dari Jones (1970) dalam Hileman (1998) era pertama justru kebangkitan awal desain ditandai dari latar belakang kerajinan sebelum masa Renaissance. Pengrajin memanfaatkan inovasi roda untuk meringankan kegiatan manusia dan desain pun perlahan berkembang berdasarkan batasan interaksi dengan lingkungannya. Era "*craft evolution*" ini disadari pula adanya kekurangan klasik para pengrajin, perkembangan roda dengan jari-jari (pelek) dalam meminimalkan konsentrasi beban kuda yang dilakukan oleh pengrajin telah menjadi kebiasaan namun tetap tidak dapat dijelaskan secara saintifik oleh kalangan ini.

Era peralihan mengakhiri era sebelumnya adalah era "*design by drawing*" dari kebangkitannya hingga 1950-an dan bidang desain dikerjakan secara individu. Desainer menghasilkan solusi yang didapatkan dari metode dengan julukan '*black box* (kotak hitam)' dan seperti namanya, proses desain pun terproses tanpa terlihat oleh siapapun terkecuali si desainer sendiri yang terkadang tidak benar-benar mengetahui bagaimana

proses penemuan solusi itu terjadi. Desainer kala itu tidak bisa memberikan penjelasan atas pilihan yang mereka buat, namun masih mampu membuat hal yang bersifat monumental. Kasus ini secara tidak langsung pula menyatakan bahwa praktisinya telah memiliki pemahaman teknis tentang apa yang telah mereka ciptakan dan kasus inilah yang mengakhiri era evolusi sebelumnya.

Era berikutnya adalah era "*system designing*" yang kemunculannya mulai terdapat indikasi proses perancangan yang keluar dari kotak hitam menuju ke alam sadar pada abad kedua puluh. Kurang lebihnya hal ini sebagai hasil kolektif luar biasa dalam upaya-upaya yang dibutuhkan dalam rentang waktu perang dunia kedua seperti halnya laporan-laporan desain sistematis, yang bahkan muncul pula pada kehidupan sipil era 50-an. Adanya metode diidentifikasi dari adanya *brainstorming*, *synectics*, *remove mental blocks*, dan *Analyze Interconnection Decision Area (AIDA)*. Tahap ini, mendesain dengan cara menggambar menjadi alat memecahkan sub-masalah, dan juga penyelesaian melalui *elemen system*.

Akhirnya masuklah pada era "*technological change (socio-technical innovation)*", era ditandai keprihatinan dengan ranah faktor besar pada pasar, bidang sosial, ekonomi, dan ekologi lingkungan. Pencarian informasi dari tes pemasaran dari suatu konsep dan penggunaan klasterisasi atau fokus grup dari suatu tahapan desain paling awal. Pendekatan yang lebih canggih untuk suatu psikologi desain mulai

menemukan aktualitas penggunaan desain. Peralihan strategi untuk suatu metode, eksplorasi, pemikiran spontan, kerangka berfikir, dan evaluasi permasalahan modern dalam desain merupakan suatu kecerdasan kolaborasi yang disebut pula dengan '*co-intelligence*'. Desainer menyimpan log pemikiran yang terjadi secara spontan yang tampak tidak relevan dengan desain dalam proses. Setiap pemikiran dicatat dalam detail dan ketika materi ini menjadi substansial, itu ditinjau secara berkala paralel dengan proses desain yang sedang berlangsung. Desainer yang dihadapkan dengan upaya desain dengan melibatkan banyak desainer dan banyak pemangku kepentingan, harus mempelajari metode untuk membuatnya lebih terbuka dalam peninjauan dan masukan di semua tahap serta kebanyakan metode desain yang digunakan telah berkembang pada profesi. Desainer juga harus merespons rentang yang lebih luas dalam berbagai faktor, didorong oleh masalah lingkungan, dampak, kesetaraan sosial, fungsi, tren, pasar yang menuntut perubahan.

Ruang Asumsi dan Wacana

Siratan asumsi dan wacana yang telah dipaparkan sebelumnya (termasuk wacana dalam kutipan) kurang lebih dapat disarikan yakni mensinergikan profesionalitas akan berdampak pada *win* solusi yang ditawarkan. Tahapan proses yang remeh justru menjadi struktur solid hubungan suatu penciptaan. Melalui proses pemahaman secara terstruktur, media yang dianggap sebagai *problem*

solving akan berfungsi sebagaimana tujuannya. Sedangkan terkait definisi yang beragam sangat tergantung konsistensi dari konteks dan perspektif perkembangannya karena membutuhkan tinjauan dalam pemahaman dan penyadaran elemen yang terlibat, sehingga suatu proses tidak dapat dikesampingkan. Pada pemahamannya, walau dianggap penting tetapi tahapan bukan hal baku dan milik desain saja atau keilmuan yang ada pada subnya.



Gambar 7. Kaya fasilitas, kaya kreatifitas, karyaraya

Secara prinsip media, semestinya ditangkap sempurna dan hal ini harus melalui perencanaan dan strategi media yang matang. Perspektif riset dalam tataran praktis dilakukan pepadatan dari kontekstualnya, sehingga pengetahuan manajemen proyek dan pengetahuan komunikasi dalam berinteraksi sangat mendukung timbal balik suatu proses. Perspektif, pengetahuan, *skill*, kreatifitas dan inovasi (*softskill* dan

hardskill), hal ini juga mengarahkan desainer bijak secara persuasif serta tanggap dalam menghadapi proyek, fenomena, *personality*, dan dampak rancangan ditengah kemajuan industri dan teknologi yang tidak terbandung. Adanya faktor-faktor yang berpengaruh mejadikan kolaborasi menjadi pertimbangan menghadapi industrialisasi kapital dan mensin yang tak berhati agar profesi dapat ikut berputar.

Menanggapi perubahan era/masa, hal ini memunculkan sebuah wacana baru yaitu era kebingungan jatidiri (*characteristic confusion*), era dimana kita semua dihadapkan pada lapisan fasilitas (terutama teknologi) pada tahap pengembangan tertinggi. Fenomena ini muncul tatkala karakteristik desainer yang sangat mapan dengan modal kapitalnya, terlihat mirip dengan para amatir yang memproklamirkan diri menjadi desainer berkat aplikasi instan pada genggaman atau bahkan sebaliknya. Peningkatan karakter atau kualitas desainer dengan dukungan berbagai faktor akan menjadi pertimbangan berikutnya di masa depan disamping peningkatan kualitas penggunaanya.

Referensi

- Bataona, M.R. and Bajari, A. (2017) Relasi Kuasa dan Simbol-simbol Ekonomi-Politik Gereja dalam Kontestasi Politik Lokal Provinsi NTT. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 5 (2): 121–135.
- Gregory, S.A. (ed.) (1966) *The Design Method*. New York: Springer.
- Haryatmoko (2016) *Membongkar Rezim Kepastian*.

Yogyakarta: Kanisius.

Hileman, R. (1998) *Design Methods: Seeds of Human Futures; by John Chris Jones 1970, John Wiley and Sons, New York and Chichester*. pp. 1–5. Available at: <http://www.smsys.com/pub/dsgnmeth.pdf>.

Kusrianto, A. (2007) *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Luckin, R., Puntambekar, S., Goodyear, P., et al. (eds.) (2013) *Handbook of Design in Educational Technology*. New York: Routledge.

Setiawan, I.N.A.F. (2019) DESIGNING THE PURA IBU CELUK BURUAN LOGO. *Bahasa Rupa*, 3 (1): 1–8.

Setiawan, I.N.A.F., Adnyana, I.N.W., Winatha, K.R., et al. (2019) Film Dokumenter Eksistensi Tarian dan Kesenian Sakral Wayang Wong Desa Adat Sidan. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5 (2): 251–264.

Sunarya, Y.Y. ; Sachari, A. (2002) *Sejarah dan Perkembangan Desain Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB.

Vega, W., Lesmana, J., Rusdi, et al. (eds.) (2004) *The Making of Animation: Homeland*. Bandung: Megindo.

**PRABHAVANA BALI DWIPA¹:
JELAJAH GENEALOGI KREATIVITAS SENI DAN
DESAIN BALI DARI PRASEJARAH SAMPAI
REVOLUSI INDUSTRI 4.0**



Oleh :
I Kadek Dwi Noorwatha
Institut Seni Indonesia Denpasar
noorwatha@gmail.com



Pendahuluan

Bali sebagai sebuah *brand* pariwisata internasional (Hobart, 2011), mengedepankan pelayanan dalam bidang pariwisata budaya berbasis seni, termasuk di dalamnya desain. Salah satu yang dikedepankan dalam strategi komunikasi *brand* Bali tersebut adalah aspek nostalgia Bali, sebagai ‘The Last Paradise’, ‘Enchanted Isle’ ‘Morning of The World’, ‘Pulau Dewata’

¹ *Prabhavana* artinya kreatif dalam Bahasa Sansekerta; sedangkan *Bali Dwipa* mengacu pada Pulau dan Provinsi Bali. Dalam tulisan ini penulis menggunakan ‘*prabhavana Bali Dwipa* dalam pengertian kreativitas dalam konteks seni dan desain Bali.

dan juga 'Pulau Seribu Pura'. Bali digambarkan ke khalayak internasional sebagai tempat dimana estetika dan budaya material sebagian besar dipengaruhi oleh tradisi Hindu kuno; dimana setiap orang Bali dipandu oleh 'etos' budaya yang unik dan memiliki bakat artistik bawaan (Esperanza, 2010). Imaji tersebut membentuk suatu persepsi dalam benak masyarakat Internasional, bahwa Bali merupakan tempat dimana seni, budaya dan perikehidupan masyarakat hidup harmonis berdasarkan filsafat agama Hindu Bali. Pada era kekinian, imaji tersebut berkelindan berbarengan dengan permasalahan multidimensi yang dihadapi oleh pulau Bali. Dekadensi di segala bidang yang dirasakan oleh berbagai pihak, khususnya dalam konteks budaya, menyebabkan timbulnya berbagai strategi penguatan identitas budaya Bali.

Wacana kekinian yang mengemuka adalah bagaimana perkembangan kreativitas seni, desain dan budaya Bali dalam menyongsong revolusi industri 4.0. Revolusi industri seperti namanya, menegaskan bagaimana perubahan secara radikal pada dunia industri, yang dekat dengan peranan teknologi atau mesin. Konteks teknologi yang dimaksud pada era kekinian ini adalah teknologi-digital berbasis internet dan aplikasi pada *smartphone* dan robot yang mendisruptif segala aspek kehidupan (Kasali, 2017). Setidaknya ada tiga faktor utama yang mempengaruhi perkembangan ini. Pertama, perkembangan teknologi informasi-digital dan 'digitalisasi' hampir semua sektor kehidupan, khususnya aspek ekonomi dan industri.

Kedua, perkembangan masyarakat jejaring (*network society*), yang menjadikan *cara kerja berjejaring* sebagai cara kerja utama masa kini. Ketiga, perkembangan cara kerja kolaborasi (*collaboration*), sebagai akibat logis dari perkembangan masyarakat jejaring (Piliang, 2019).

Pulau Bali bukanlah pulau dengan akses teknologi tinggi, bukan pula daerah yang mengandalkan ekonominya pada industri manufaktur berbasis mesin. Bali masih mengandalkan industri pariwisata dan juga produksi kerajinan tangan berbasis seni dan budaya, dengan tujuan ekspor. Hal tersebut membutuhkan aspek kreativitas pengembangan seni dan desain yang berkarakter dan identitas Bali, yang tercermin melalui konten dan visualisasi karya seni serta desain. Sedangkan, dari pemaparan pengaruh perkembangan revolusi industri 4.0 di dalam topik ini, menekankan pada perubahan sistem, proses, dan teknologi pada bidang seni dan desain; serta perubahan paradigma, budaya dan perilaku masyarakat pada kebudayaan. Tidak menulik pada perubahan kreativitas seni dan desain yang berbasis karakter lokal.

Mengingat perkembangan seni dan desain Bali dibentuk oleh bentangan garis dalam jangka waktu yang lama, maka seyogyanya dirasa perlu dikaji tentang bagaimana perubahan suatu kreativitas seni dan desain Bali dalam alur ataupun struktur genealogi kesejarahan kebudayaan Bali. Pembahasan genealogi kreativitas dalam satu budaya mencakup tiga klaim yaitu 1) Kreativitas itu tidak alami, atau terletak pada basis kesadaran murni manusia, atau bersifat universal; 2)

Kreativitas memiliki sejarah; dan 3) Kreativitas memiliki politik atau kuasa (*power*) sebagai daya pemantiknya (Lindstrom, 1997). Tulisan ini sebagai sarana penjelajahan awal secara singkat, untuk memberikan suatu gambaran umum tentang bagaimana perjalanan kreativitas seni dan desain Bali, tentang faktor apa yang menjadi pengubahnya dan tentang usaha memprediksi keberadaannya di masa depan melalui pola perkembangan masa lalu.

Akar Kesenian, Kreativitas Dalam Budaya Tradisional Bali

Pada tulisan ini penulis menggunakan pengertian budaya tradisional sebagai semua aktivitas manusia seperti agama, filsafat, standar moral, hukum, politik, ekonomi, masyarakat, sejarah, sastra dan seni, yang telah dilestarikan, dipelajari dan ditransmisikan dalam komunitas atau kelompok tertentu selama jangka waktu yang lama (Naofusa, 1999). Pengertian 'kreativitas' yang penulis gunakan adalah kemampuan khusus yang dimiliki oleh seseorang, untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dan segar, yang belum pernah ada sebelumnya (Piliang, 2018). Perkembangan kreativitas menyiratkan pemahaman suatu perbedaan yang menonjol dalam alur sejarah seni. Perbedaan yang dimunculkan oleh seorang tokoh, aspek kekuasaan atau perubahan dalam kebudayaan, yang memberi corak yang berbeda dan menawarkan aspek kebaruan (*novelty*) dalam kesenian Bali. Tentunya dengan

pendekatan sejarah, perbedaan tersebut merupakan fakta sejarah dalam rangkaian sejarah kebudayaan Bali.

Sejarah Bali mengenal beberapa tahap kebudayaan yaitu masa prasejarah abad I-VII Masehi, Bali Kuno abad VIII-XIII, Bali Madya abad XIV-XVIII, Bali Kolonial XIX dan Bali Modern XX-kini (Maharani, 2018). Pada masa prasejarah atau disebut juga dengan kebudayaan Pra Hindu, dibagi menjadi masa berburu, mengumpulkan makanan, bercocok tanam dan perundagian. Pada masa pra Hindu inilah pengaruh kebudayaan prasejarah Jawa purba masih kental di Bali, bentuk keseniannya dapat dilihat dari tinggalan alat berburu dan mengolah makanan.

Secara umum bentuk kebudayaan pra Hindu meliputi: (1) pengetahuan astronomi sehingga nenek moyang mampu menjadi pelaut yang ulung dengan perahu bercadik, (2) sistem pertanian, (3) seni wayang, (4) pakaian dan pertenunan, (5) sistem perdagangan, (6) pandai logam, (7) membuat gerabah, (8) kosmologi dualisme, (9) organisasi sosial dan (10) sistem kepercayaan khususnya pemujaan terhadap roh leluhur (Mardika, 2019). Masa pra Hindu Bali, melalui tinggalan arkeologi menunjukkan bahwa kemampuan pengungkapan bahasa rupa dan teknik kekriyaan di Bali, mulai menunjukkan identitasnya pada masa ini. Unsur-unsur kebudayaan pra Hindu yang berasal dari masa perundagian Bali yang menjadi dasar kesinambungan budaya pada saat ini mencakup: (1) teknologi penciptaan barang-barang dari perunggu (2) teknologi pengelolaan pertanian (*subak*) (3) sistem penguburan

dengan *wadah/ngaben* (4) seni pahat/ukir, dan (5) bangunan suci tahta batu/punden berundak/menhir (Mardika, 2019). Boleh dikatakan inilah cikal bakal kesenian Bali yang nantinya akan berkembang pada era selanjutnya.

Masa perundagian identik dengan munculnya suatu insan kreatif yang praktik dan karyanya menjadi kiblat berkarya, yang pada akhirnya memunculkan tradisi kekriyaan secara kolektif di masyarakat Bali. 'Undagi' atau 'undahagi' dalam bahasa Jawa kuno berarti 'kriyawan dalam pekerjaan kayu, tukang kayu, keahlian, pengerajin' dihubungkan dengan istilah dalam bahasa sanskrit 'vardhaki' atau yang berarti 'tukang kayu' (Hoogervorst, 1997). Para *undagi* dalam proses kreatifnya masih mengikuti pakem tradisi dan menggunakan inspirasi yang bersifat kontemplatif-religius dalam mengeksplorasi bentukan seni yang baru. Pada masa perundagian, diduga aspek kreativitas dalam pengertian penciptaan artefak kesenian baru, juga dipengaruhi oleh kunjungan bangsa 'asing' ke Bali. Para *undagi* Bali, meniru dan mengkondisikannya dengan kondisi alat, material, bidang, perspektif dan intuisi kesenian yang dimilikinya.

Kunjungan bangsa asing tersebut, terlihat pada jejak arkeologi Bali memperlihatkan bahwa Bali merupakan titik silang budaya dari bangsa Asia, Pasifik sampai Eropa (Romawi kuno) (Calo dkk, 2020). Jadi kesenian Bali pada jaman pra sejarah adalah hasil dari persilangan ragam budaya tersebut yang bersifat

eklektik. Karakter Eklektisisme² ini yaitu pencampuran beberapa budaya yang dilebur menjadi satu kesatuan kesenian Bali, berlanjut sampai era kekinian. Hal tersebut menyebabkan kebudayaan Bali bersifat 'terbuka' dalam menyerap kesenian asing, yang pada akhirnya melebur, membentuk jenis baru kesenian Bali

Selanjutnya, budaya agraris dari pulau Jawa (barat) meletakkan dasar peradaban agraris Bali melalui sistem *subak*, memberikan sumbangan kesenian bercorak agraris di Bali. *Subak* sebagai suatu aspek kreativitas dalam manajemen air, dilembagakan bahkan menjadi pondasi sosial di Bali sebelum era kerajaan. Budaya kerajaan (*feodalisme*) berbasis religi Budhisme mewarnai seni di Bali dibawa oleh pengaruh negara *vassal* Sriwijaya melalui pulau Jawa. Pada puncaknya, kerajaan Majapahit dengan religi Shiwa-Sogata (Hinduisme Bali)-nya membawa tradisi besarnya ketika menganeksasi kerajaan Samprangan (Bali kuno). Kebudayaan dan kesenian Bali pun mencapai masa keemasannya di bawah raja Gelgel Dalem Batur Enggong (Remawa dkk, 2017). Di sela-sela, pengaruh-pengaruh budaya tersebut terselip juga pengaruh India, Islam dan Tiongkok, mengisi keragaman budaya Bali.

Pemaparan awal menunjukkan bahwa puncak kesenian di Bali berawal dimulai dengan interaksi budaya berbasis religi, baik Buddhisme dengan Hinduisme dari Asia selatan pada masa Bali kuno.

² Eklektisisme adalah kecenderungan dalam sastra, seni, desain dan arsitektur, berupa penggabungan sebuah gaya atau kode dengan gaya dan kode-kode lain yang berlainan sama sekali karakternya.

Seniman Bali mulai memahami konsep dan filsafat berkarya yang dihubungkan dengan komunikasi keagamaan ke dalam media seni. Hal tersebut mulai mengkonstruksi identitas budaya Bali secara klasik yang tercermin melalui artefak budaya visual dan material, dilandasi dengan filsafat religi sebagai penubuhan makna filosofis dan simbolis agama. Artefak budaya tersebut, seperti yang tercermin melalui tinggalan purbakala sampai kekinian, merupakan sarana pemujaan, penghubung antara dunia kasat mata dengan dunia nyata, makrokosmos-mikrokosmos, *sekala (material)-niskala (immaterial)*. Seni sebagai basis identitas budaya menjadi jembatan menerjemahkan getaran alam yang lebih tinggi agar dapat diturunkan ke dunia manusia (*napak pertiwi*).

Tujuannya secara eksternal adalah menstabilkan dunia manusia yang kacau menjadi tatanan kehidupan yang harmonis, sesuai ritme semesta. Secara internal adalah pembebasan dan pemurnian diri, agar lebih dekat dengan sang pencipta. Oleh karena di Bali dalam konteks seni pertunjukan dikenal dengan keberadaan seni sakral (*wali*), Semi-profan (*bebali*) dan profan (*balih-balihan*). Pembagian seni dalam seni pertunjukan tersebut berdasarkan faktor jarak antara dunia sakral (metafisik) dengan profan (manusia), juga ditemukan dalam seni visual. Oleh kedekatannya dengan filsafat agama, maka posisi seni dalam kehidupan masyarakat Bali melebur pada praktik kehidupan, keagamaan dan

juga politik kenegaraan³. Maka dari itu posisi seniman dekat dengan kekuasaan, tokoh agama, dan daya ciptanya berdekatan dengan energi ilahi yaitu 'taksu' dan 'trance' (*kerauhan*). Seorang yang mempunyai bakat seni yang tinggi, dianggap memiliki energi taksu yang tinggi disebut 'ketakson' yang ditopang bakat alam atau faktor keturunan. Oleh karena itu seniman sangat dihormati, karena memiliki energi kesenian ilahi dan melaluinya pesan ilahi dapat tersampaikan ke khalayak kebanyakan. Hal tersebut juga didukung oleh raja yang memberikan legitimasi pada seniman, dan mensponsori kegiatan kesenian dalam rangka menumbuhkan daya kreativitas seniman itu sendiri.

Meskipun praktik kreatif telah diterapkan masyarakat dalam perikehidupannya, namun dalam kebudayaan Bali tidak dikenal istilah kreativitas. Terlihat pada proses berkesenian di Bali pra kolonial sampai awal kolonialisme, merupakan suatu kegiatan tradisi dalam menjalankan ritual keagamaan secara kolektif, yang dipimpin oleh *undagi*, *sangging* atau *sulinggih*. Hal tersebut mulai berubah pada abad ke-19, ketika pulau Bali sedikit demi sedikit ditaklukan oleh Belanda. Ditandai oleh kemunculan seniman terkemuka dengan kemampuan khususnya mampu menghasilkan karya monumentalnya, sehingga menjadi suatu *avant garde*

³ Clifford Geertz dalam bukunya '*Negara: The Theater State in Nineteenth-Century Bali*' (1980) menggambarkan bagaimana politik kerajaan-kerajaan di Bali abad ke-19 menggunakan politik pertunjukan teatral dalam praktiknya. Politik kerajaan menitikberatkan pada pelaksanaan upacara monumental yang melibatkan kesenian.

dalam keseniannya. Bentuk seni baru tersebut memberikan nafas kebaruan pada kesenian tradisi, tanpa mencederai basis tradisinya (Noorwatha, 2019). Pada abad ke-19 dimulainya seniman profesional yang lepas dari tradisi perlindungan raja. Tercatat Mads Johansen Lange yang menyewa jasa pelukis tradisional di Bali selatan (Nielsen, 1949) dan Juga H. N. Van Der Tuuk yang menyewa I Ketut Gede dan Dalang Banyuning sebagai ilustrator di Bali utara (Purwita, 2018).

Kreativitas dalam sejarah Bali ditandai dengan munculnya kesenian baru yang sebelumnya tidak dikenal, yang pada akhirnya digunakan masyarakat sebagai penanda identitasnya secara kolektif. Pada abad ke-16 kerajaan Bali meneguhkan identitasnya dengan mengadakan 'Balinisasi' dari corak kesenian majapahit. Dilanjutkan pada abad ke-17, ketika kerajaan Gelgel dikuasai oleh Gusti agung Maruti dan mulai dibentuknya delapan kerajaan di Bali (*asta negara*), melepaskan diri dari hegemoni tunggal kerajaan Gelgel atas pulau Bali. Masing-masing kerajaan tersebut meneguhkan identitas keseniannya sendiri. Sehingga kreativitas keseniannya berhubungan dengan kemampuan mengolah potensi sumber daya alam dan manusia di daerahnya. Setelahnya masing-masing kerajaan tersebut berperang satu sama lainnya. Sehingga penguatan identitas masing-masing kerajaan semakin intens sampai abad ke-19, ketika pulau Bali mulai berhubungan dengan bangsa kolonial.

Kreativitas kesenian ada yang diciptakan dari *satire* atau ejekan. Tercatat kesenian Arja diduga muncul

sekitar tahun 1809-1825 berkaitan dengan upacara kematian raja Klungkung. Raja Gianyar dan Badung menyelenggarakan pertunjukan teater yang pada akhirnya dikenal sebagai pertunjukan 'arja'. Pertunjukan 'arja' kala itu menyindir permaisuri raja yang menolak untuk melakukan *labuh geni/mesatia* (membakar diri) sebagai bagian dari tradisi kalangan kerajaan. Selain menolak *mesatia*, permaisuri juga menobatkan diri menggantikan suaminya. Perilaku tersebut dianggap tindakan memalukan bagi elit penguasa Bali lainnya dan merusak tradisi Kerajaan Klungkung sebagai *sesuhunan* Bali dan Lombok (Yuliadi, 2013).

Kreativitas seni juga lahir dari proses meditasi. Contohnya tari legong sebagai salah satu tarian ikonik Bali, lahir dari hasil meditasi penguasa. Babad Dalem Sukawati, menceritakan bahwa Raja Sukawati, I Dewa Agung Made Karna (1775-1825), bermeditasi selama 40 hari dan malam di situs Pura Yogan Agung (juga dikenal sebagai Pura Payogan Ciwa Agung) di Ketewel, yang berdekatan dengan Desa Sukawati. Selanjutnya, hasil meditasinya tersebut diajarkan kepada para pemain gamelan dan penari istana (Davies, 2008).

Kreativitas seni Bali abad ke-20 berupa ledakan artistik dengan maraknya bentuk kesenian baru, adalah hasil dari persentuhan dengan modernisme barat. Berbagai manifestasi modernisme barat dicontohkan oleh kemunculan kesenian janger. Janger adalah bentuk kesenian kontemporer Bali yang eklektik menggabungkan *komedie stamboel*, kostum barat, nyanyian sakral Tari Sang Hyang, cakepung, pantun melayu, tarian daerah

lain, legong klasik serta sirkus Eropa (Herbst, 2014). Kreativitas seni Bali yang bersifat revolutif atau ekstrem terhadap kesenian Bali awal abad ke-19 dan 20 tersebut, diduga diakibatkan oleh efek frustrasi akibat kekalahan perang yang mulai melanda pulau Bali. Setelah Puputan Klungkung 1908. Kekalahan perang, perubahan perekonomian sentralistik, memicu ledakan artistik pada periode setelah runtuhnya kerajaan-kerajaan Bali ke tangan kolonial. Pertentangan antar kelas sosial antara *triwangsa*⁴ dan *sudra* yang berkaitan dengan status sosial, sistem perpajakan dan kerja paksa, menyebabkan perubahan preferensi estetikanya. Banyaknya eksperimen kreatif mirip dengan terapi pengobatan yang membantu menyembuhkan trauma pergolakan sosial dan pendudukan kolonial. Pembongkaran kekuasaan dan kekayaan di seluruh kerajaan di Bali, menyebabkan semacam 'desentralisasi' seni ketika terjadi pergeseran polarisasi patronase seni dari puri ke 'dusun'/banjar (Herbst, 2014).

Pada bidang seni rupa juga terjadi ledakan artistik gaya baru, ketika bersentuhan dengan modernisme barat. Seni rupa di Bali, setidaknya sampai

⁴ Status sosial yang berkaitan dengan filsafat catur warna. Triwangsa yang terdiri dari kaum Brahmana, Ksatria dan Wesia diposisikan sebagai status sosial yang lebih tinggi dibandingkan dengan kaum sudra (*wong satakan*/masyarakat kebanyakan/jelata). Hal tersebut dilegitimasi ketika Belanda meletakkan kembali penguasa tradisional sebagai *stedehouder* (kepala pemerintahan kerajaan, pegawai kerajaan Belanda). Seiring pemberlakuan kerja paksa yang diberlakukan pada kaum *sudra*, maka pertentangan antar status sosial ini makin memuncak.

abad ke-19, dimulai dari kebutuhan visualisasi ajaran agama Hindu Bali. Visualisasi tersebut digunakan untuk mempermudah pemahaman terhadap teks agama khususnya untuk lukisan '*kajang*' sebagai perlengkapan pada prosesi *ngaben*, ilustrasi magis (*rerajahan*) dan keperluan pementasan wayang kulit pada ritual agama (Noorwatha, 2019). Karena dekatnya dengan kebutuhan ritual agama maka pada awalnya seni rupa tradisional didominasi oleh kaum *brahmana*. Peranan Puri, sebagai domain kaum *ksatria* melindungi kegiatan tersebut. Oleh karena itu, dominasi hegemoni *puri* dan *geriya* yang mempunyai kuasa untuk menentukan kualitas estetik suatu karya seni rupa. Pada abad ke-19 khususnya di Desa Kamasan, terjadi pergeseran dari seni kaum *brahmana* ke kaum *sudra*. Para kaum *sudra* mulai dipercaya untuk membuat peralatan ritual dengan bimbingan kaum *brahmana*. Lambat laun, kesenian wayang Kamasan didominasi oleh kaum *sudra* (Forge, 1978).

Kreativitas Seni Dan Desain Bali Dari Era Kolonialisme Ke Modern

Belanda yang berkuasa penuh di Bali setelah 1908, mempunyai kepentingan untuk melindungi dan mencitrakan Bali sebagai pulau kesenian, untuk mendukung industri pariwisata budayanya. Kuasa tersebut dikenal dengan politik kebudayaan *Baliseering*. Sebagai sebuah kebijakan kultural, *Baliseering* mensyaratkan pengenalan kembali gaya 'tradisional' dari pakaian, bentuk arsitektural, tarian, dan peraturan

penggunaan bahasa. Menurut pihak berwenang Belanda, orang Bali harus memakai pakaian 'Bali'; teknik konstruksi modern dalam arsitektur tidak diperkenankan, tidak peduli betapapun praktis atau menariknya bagi para pemakainya, ditetapkan sebagai 'buruk' secara estetis, dan karena itu harus dihindari; bahasa Bali (bukan bahasa Melayu) harus digalakkan dan pengawasan ketat terhadap kode penanda statusnya dikuatkan sebagai hukum adat.

Dalam konteks '*renaissance*/pencerahan' Budaya Bali yang disponsori oleh rezim kolonial, pemakaian celana panjang oleh pria atau kebaya oleh perempuan menjadi tindakan subversif. Penggunaan bahasa Bali yang tidak tepat atau penggunaan bahasa Melayu dipandang oleh pemerintah sebagai tindakan yang kurang ajar, dan dapat dihukum di pengadilan. Sekolah Belanda pertama di akhir abad kesembilan belas meningkatkan tingkat melek huruf dan mendorong perkembangan ekspresi estetika baru. Kebijakan rezim kolonial menghidupkan kembali tradisi lokal dan menyelaraskan Bali dengan Hinduisme Asia Selatan. Balinisasi (*Baliseering*) mengkonstruksi pentas seni pertunjukan, rekonstruksi bangunan tradisional (pura dan puri), dan publikasi ke majalah budaya yang konservatif. Melalui kebijakan ini, Belanda menggambarkan dirinya dengan baik melindungi koloni dari wacana modernisasi dengan mengangkat dan mendorong estetika dan homogenisasi budaya lokal (Robinson, 2006).

Masyarakat Bali mempunyai pandangan berbeda mengenai kebijakan kultural ini dalam konteks kreativitas seni dan desain. Beberapa masyarakat merasa didikte dalam berkesenian, sangat jauh dari semangat revolusioner yang mulai berkecamuk di Pulau Jawa. Masyarakat juga ada yang mendukung, karena memiliki kepentingan terhadapnya, khususnya golongan *triwangsa*. Namun justru keadaan terpecah tersebut, memunculkan beragam ledakan artistik. Baik akibat intervensi Belanda ataupun kemunculan seniman besar yang berani mendobrak tatanan seni tradisional, yang berhubungan dengan persentuhan dengan modernisme.

Kolaborasi antara modernisme barat dan Bali pun mulai mewarnai kesenian Bali. Walter spies dan Wayan Limbak dari Bedulu menciptakan tari kecak tahun 1930an, sebagai bentuk kesenian kontemporer Bali yang dikenal sampai sekarang. Pada era setelahnya mulai dikenal komodifikasi seni pertunjukan untuk wisata seperti drama tari Calonarang, Tari Sang Hyang, Joged Bumbung dan lain sebagainya. Sama seperti keadaan di seni pertunjukan, ledakan artistik perupa Bali juga dihubungkan dengan intervensi Puri dan juga orang asing. Arena seni lukis mulai akhir 1920-an di Ubud dan sekitarnya dapat tercipta karena adanya interaksi dan dialog yang intensif antara pelukis Bali, dengan pelukis Barat Walter Spies dan Rudolf Bonnet, dimediasi dua tokoh Puri Ubud, Tjokorda Gde Raka Sukawati, adiknya Tjokorda Gde Agung Sukawati dan pelukis senior, memberi kontribusi terbangunnya arena baru bernama Pita Maha (Adnyana, 2015).

Pada era orde baru kreativitas kesenian dalam seni pertunjukan mengalami kenaikan yang signifikan ketika dibukanya dua sekolah seni setingkat SMK yaitu Konservatorium Karawitan (KOKAR) berdiri tahun 1960 dan Sekolah Seni Rupa Indonesia (SSRI), dikuatkan dengan Majelis Pertimbangan Seni Budaya Bali (LISTIBIYA) 1967. Pendidikan diploma seni mulai didirikan tahun 1968 dengan berdirinya Akademi Seni Tari (ASTI) tahun 1968. Puncaknya pada tahun 1978 ketika Pesta Kesenian Bali mulai dikenalkan, yang menampilkan puncak-puncak kesenian oleh seniman Bali baik akademis, komunitas tradisional maupun seniman nasional-internasional sampai era sekarang.

Desain di Bali perkembangannya tidak semonumental seni pertunjukan atau seni rupa di Bali. Perkembangan desain di Bali dimulai sejak akhir abad ke-19, didominasi oleh 'desainer' atau arsitek luar. Dalam konteks pendidikan desain di Bali, pendidikan resmi desain di Bali dimulai tahun 1984 dengan dibukanya minat (desain interior dan grafis) pada Program Studi Seni Rupa dan Desain (PSSRD) Universitas Udayana. Sebelumnya PSSRD masih di bawah Fakultas Teknik jurusan Seni Rupa yang telah berdiri pada 1 Oktober 1965, namun secara resmi dibuka pada 20 Oktober 1965⁵. Pendidikan desain di Bali akhirnya bergabung menjadi Institut Seni Indonesia Denpasar sejak 2003, yang diikuti mulai dibukanya kampus desain swasta di Bali.

⁵ <https://ft.unud.ac.id/pages/view/sejarah>

Pendidikan desain di Bali mulai memberikan warna baru pada perkembangan desain di Bali baik grafis (DKV) ataupun interior. Karakter dan identitas Bali tidak dapat ditinggalkan dari pendidikan desain, oleh karena itu praktisi dan akademisi desain bergiat menggali kearifan lokal Bali sebagai basis penciptaan karya desainnya. Desain interior Bali menggali kearifan lokal arsitektur Bali baik metode maupun panduan tradisionalnya (*ashta kosali*). Begitu juga DKV yang menggali bahasa rupa, pola komunikasi visual, Identitas dan artefak budaya rupa (*prasi*).

Perkembangan industri pariwisata sebagai motor penggerak industri berbasis seni dan desain juga menyebabkan kebutuhan terhadap seniman, kriyawan dan desainer di Bali meningkat. Para alumnus PSSRD mulai mengisi peluang pekerjaan di dunia kreatif berbasis seni rupa, kriya dan desain. Kekuatan *manual-freehand* menjadi keunggulan alumni PSSRD saat itu, menjadi daya tawar yang tinggi di tengah minimnya lulusan seni rupa dan desain di Bali, bersanding dengan pekerja kreatif dari luar.

Pada tahun 1990an dimulainya teknologi digital menggeser teknik kerja desain yang dulunya *manual-freehand* menjadi berbasis perangkat lunak. Dunia desain mulai mempunyai jarak dengan seni rupa, dimana teknik *manual-freehand* mulai tergerus oleh teknologi digital dalam pengerjaan desain. Aksi penggerusan tersebut mulai semarak di tengah merebaknya kebutuhan *digital printing* di Bali. Kebutuhan tersebut dipacu oleh kebutuhan cetak untuk

kegiatan politik tahun 2004an, yang kemudian memunculkan fenomena 'premanisme yang narsisisme'. Dimana pentolan ormas berlomba-lomba memunculkan wajahnya, bersanding dengan politikus, yang semarak menghiasi perwajahan kota Denpasar.

Dibandingkan dengan seni, desain Bali lebih dekat dengan penggunaan teknologi digital baik 2D maupun 3D. Bisa dikatakan desain Bali lebih dekat dengan wacana revolusi industri 4.0 yang berbasis teknologi digital. Seni Bali lebih mengedepankan romantisme seni klasik, seakan jika terlepas darinya akan kehilangan roh keseniannya. Seniman kontemporer Bali yang menunjukkan *self authorship* memperlihatkan kemampuan melampauai teknik, yaitu mempunyai intuisi dan teknik berkarya yang mumpuni sekaligus memperkuat karakter dan *self branding*. Meskipun sedikit tidaknya masih mempunyai nafas kesenian Bali sebagai roh keseniannya.

Sumbangsih Budaya Kaum Muda (*Youth Culture*) Bali

Pengaruh budaya kaum muda Bali dalam kreativitas seni Bali dapat ditelusuri sejak kesenian Janger muncul. Kaum muda Bali lebih lentur mengembangkan budayanya, bahkan lintas media dibandingkan dengan budaya kontemporer lainnya. Kaum muda merasa bebas menggabungkan, mengadopsi atau bahkan melebur budaya asing ke

dalam budaya tradisi secara ekstrim⁶. Salah satu alasan utamanya adalah kaum muda paling respon dan dekat dengan akses informasi dan teknologi.

Budaya kaum muda lahir di tengah kemajuan teknologi dan tergerusnya nilai tradisional di tengah modernisasi dan globalisasi. Awalnya adalah menghilangnya budaya waktu luang (*leisure culture*) baik di *penggak*, *teba*, sawah, warung, sungai, merawat ayam jago (*magecelan*) di *telajakan* rumah. Hilangnya kegiatan bincang santai di sebuah tempat duduk permanen di depan pintu masuk rumah, di atas saluran pembuangan (*leneng*) dari sore sampai malam. Budaya duduk di *leneng* mulai menghilang ketika trotoarisasi mulai diterapkan di Bali. Kegiatan budaya waktu luang ini merupakan ajang tukar pendapat dan mengumpulkan gagasan secara informal, yang nantinya akan dibawa ke lembaga yang lebih besar. Bahkan tidak jarang suatu gagasan kesenian lahir dari budaya waktu luang yang informal ini.

Pengaruh modernisme di Bali juga ditandai hilangnya ruang sosial di tengah masyarakat Bali. Hilangnya fungsi *kayehan* (tempat mandi bersama) yang dulunya merupakan ruang sosial yang penting. Kegiatan mandi bersama tersebut semakin hilang ketika Belanda menerapkan latihan toilet (*toilet training*) bagi masyarakat Bali tahun 1930an dan diikuti mulai

⁶ Noszlopy (2005) menjelaskan budaya kaum muda Bali termasuk di dalamnya penyelenggaraan bazar sekaa teruna, layang-layang raksasa (baik pengarakan dan lomba) dan ogoh-ogoh; yang tidak pernah ditemukan pada kebudayaan era sebelumnya.

dibangunnya kamar mandi dalam *layout* rumah tinggal pada tahun 1970an. Bale banjar sebagai wadah berkesenian pasca hilangnya otoritas puri sebagai patronase kesenian juga mulai kehilangan fungsinya. Lambat laun ruang sosial *bale banjar* yang dulu digunakan sebagai tempat berkumpul, menonton televisi, berkesenian dan berolahraga bersama bagi kaum muda, sekarang sudah semakin sepi dan dikomersialisasi menjadi toko. Budaya pertanian sebagai pondasi kebudayaan Bali yang semakin menghilang, dimana kaum muda Bali semakin tidak tertarik untuk berprofesi sebagai petani. Masalah tersebut memerlukan suatu pendekatan kreatif melalui revolusi industri 4.0, yang didahului oleh para kaum muda dalam merespon budayanya di tengah wacana globalisasi.

Kaum muda Bali dengan spirit revolusi industri 4.0 dengan efek disrupsi sedikit tidaknya akan mengubah budaya 'usang' yang terkesan tidak praktis sesuai kondisi jaman, digantikan oleh peran teknologi. Tanda-tanda keterbukaan masyarakat Bali terhadap perubahan tersebut telah tampak. Contohnya penggunaan roda sebagai pengganti usungan jenazah, yang dulu digotong beramai-ramai, bahkan sekarang mulai digunakan mobil. Pelayanan upacara agama pun tidak terlepas dari perubahan sistem yang lebih praktis seperti keberadaan 'supermarket' *upakara*, atau *sulinggih* dengan paket upacara; juga keberadaan krematorium sebagai solusi masyarakat untuk membakar jenazah. Budaya kaum muda juga memelopori teknologi informasi sebagai suplemen

bantu untuk keefektifan transfer informasi, seperti maraknya pemberitahuan umum (*mepengarah*) untuk internal warga banjar dan informasi kegiatan pemuda (*sekaa teruna*) melalui melalui media sosial. Dahulu kegiatan tersebut selain dikuatkan oleh kentongan (*kulkul*) dan dilakukan secara *door to door*.

Implementasi revolusi Industri 4.0 secara praktik dan total oleh kaum muda Bali ditunjukkan pada desain *ogoh-ogoh*. Kaum muda Bali secara revolusioner mengedepankan teknologi IoT (*Internet of Things*) melalui penggunaan *bluetooth* sebagai mekanisme penggerak *ogoh-ogoh* pada tahun 2016. *Ogoh-ogoh* sendiri adalah bentuk karya seni yang dipelopori kaum muda Bali pada tahun 1970an untuk melengkapi upacara *tawur kesanga* dan *pengerupukan*, sehari sebelum tahun baru Saka. Hampir 40 tahun dari dikenalkannya *ogoh-ogoh*, kaum muda Bali kekinian berlomba mengeksplorasi cerita agama, bahan yang ramah lingkungan dan teknologi gerak/animatronik berbasis *bluetooth* di android, untuk diterapkan pada 'desain' *ogoh-ogohnya*. Kesemarakannya *ogoh-ogoh* tersebut juga terlihat pada media sosial seperti instagram dan juga berimbas ke *merchandise ogoh-ogoh* yang dikomersialkan secara bebas. Hal tersebut memberikan gambaran bagaimana budaya Bali dalam merespon revolusi industri 4.0, yang dipelopori kaum muda.

Tahun 1996, budaya kaum muda Bali juga membuat suatu warna baru dalam kesenian Bali dengan bertumbuhnya *scene* musik *underground* yang

dipopulerkan oleh stasiun radio lokal (Baulch, 2007). Pasar kesenian musik lokal, dimulai tahun 1970 yang dilakukan oleh Band Putra Dewata, sebagai band musik berbahasa Bali pertama yang melakukan rekaman. Selanjutnya mengalami masa keemasannya tahun 1990an sampai tahun 2000an. Dibandingkan musik pop Bali, dunia musik *underground* sebagai budaya kaum muda, sedikit menggunakan identitas Bali. Musik *underground* seperti metal (death, black), hardcore, punk dan reggae mulai berani menampilkan dirinya dalam panggung-panggung lokal pada tahun 1990an dan cepat mendapatkan popularitasnya, sebagai representasi jiwa anak muda Bali.

Band-band lokal mulai unjuk gigi menjadi *rockstar* di daerahnya sendiri, dengan basis fans yang mulai terbentuk. *Gig* terbesar musik *underground* semacam Total Uyut atau Chaos Day mulai menjadi ajang yang bergensi, sangat ditunggu oleh komunitas *underground* tiap tahunnya. Pentas musik *underground* pun mulai intens sampai menjelajahi pedesaan di Bali. Makin membesarnya basis fans tersebut membutuhkan *fashion* dan merchandise sebagai penanda komunitas *underground*. Menyebabkan mulai menjamurnya *distribution store* (distro) lokal Bali yang menjual *merchandise* band *underground* lokal tersebut baik stiker, aksesoris dan t-shirt. Dunia desain mulai dilirik akibat keadaan tersebut, juga didukung oleh teknologi pengolahan citra grafis yang semakin maju. Jika sebelumnya musik *underground* sama sekali tidak menunjukkan menggunakan identitas budaya Bali, maka

pada era 2000an mulai mencuat musik Bali Rock Alternative (BRA) yang diikuti dengan menjamurnya musisi rock lokal berbahasa Bali. BRA mengikuti jejak musik pop Bali dan menarik minat kaum muda perkotaan untuk menyukai musik pop Bali, yang dulunya didominasi masyarakat pedesaan. Hal tersebut menggairahkan pertunjukkan musik yang berimbas pada kebutuhan seni dan desain mulai dari panggung, *backdrop* sampai *merchandise* artis.

Pertumbuhan UMKM anak muda mulai menggeliat pada satu dekade setelah tahun 2000an. Pengusaha muda Bali dengan semangat *entrepreneur* membangun brand lokal, yang sekaligus mewarnai dunia desain di Bali. Sebelumnya anak muda Bali sibuk menonton hiruk pikuknya pembangunan industri pariwisata dengan visual desain internasional. Ataupun berada dalam zona nyaman menjadi staff yang menunggu saat pensiun. Perubahan *mind set* anak muda Bali tersebut, menumbuhkan bentuk kreativitas melalui *brand-brand* lokal yang dibangunnya. Anak muda Bali juga mulai mencintai budayanya, terlihat dari ramainya festival kesenian tradisional seperti *lomba tari*, *bapang barong*, *baleganjuran* yang bergensi dan ramai penonton. Pada tahun 2010an, muncul fenomena berbasis media sosial dengan *meme* berbahasa Bali yang diikuti oleh t-shirt dengan slogan bahasa Bali *kepara* (kasar).

Fenomena revolusi industri 4.0 juga ditanggapi oleh menggeliatnya penggunaan media sosial sebagai strategi pemasaran dan juga media pencarian gagasan

desain. Seniman dan desainer menggunakan keberlimpahan informasi tersebut sebagai peluang untuk memamerkan dan memasarkan hasil karya desainnya, sekaligus menjelajahi jenis kesenian baru yang bisa dikembangkan. Budaya kaum muda dengan gairah kreativitas dan 'keberanian' bereksperimen lintas media, sedikit demi sedikit menjembatani budaya Bali ke revolusi Industri 4.0, sehingga lambat laun mempengaruhi transformasi budaya Bali di masa depan.

Transformasi Budaya Bali Dengan Spirit Revolusi Industri 4.0

Peranan teknologi dalam kebudayaan akan memangkas atau mengubah budaya yang dibangun sebelumnya, dengan budaya yang sesuai dengan paradigma jaman. Tak terkecuali revolusi industri 4.0. Menurut kesejarahannya, budaya Bali telah mengalami beberapa kali perubahan bentuk kebudayaan untuk menyesuaikan perbedaan legitimasi kekuasaan yang mengaturnya. Polanya hampir sama, yaitu setiap perubahan tersebut pertama akan ditentang, kedua diperhatikan dan diawasi, ketiga akan diikuti dan disesuaikan, keempat perubahan tersebut menjadi budaya baru yang eksis berdampingan dengan budaya lama. Pada revolusi industri 4.0, budaya Bali pada awalnya memperhatikan bagaimana kemudahan yang ditawarkan aplikasi *startup* bidang transportasi, meskipun ada juga pertentangan akan menggerus usaha transportasi konvensional. Lambat laun masyarakat Bali akan merasakan kemudahan dan mulai

menggantungkan aktivitas kesehariannya pada teknologi berbasis revolusi industri 4.0 tersebut.

Perkembangan budaya tersebut akan diikuti oleh seni dan desain. Seniman Bali akan mendapatkan media baru berbasis teknologi digital dan desainer mempunyai sumber daya teknologi baru dalam mengeksplorasi bentuk desain yang baru. Meskipun demikian proses kreatif, cara kerja, cara produksi, materialitas, jenis objek dan cara konsumsi dan penggunaan objek- objek seni dan desain telah mengalami perubahan radikal ke arah peran sentral teknologi informasi-digital dan revolusi Industri 4.0. Tidak berarti bahwa seni dan desain akan 'sepenuhnya' dan secara 'total' masuk ke dalam skemanya, dengan meninggalkan bentuk, prinsip, struktur, cara kerja, gagasan, gaya dan nilai-nilai seni dan desain sebelumnya (Piliang, 2019). Seni Bali sebagai basis desain, menekankan pada aspek pekerjaan tangan (*hand made*) yang justru diapresiasi oleh pengamat internasional. Pekerjaan tangan menyiratkan hubungan personal antara pembuat dengan karyanya sendiri. Apresiasi pekerjaan tangan ini merupakan salah satu bukti bahwa semaju apapun teknologi akan tidak mampu menggeser aspek manusia secara personal dalam berkarya seni.

Pada ungkapan citra Bali sebagai sebuah identitas juga tidak dapat dihilangkan sekaligus, karena telah menjadi faktor pembeda dengan citra daerah lain di dunia. Oleh karena itu, dalam merespon spirit revolusi industri 4.0, seniman dan desainer lebih menggali ke dalam, untuk mencapai roh kesenian Bali, melalui

keaktivitas (*prabhavana*), sehingga menemukan pesan leluhur yang belum digali orang kebanyakan. Roh tersebut dikomunikasikan melalui seni dan desain dengan media komunikasi dan teknologi kekinian. Bukan semata memutilasi dan meminjam simbol yang telah mapan (*ajeg*) sebelumnya, sebagai penanda Bali. Dengan demikian, *Prabhavana Bali Dwipa* sebagai kreativitas seni dan desain pulau Bali akan ‘ajeg’ melintas jaman.

Aspek kolektivisme sebagai identitas berkesenian masa lampau di Bali, akan menemui bentuk barunya dalam masyarakat jejaring (*network society*). Dimana proses desain (*evidence-based design*⁷) dan penggalan data (*big data, cloud computing*) menggunakan teknologi digital berbasis internet secara *real time*, dalam berkarya maupun memutuskan keputusan dalam desain.

Morris dan Leung (2010) menyebutkan bahwa terdapat perbedaan konsepsi kreativitas antara Barat dan Timur yaitu masyarakat Barat yang cenderung individualistik mengedepankan aspek kebaruan (*novelty*) sedangkan masyarakat timur yang cenderung kolektif mengedepankan aspek kebergunaan untuk masyarakat

⁷ *Evidence-based Design* (EBD) adalah proses membangun bangunan atau lingkungan fisik berdasarkan penelitian ilmiah untuk mencapai hasil terbaik. EBD berbeda dengan metode desain konvensional, dimana desainer secara individual mengolah data lapangan dan elemen rupa dalam mendesain. EBD selain berpatokan pada hasil riset juga menggunakan teknologi pengolah 3D untuk menghasilkan desain dengan memasukan parameter tertentu (desain parametrik).

banyak (*usefulness*). Kolektivisme muncul dalam kreativitas Timur menyesuaikan karakter masyarakat Asia yang cenderung tidak kompromi terhadap suatu perubahan yang ekstrim dalam seni komunal. Hal tersebut berhubungan dengan mentalitas Asia yang terkesan menghindari aspek abstraksi atau proses analisis dalam berkarya, murni mengikuti pakem tradisi atau filosofi tradisional yang religio-magis.

Bailin (2005) menyebutkan bahwa proses kreatif pada masyarakat Bali cenderung berbeda dengan budaya Timur lainnya. Masyarakat Bali meskipun fokus pada pelestarian tradisi dibandingkan pengembangan yang baru, namun kesenian Bali masih membuka peluang menggabungkan inovasi ke dalam seni tradisi. Hal tersebut diakibatkan oleh pengaruh budaya-budaya luar yang terserap dalam kebudayaan Bali seperti India, Tiongkok, Eropa dan Austronesia; yang tercermin dalam sejarah perubahan dan perkembangan kesenian Bali. Strategi kreatif yang melatarbelakangi proses berkesenian tersebut tentunya dipengaruhi oleh pemahaman budaya melalui filosofi keagamaan yang mempengaruhi cara pandangnya atau perspektif mengenai kehidupan. Tampaknya revolusi industri 4.0, mengembalikan proses berkesenian orang Bali yang kolektivisme yang sebelumnya masa modern bersifat individualistik.

Penutup

Prabhavana Bali Dwipa sebagai praktik kreativitas seni pada kesejarahan Bali menunjukkan

bagaimana praktik kuasa menentukan arah pengembangan kreativitas Bali sampai abad ke-19. Kemunculan bentuk seni baru, sedikit tidaknya berhubungan dengan pihak otoritas kerajaan. Kreativitas seni Bali, murni inisiatif penciptanya terjadi mulai abad ke-20, ketika seniman Bali dihadapkan dengan keresahan melihat fenomena sebagai bangsa terjajah dan kalah perang. Transformasi patronase kesenian yang sebelumnya dipegang *puri* menjadi banjar, dan pergeseran pelaku seni dari kaum *brahmana* ke *sudra* juga memberikan perspektif berbeda dalam tema-tema kesenian. Kaum *sudra* yang lebih moderat mulai meninggalkan tema-tema religius sebagai domain seni *brahmana*. Ataupun memparodikan tema religius tersebut ke dalam seni rakyat.

Kreativitas abad ke-20 juga dipengaruhi oleh interaksi dengan bangsa asing yang mengenalkan perspektif baru di bidang wawasan dan teknik berkesenian. Pertumbuhan kreatif abad ke-20 juga didukung oleh dikenalnya sumber ekonomi baru berupa industri pariwisata internasional, meninggalkan sistem ekonomi tradisional yang telah dikenal masyarakat Bali berabad-abad. Kreativitas seni pada era selanjutnya mengikuti identitas seni Bali era *Baliseering* dengan tetap membuka transformasi melalui perkembangan teknologi.

Pengaruh revolusi industri 4.0 dalam kreativitas seni dan desain Bali, dimulai dari budaya kaum muda Bali, yang lebih berani dan tanpa tekanan menggabungkan seni, budaya dan teknologi. Revolusi

industri 4.0 dalam konteks Bali masih terkesan perubahan sistem, cara kerja dan paradigma dalam kegiatan mendesain. Kreativitas seni dan desain Bali masih mengedepankan aspek eklektisisme, repetitif dalam konten dan visualisasi desain, belum menyentuh pengertian kreativitas sebagai penciptaan sesuatu yang baru secara absolut. Keadaan tersebut berhubungan dengan *branding* Bali dalam konteks ekonomi industri pariwisata.

Referensi

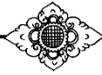
- Adnyana, I W. (2015) *Arena Seni Pita Maha: Ruang Sosial dan Estetika Seni Lukis Bali 1930'an*, Pangung Vol. 25 No. 3, September 2015
- Bailin, Sharon (2005) *Artistic Creativity a Cross-Cultural Perspective*, International Journal by InSpe Association of Sociology for the Person Volume 1 number 2, year 2005
- Baulch, E. (2007), *Making Scenes: Reggae, Punk, and Death Metal in 1990s Bali*, Durham: Duke University Press
- Calo, A., Bellwood, P., Lankton, J., Reinecke, A. (2020) *Trans-Asiatic exchange of glass, gold and bronze: analysis of finds from the late prehistoric Pangkung Paruk site, Bali*, Antiquity, February 2020, 110-226
- Davies, S. (2008) *The origins of Balinese legong*, Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde (BKI) 164-2/3 (2008):194-211

- Esperanza, J. S. (2010) *Bali's Ethnic Arts Industry: Crafting Global Identities Amidst A National Tourist Agenda*, Journal of Material Culture Review Volume 71 Spring 2010
- Forge, A., 1978, *Balinese Traditional Paintings: A Selection from The Forge Collection of The Australian Museum*, Sydney, Sydney: The Australian Museum
- Herbst, E. (2014) *Bali 1928, Vol.I – Gamelan Gong Kebyar Music from Belaluan, Pangkung, Busungbiu*, Denpasar: STMIK STIKOM Bali.
- Hobart, M. (2011) *Bali is a Brand: A Critical Approach*, Jurnal Kajian Bali 1, 1:1- 26. 2011
- Hoogervorst, Tom, 2017, *The Role of 'Prakrit' in Maritime Southeast Asia through 101 Etymologies*, Singapura: ISEAS Publishing
- Kasali, R. (2017) *Disruption: Tidak ada yang Tak Bisa diubah Sebelum Dihadapi, Motivasi Saja Tidak Cukup*, Jakarta: Gramedia
- Maharani, Ida Ayu Dyah, 2018, *Konsep Ruang Hunian Bali Aga (Sebuah Budaya Hunian)*, Disertasi Doktorat pada Pascasarja ITB, Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Mardika, I M. (2019) *Kebudayaan Perunggu sebagai Puncak Peradaban Bali*, artikel ilmiah @ kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbbali/kebudayaan-perunggu-sebagai-puncak-peradaban-bali/
- McGraw, A. C. (2013) *Radical Traditions: Reimagining Culture in Balinese Contemporary Music*, Oxford: Oxford University Press

- Morris, Michael W. dan Leung, Kwok (2010) *Creativity East and West: Perspectives and Parallels*, Management and Organization Review 6:3 313-327
- Naofusa, H. (1999) *Traditional Culture and Modernization: Several Problem in The Case of Japan*, Institute for Japanese Culture and Classics, Kokugakuin University
- Nielsen, A. K. (1949) *Mads Lange til Bali. En dansk Ostindiefarers Liv og Eventyr (in Danish)* (5 ed.), Kopenhagen: Gyldendalske Boghandel og Nordisk Forlag.
- Noorwatha, I K. D. (2019) *Naranatha Kanya: Jejak Sejarah Dewa Agung Istri Kanya dan Perkembangan Seni Kerajaan Klungkung abad ke-19*, Jakarta: Direktorat Sejarah Kemendikbud
- Noorwatha, I K.D. (2019) *Studi Kreativitas 'Pratibha' dalam Aplikasinya Pada Strategi Kreatif Desain Interior*, Artikel pada Prosiding Seminar Nasional SANDYAKALA 2019, FSRD ISI Denpasar
- Noszlopy, L. (2005) *Bazar, Big Kites and Other Boys' Things: Distinctions of Gender and Tradition in Balinese Youth Culture*, The Australian Journal of Anthropology, 2005, 16:2, 179-197
- Piliang, Y. A. (2018) *Medan Kreativitas: Memahami Dunia Gagasan*, Yogyakarta: Cantrik Pustaka
- Piliang, Y. A. (2019) *Seni, Desain dan Kebudayaan Dalam Spirit Revolusi Industri, 4.0*, Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA) Vol.2, Februari 2019

- Purwita, D. (2018). *I Ketoet Gede dan Lukisan Wayang Kaca Nagasepaha, SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur), 1, 232-239.*
- Remawa, A. A. R, Santosa, I., Zaman, B. A. (2013) *Aesthetic and Space Concept of Visual Composition in Interior and Architecture of Bali Madya Dwelling, Cultura 10(2)/2013: 157-168*
- Robinson, G. (2006) *Sisi Gelap Pulau Dewata: Sejarah Kekerasan Politik.* Yogyakarta: LKIS.
- Yuliadi, K., (2013) *Dari "Arca" ke "Arja" Adaptasi dalam Pertunjukan Arja di Bali, Berkala Arkeologi Vol. 33 Edisi No. 1/Mei, 109-120.*

TEKNOLOGI GLOBAL DAN TUMBUH KEMBANGNYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Oleh:
Anak Agung Gde Bagus Udayana
Institut Seni Indonesia Denpasar
bagusudayana@isi-dps.ac.id



Pendahuluan

Judul yang disampaikan di atas dimaksudkan untuk menyampaikan gagasan bahwa pesatnya perubahan teknologi global seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi membuat pengaruh yang besar terhadap tumbuh kembangnya desain komunikasi visual terutamanya yang berbasis budaya. Hal ini terlihat dari yang dulunya dilakukan secara konvensional saat ini sudah dilakukan secara teknologi digital melalui teknologi global. Misalnya melakukan komunikasi, dulu dilakukan melalui surat yang dikirimkan dengan pos, sekarang cukup dengan media komunikasi seperti: e-mail, WhatsApp, Telegram, Twitter dan lainnya, sehingga dengan teknologi global tidak lagi mengenal waktu, jarak, batas-

batas wilayah, batas negara, ataupun batas pulau, kesemuanya dapat dijangkau dengan mudah melalui sebuah perangkat yang terhubung dengan internet.

Jika demikian adanya, perkembangan desain komunikasi visual akan tumbuh seiring dengan semakin derasnya kemajuan teknologi digital yang dapat memberikan dampak terhadap komunikasi globalisasi. Demikian juga dengan kebudayaan yang berkembang di era teknologi global ini apakah akan menjadikan kebudayaan global ataukah yang lokal menjadi global atau bisa dikatakan dengan glocalisasi. Sehubungan dengan itu tulisan ini akan membahas (1). teknologi global, (2). glocalisasi, dan (3). tumbuh kembangnya desain komunikasi visual. Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan tulisan ini adalah ingin menggali konsep atau teoritis dan realitas teknologi global terhadap tumbuh kembangnya desain komunikasi visual serta kebudayaan yang lokal menjadikan global atau dapat dikatakan dengan istilah glocalisasi.

Teknologi Global

Teknologi ialah suatu cara untuk memanfaatkan sumber daya menjadi suatu yang diperlukan oleh masyarakat (Samadikun, 2000: 294). Makna kata globalisasi menurut Wikipedia bahwa Kemajuan infrastruktur transportasi dan telekomunikasi, termasuk kemunculan telegraf dan internet, merupakan faktor utama dalam globalisasi yang semakin mendorong saling ketergantungan (interdependensi) aktivitas ekonomi dan budaya. Berdasarkan pengertian ini bahwa sumber

daya cipta, karsa, dan karya manusia yang merupakan bagian dari kebudayaan termasuk di dalamnya ada desain komunikasi visual, faktor utama yang dipengaruhi perkembangannya adalah dengan kehadiran teknologi global yaitu internet (id.wikipedia.org/wiki/Globalisasi). Internet kita pahami adalah bagian dari teknologi global yang mana zaman sekarang menjadikan kebutuhan yang primer bagi kehidupan manusia di dunia. Dengan teknologi global internet kita dimudahkan oleh segala hal misalnya: ingin mencari sesuatu di dunia, kita tinggal mengetikkan sebuah kata atau kalimat di mesin pencari dan akan secara singkat memunculkan apa yang terkait dengan kata atau kalimat yang kita tulis tersebut.

Dengan adanya teknologi global internet, kita dipermudah untuk melakukan segala hal baik untuk belajar, berbisnis, maupun melakukan sosialisasi dengan orang-orang diseluruh dunia. Meluas dan meningkatnya jaringan internet di seluruh dunia saat ini sehingga menimbulkan banyak berkembang media-media sosial yang dapat juga dipergunakan sebagai wadah untuk bersosialisasi, berbisnis, mengenal kebudayaan di seluruh dunia, seperti Facebook, Twitter, YouTube, dan lainnya. Munculnya media-media sosial ini yang dapat diakses dengan jaringan internet baik menggunakan perangkat laptop maupun handphone berbasis 4G menyebabkan memunculkan berbagai industri kreatif baru termasuk memunculkan berbagai macam jasa desain komunikasi visual. Perkembangan desain komunikasi visual tidak lepas dari perkembangan

teknologi yang berkembang sangat cepat zaman sekarang.

Teknologi global dapat mempermudah kegiatan usaha umat manusia, misalnya dengan sekali klik seseorang desainer komunikasi visual dari Bali ingin memasarkan desainnya ke mana saja diseluruh daerah maupun diseluruh dunia itu dapat dilakukan. Bila ia ingin membuat sebuah desain web, ia bisa mencari templetnya di internet yang sesuai dengan keinginannya, bisa membayar maupun gratisan. Seseorang yang berkeinginan merancang sebuah desain *web-site* mungkin bisa menggunakan desainer dari Inggris maupun dari Asia. Hal ini merupakan salah satu yang bisa dilakukan dalam era teknologi global saat ini. Kemajuan *e-commerce* juga memberikan dampak yang luas bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutamanya bagi desain komunikasi visual. Perkembangan teknologi global serta kehadiran *e-commerce* sangatlah menguntungkan bagi usaha desain komunikasi visual tanpa disadarinya. Sebenarnya kalau dirasakan bahwa banyak positifnya dengan kehadiran teknologi global ini, banyak hal-hal lain yang dapat dilakukan selain hal di atas tersebut. Hal-hal positif yang dirasakan ini umumnya tidak diberitakan ataupun menjadi viral di masyarakat, akan tetapi dampak negatif globalisasi lah yang sering menjadi viral atau sering diberitakan di masyarakat. Dalam perkembangannya kehadiran teknologi global ada kelompok masyarakat yang diuntungkan oleh kehadiran teknologi global ini dan adapula yang dirugikan, biasanya kelompok masyarakat

yang merasakan dirugikan oleh teknologi global inilah yang sering membicarakan hal-hal negatif dari kehadiran teknologi global ini dan hal ini yang sering muncul di permukaan. Sementara kelompok masyarakat yang diuntungkan oleh hadirnya teknologi global ini menyebar di segala penjuru dan tanpa disadari bahwa keuntungan yang diperoleh adalah berkat kehadiran dari teknologi global saat ini.

Di tahun 2020 Indonesia mengalami guncangan dibidang kesehatan yaitu epidemi covid 19 mulai masuk ke Indonesia. Satu persatu masyarakat Indonesia mulai tertular penyakit yang bernama coronavirus jenis terbaru, banyak korban jiwa sudah meninggal karena virus ini. Pemerintah melalui jajarannya kementeriannya berupaya untuk menyetop penyebaran virus ini dengan membuat suatu kebijakan *social distancing* yaitu melakukan pembatasan berkumpul, menjauhi tempat umum, menghindari keramaian dan menjaga jarak minimal 1,5 meter. Hal inilah yang menyebabkan pemerintah mengeluarkan kebijakan *work from home* (WFH) menjadi viral dan mulai diberlakukan pada pertengahan bulan Maret 2020 sampai April 2020 karena terus bertambahnya masyarakat yang terinfeksi virus covid 19 ini maka diperpanjang lah menjadi akhir Mei 2020. Dalam sektor pendidikan mengambil langkah cepat dengan pembelajaran daring. Didasar i surat edaran Mendiknas No. 3 Tahun 2020 tetang Pencegahan covid-19, maka proses pendidikan dari tingkat dasar sampai pada tingkat perguruan tinggi melakukan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online atau

daring, agar tidak bertambah luasnya penyebaran covid-19 (Corona Virus Disease). Saat inilah kita merasakan perubahan yang besar dipengaruhi oleh teknologi global, dan dengan adanya kebijakan tersebut maka masyarakat dituntut untuk mampu mengikuti kegiatan proses belajar mengajar melalui daring. Pendidikan yang dulunya konvensional dengan tatap muka, berubah 90 derajat menjadikan berbasis online. Seiring dengan itu juga banyak bermunculan program-program pembelajaran, program-program pertemuan atau rapat-rapat yang dapat digunakan untuk proses online ini. Ada yang menggunakan Google Classroom, Webex meeting, Google Meeting, Zoom, dan lainnya. Peranan teknologi global yaitu internet di tahun 2020 di Indonesia menjadi kebutuhan di kalangan pendidikan. Masyarakat yang pengetahuannya tidak begitu terbiasa menggunakan teknologi global saat ini dituntut harus mampu menggunakan teknologi global ini untuk dapat mengikuti pembelajaran di sekolah maupun di perguruan tinggi agar bisa mengikuti pembelajaran ataupun perkuliahan seperti konvensional yang biasa sebelumnya dilakukan.

Penggunaan teknologi global internet saat ini dalam proses belajar mengajar dapat menggunakan komputer, handphone, WA group, Telegram, internet, Google Classroom, Webex meeting, Google Meeting, Zoom, dan sebagainya. Melalui media-media tersebut interaksi dapat dilakukan antara guru dan murid maupun dosen dengan mahasiswanya tanpa melalui tatap muka. Layanan antara guru dan murid maupun

antara dosen dan mahasiswa tanpa harus berhadapan langsung bisa dilakukan melalui media-media tersebut. Sehingga para siswa, mahasiswa, guru, dosen bisa memperoleh informasi materi pembelajaran dengan lebih luas lagi melalui internet. Hal ini sering kita dengar dengan istilah “*cyber teaching*” atau yang populer kita dengar dengan yaitu *e-learning*, yaitu proses atau model belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi global internet.

Glokalisasi

Glokalisasi dapat kita maknai bahwa suatu budaya lokal menjadikan budaya global atau diperkenalkan ke dunia global melalui peran teknologi global. Seperti yang dikatakan oleh Steger (dalam Dhana, 2017: 284-285) bahwa glokalisasi merupakan interaksi yang kompleks antara yang global dan lokal yang bercirikan peminjaman budaya. Pandangan tentang glokalisasi yang menekankan pada terjadinya heterogenisasi atau peanekaragaman budaya masyarakat yang merupakan pencampuran antara yang global dan yang lokal. Dari pengertian glokalisasi di atas dapat kita lihat dalam karya-karya desain komunikasi visual di Bali dan banyak yang bersifat lokal ke dalam teknologi global. Hal ini juga disebabkan upaya pemerintah, dunia pendidikan, perguruan tinggi berjuang untuk menghidupkan kembali adat tradisional dan kepercayaan namun tetap mengadopsi budaya global. Keluarnya Peraturan Gubernur Bali Nomor 79 Tahun 2018 tentang hari penggunaan busana adat Bali,

visi misi Perguruan Tinggi di Bali seperti Institut Seni Indonesia Denpasar yaitu: Menjadi Pusat Unggulan (*Centre of Excellence*) Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Berwawasan Universal. Dari 2 (dua) contoh di atas berupa Peraturan Gubernur dan visi perguruan tinggi dapat dilihat bahwa ada keinginan untuk menentang arus globalisasi melalui kebijakan glokalisasi. Hal ini yang dikatakan oleh Dhana (2017: 285) bahwa identik sebagai revitalisasi budaya. Dikatakan identik karena sebagaimana dikemukakan oleh Adas (dalam Dhana, 2017:185) bahwa selain berjuang menghidupkan kembali adat tradisional atau kepercayaannya, para partisipan gerakan revitalisasi budaya juga bisa dirasuki keinginan memperoleh barang-barang, mencontoh bentuk organisasi dan tingkah laku asing. Barang maupun organisasi dan tingkah laku asing itu dapat dilihat sebagai budaya global yang masuk melalui proses globalisasi, berpengaruh sedemikian kuat kepada masyarakat yang bersangkutan. Motivasi dari berbagai para pihak yang berkeinginan untuk memunculkan kembali budaya lokal dapat dikatakan sebagai gerakan sosial melawan globalisasi melalui revitalisasi budaya dan atau pelestarian budaya lokal. Nampaknya berhasil, seperti konsep budaya lokal *Tri Hita Karana* yang saat ini banyak diadopsi oleh negara-negara dunia sebagai konsep berkehidupan dan berkebangsaan.

Perkembangan Desain Komunikasi Visual.

Seiring dengan cepatnya perkembangan teknologi global diikuti oleh perkembangan desain

komunikasi visual, baik itu industri kreatif yang bergerak dibidang tersebut maupun para desainer yang menciptakan karya-karya desain komunikasi visual. Makna desain komunikasi visual yaitu proses rancangan atau pengaturan tata letak suatu pesan atau bisa juga informasi yang disampaikan kepada masyarakat atau publik dan dapat dilihat dengan indera mata manusia. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Suprpto (2015:28) desain komunikasi visual merupakan sebuah proses perancangan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk visual yang komunikatif, orisinal, kreatif, dan unik. Berdasarkan pengertian di atas dapat kita pahami bahwa ilmu desain komunikasi visual ini dalam menyajikan pesan ataupun informasi kepada khalayak luas melalui sebuah media baik itu media cetak maupun media elektronik, sehingga dapat mempengaruhi masyarakat agar mengubah perilaku sesuai dengan isi pesan yang disampaikan. Penyampaian pesan melalui media elektronik inilah saat ini mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi global.

Di tahun 1970-1990 an desain komunikasi visual awalnya bernama desain grafis, beberapa perguruan tinggi negeri saat itu membuka program studi yang bernama Desain Grafis, seperti Insitut Teknologi Bandung, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Universitas Udayana, Universitas Trisakti, Universitas Petra Surabaya dan lainnya. Kalau kita lihat dari pengertiannya Desain grafis adalah perancangan, seni, dan komunikasi memberi kebebasan pada desainer untuk memilih,

menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, warna, dan garis di atas suatu permukaan dwi matra dengan tujuan untuk diproduksi secara massal melalui proses cetak dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Jadi desain grafis secara garis besar hanya memproduksi pesan melalui proses cetak. Seiring perkembangan teknologi digital dan bermunculan banyak media-media baru, seperti media elektronik, film dan televisi, serta desain web, multimedia interaktif serta munculnya teknologi global internet, menyebabkan perubahan desain grafis ke pemahaman yang lebih luas sehingga kita kenal sekarang dengan nama desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual tidak hanya mempelajari media cetak saja, seperti: surat kabar, buku, poster dan publikasi tercetak lainnya. Namun, kini dengan munculnya teknologi digital, teknologi penyuntingan video (video editing) dan efek visual, desain grafis dikembangkan istilahnya menjadi desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual saat ini dalam pengaplikasiannya menggunakan media cetak dan media elektronik termasuk multimedia interaktif dan lainnya.

Pesatnya perkembangan teknologi digital saat ini juga diiringi oleh berkembangnya media-media komunikasi visual yang beraneka ragam berbasis digital, karena memang desain komunikasi visual sejalan dengan kemajuan teknologi, banyak sekali media-media komunikasi visual yang mengandalkan teknologi digital untuk tahap akhir dari proses mengerjakan desainnya. Hampir seluruh pekerjaan desain komunikasi visual

mengandalkan teknologi digital, baik di media cetak, media elektronik, maupun media lainnya. Hal ini lah membuat angin segar bagi para desainer komunikasi visual untuk menciptakan industri-industri kreatif baru. Desain komunikasi visual mempelajari ilmu yang sangat luas, seperti: ilmu seni, komunikasi, teknologi, sastra, sampai pada ilmu sosial budaya, dengan cakupan wilayah kerja yang terus berkembang.

Beberapa desain komunikasi visual yang berkembang yang memanfaatkan teknologi digital saat ini:

- a) Advetising: advertising yang sering kita kenal dengan periklanan, merupakan bentuk komunikasi massa yang dilakukan pengiklan, untuk mengkomunikasikan sesuatu kepada konsumen, melalui sebuah media baik media cetak maupun media elektronik termasuk internet. Media cetak seperti: flyer, brosur, poster, billboard, daftar menu, presentasi, media elektronik: Iklan televisi, web banner, desain web, multimedia interaktif dan lainnya.
- b) Animasi: merupakan sebuah komunikasi yang dilakukan melalui gambar bergerak, dimana animasi mempunyai makna “menghidupkan/dijiwai” gambar yang mati dihidupkan sehingga memiliki jiwa dan bisa bergerak. Teknologi digital ini bisa biasanya digunakan pada perancangan desain komunikasi visual di media elektronik maupun di internet. Animasi yang ditampilkan di media cetak maupun di internet tersebut banyak yang menyebutkan istilah “motion graphic” yakni perancangan animasi dengan menggunakan ilustrasi, tipografi, teks, warna, serta

audio visual bisa secara online atau offline. Karya yang dihasilkan bisa berupa animasi info grafik, iklan televisi, trailer sebuah film, video promosi atau interaktif dan lainnya.

- c) Seni Ilustrasi: desain komunikasi visual yang memanfaatkan seni ilustrasi baik itu berupa gambar, seni tipografi dengan pewarnaan yang berangakat ragam sehingga menghasilkan karya-karya yang bisa dipergunakan untuk kebutuhan perancangan desain komunikasi visual, dapat dipergunakan untuk merancang buku novel, merancang poster, infografik, iklan instagram, dll.
- d) Visual Identity: desain komunikasi visual yang mengangkat identitas visual sebuah lembaga atau perusahaan, sehingga identitas visual tersebut akan menjadi jati diri dari lembaga atau perusahaan tersebut. Visual identity juga dapat dipergunakan sebagai pembeda dari satu produk dengan produk lain, dari perusahaan satu dengan perusahaan lainnya, sehingga konsumen akan dengan cepat, menemukan produk, perusahaan , lembaga, atau jasa yang diinginkan melalui identitas visualnya. Seseorang desainer komunikasi visual dapat mempergunakan elemen-elemen visual seperti, warna, tipografi, ilustrasi untuk dijadikan identitas visual dari sebuah lembaga, perusahaan, produk, jasa atau lainnya sehingga akan memiliki kekhasan tersendiri dari lembaga, perusahaan, produk, atau jasa yang diwakilinya.

e) *User Interface*: desain komunikasi visual yang mempergunakan media *web site* di internet untuk menciptakan rancangannya sering juga disebut dengan desain antar muka (UI). Elemen-elemen desain komunikasi visual ilustrasi, teks, tipografi, dan warna yang lebih banyak digunakan untuk kebutuhannya tombol, menu, *web banner*, dll, berusaha menimbulkan daya tarik estetis dan fungsi teknisnya (Udayana, 2020:12).

Kesimpulan.

Teknologi global yang berkembang pesat saat ini merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk merancang komunikasi visual, sehingga memudahkan bagi seseorang desain untuk menciptakan karya-karya desain komunikasi visual yang baru maupun yang sudah ada sebelumnya serta karya desain komunikasi visual tersebut lebih memberikan makna dan selalu menarik secara estetis.

Karya-karya DKV yang banyak bermunculan merupakan suatu fenomena yang sebelumnya tidak bias kita bayangkan, dengan kehadiran teknologi global yang selalu cepat berubah dan berkembang dapat memunculkan kreativitas desainer untuk menciptakan karya-karya DKV sehingga dapat menciptakan daya tarik visual dan juga bermanfaat bagi masyarakat banyak.

Referensi

Dhana I Nyoman, 2017. "Manusia dan kebudayaan Indonesia dalam era Global dan Postmodern":

dalam Dinamika Manusia dan kebudayaan Indonesia dari masa ke masa (Ida Bagus Putra Yadnya dan Wayan Ardika, editor). Denpasar: Pustaka Larasan.

Samadikun Samiun. 2000. Pengaruh Perpaduan Teknologi Komputer, Telekomunikasi dan Informasi dalam Indonesia Abad XXI di Tengah Kepungan Perubahan Global. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

Suprpto Andi S.Sos.,M.Si. 2015. Ada Mitos dalam DKV (Desain Komunikasi Visual). Jakarta: PT. Lintas Kreasi Imaji.

Udayana, Anak Agung Gde Bagus. 2020. Disrupsi Teknologi Digital: Tumbuh Kembangnya Industri Kreatif Berbasis Budaya. Prosiding Envisi: Kepemimpinan Desain Komunikasi Visual Melalui Teknologi Digital dan Desain yang Berkelanjutan. Surabaya: Universitas Ciputra.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Globalisasi> di akses pada tanggal 30 Maret 2020.

DESAINER *JEMPOL*



Oleh :
I Putu Udiyana Wasista
Institut Seni Indonesia Denpasar
udyanawasista85@gmail.com



“Dunia berada di ujung jemarimu”

-www.theguardian.com (1999)

Pendahuluan

Ungkapan “dunia berada di ujung jemarimu” di atas, menggambarkan bagaimana teknologi ponsel pintar dan internet mampu menghilangkan batas jarak. Jarak antar manusia maupun jarak antar aktivitas yang dilakukan. Ponsel pintar dan internet, telah menyusup dalam tiap aktivitas sehari-hari. Sebut saja banyak kemudahan yang dapat dilakukan oleh ponsel pintar, seperti berbelanja, membayar tagihan, berkomunikasi lintas lautan, menjalani hobi, hingga membuat desain. Seolah-olah kita mampu melakukan apapun, bahkan sambil duduk di sebuah sofa yang nyaman. Dunia

memang sudah semakin sempit, sesempit sebuah ponsel pintar dalam genggamannya kita.

Perkembangan teknologi ponsel pintar berbentuk aplikasi, memberikan ruang untuk kenyamanan dan kepraktisan hidup manusia. Aplikasi berkembang dari kebutuhan manusia untuk hidup praktis. Karena begitulah sifat alamiah manusia. Untuk hidup mudah dan praktis tentunya.

Namun aplikasi berusaha menjawab lebih banyak kebutuhan manusia yang sangat kompleks. Dalam hal ini, aplikasi adalah “cara” untuk memuaskan kebutuhan bukan tujuan pemenuhan kebutuhan. Hal ini sejalan dengan pandangan Max-Neef (2012), yang mengutarakan bahwa manusia berkembang melalui caranya memuaskan kebutuhan dasarnya. Jadi yang berkembang adalah cara bukan tujuannya. Contohnya seperti memasak. Ada banyak cara memasak dari menggoreng, merebus, mengukus, memanggang, hanya untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia untuk bertahan hidup. Bayangkan saja ada berapa macam alat dan teknologi berkembang dari cara memasak tersebut, hanya untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia bertahan hidup.

Aplikasi pun sama. Buktinya jutaan aplikasi muncul di *play store* dan *app store* –hanya untuk menjawab beragam kebutuhan manusia. Dari sekian banyak aplikasi tersebut, memunculkan sebuah persepsi bahwa apapun kebutuhan manusia, ada aplikasi untuk melakukannya.

Dari sekian banyak aplikasi yang muncul, semakin mudah penggunaannya, semakin disukai oleh pengguna. Aplikasi yang mudah berarti ramah dan cepat bagi penggunanya. Mudah dan cepat merupakan tuntutan di era serba ringkas ini. Bayangkan saja manusia sekarang sudah sangat kecanduan dengan yang namanya kecepatan (Honore, 2005). Bahkan aplikasi pun berkembang melalui kecanduan ini.

Aplikasi yang mudah dan cepat, berkembang melalui kemampuan permainan jemari seperti: mengetuk, menekan, menahan dan menggeser. Bahkan jika aplikasi tersebut bisa bekerja hanya dengan sedikit jari, akan membuatnya menjadi lebih baik lagi.

Salah satu aplikasi yang berkembang untuk memberikan pengalaman baru bagi orang awam adalah aplikasi desain.

Orang mungkin beranggapan bahwa mendesain adalah pekerjaan yang susah, rumit dan membutuhkan waktu. Namun kini dengan aplikasi, segalanya menjadi mudah. Orang awam pun bisa mendesain sesuatu dengan cepat dan mudah. Para desainer awam ini, memainkan jemarinya hanya bermodalkan aplikasi untuk menyelesaikan desain. Sehingga dalam tulisan ini, para desainer awam itu diistilahkan sebagai “desainer jempol”.

Lalu disisi lain, hal ini menimbulkan pertanyaan, jika semua bisa dilakukan dengan aplikasi, bagaimanakah nasib para desainer profesional?

Tentunya ini menjadi sebuah isu yang berkembang selaras dengan revolusi industri 4.0.

Perkembangan teknologi tidak dapat dibendung, itu sudah pasti. Tapi bagaimana dampaknya pada orang yang menjalankan profesi tertentu, yang pekerjaannya digantikan oleh aplikasi? Munculnya desainer jempol merupakan sebuah isu yang menjadi tantangan kreativitas, bagi para desainer profesional. Namun jenis aplikasi desain pada tulisan ini, hanya dibatasi pada aplikasi desain grafis dan desain interior. Tujuannya untuk memberikan ruang bagi pembahasan. Melalui tulisan ini, nantinya akan dibahas tentang peran aplikasi dan tantangan kreatif bagi para desainer di era revolusi industri 4.0.

Serbuan Aplikasi

Sebelum kemunculan ponsel pintar dan segala aplikasinya, para desainer akrab dengan perangkat lunak untuk mendesain, seperti Photoshop, Coreldraw, Autocad, 3Dmax, dan sebagainya. Namun perangkat lunak tersebut, membutuhkan keahlian untuk mengoperasikannya. Belum lagi perintah yang dijalankan sangat banyak dan membutuhkan waktu untuk belajar.

Sekarang ini di era revolusi industri 4.0, aplikasi menghadirkan jawaban yang lebih ringkas. Perintah yang rumit dan banyak, telah diringkas menjadi mudah. Hanya butuh jempol untuk mengoperasikannya.

Aplikasi bermunculan seperti jamur di musim hujan pada *play store* dan *app store*. Tujuannya cuma satu, yaitu memenuhi setiap celah kebutuhan manusia. Aplikasi menjadi sebuah jawaban setiap permasalahan,

yang memungkinkan dicarikan jalan keluarnya secara digital. Aplikasi saat ini adalah cerminan masalah hidup kita.

Salah satu aplikasi yang berkembang adalah aplikasi yang menjawab masalah desain. Seperti desain grafis dan desain interior.

Aplikasi yang membantu masalah desain grafis, jumlahnya sangat banyak di *play store* dan *app store*. Namun ada sebuah aplikasi yang jumlah unduhannya mencapai 50 milyar lebih, yaitu aplikasi yang bernama Canva. Artinya ada 50 milyar orang yang menjadi desainer jempol di bidang desain grafis, melalui pertolongan aplikasi tersebut.

Aplikasi ini dibuat pada tahun 2012, dengan kantor pusatnya di Sydney, Australia. Pendirinya Melanie Perkins, menginginkan suatu kemudahan dalam membuat desain grafis. Aplikasi ini memiliki jumlah unduhan terbanyak di *play store* dan *app store*, berdasarkan dari data observasi yang dilakukan pada tanggal 13 Maret 2020.

Seperti dilansir dari halaman techinasia.com pada 13 Maret 2020, tertulis komentar tentang Canva sebagai berikut, “Sebuah *startup* di Sydney menghadirkan *platform online* yang membuat anda mampu mendesain seperti profesional, dengan cara idiot seperti *drag* dan *drop*. Terlebih lagi ada jutaan stok foto, huruf dan fitur grafis di dalamnya”.

Dilansir dari [canva company profile](http://canva.com) pada 13 Maret 2020, aplikasi ini mengklaim memiliki jumlah *template* desain sebanyak 60 ribu lebih. *Template*

merupakan format praktis bagi pengguna, yang dapat digunakan dengan cepat dan mudah. Cukup dengan permainan jempol pada *template*, para desainer jempol dapat membuat poster, flyer, brosur, label produk, info grafik, cover CD, menu di restoran, kartu nama, kartu undangan, postcard, tiket, kupon, sampul majalah hingga logo.

Artinya dengan cara paling mudah *drag* dan *drop*, seseorang sudah bisa menjadi desainer grafis. Sangat luar biasa bukan?

Sama halnya pada persoalan desain interior, terdapat aplikasi bernama Planner 5D-Home & Interior Design Creator. Produk ini dibuat untuk desainer amatir tanpa membutuhkan kemampuan profesional. Dalam situsnya planner5d.com yang diakses pada 13 Maret 2020, produk ini memastikan penggunaanya hanya perlu tiga langkah mudah, yaitu membuat denah, memberi furniture sekaligus material dan warna, serta menampilkan hasil akhir berbentuk tiga dimensi.

Dan hebatnya lagi, seluruh proses tersebut cukup dikerjakan hanya dengan jempol saja.

Menurut sumber www.forbes.com yang diakses pada 13 Maret 2020, penggagas aplikasi ini adalah seorang desainer web Alexey Sheremetyev dan Sergey Nosyrev seorang programmer. Sheremetyev berkata, “ide semula adalah melakukan renovasi dengan cepat, mudah dan mendapatkan image visual tanpa butuh banyak keahlian, kemudian kita bisa memperlihatkannya pada istri kita, tim pembangun serta sangat fleksibel

terhadap perubahan seperti warna, material dan sebagainya”.

Pada tahun 2012, mereka meluncurkan program ini melalui situs internet. Setahun setelah diluncurkan, pengguna program ini berjumlah satu milyar lebih. Sedangkan pada tahun 2017, penggunaanya telah berjumlah 26 milyar lebih. Setelah program ini dibawa ke sistem android sebagai sebuah aplikasi, dari observasi yang dilakukan di *play store* pada tahun 2020, aplikasi ini telah diunduh oleh 10 milyar orang. Artinya ada 10 milyar desainer jempol di bidang desain interior yang lahir melalui aplikasi ini.

Tersedia puluhan aplikasi sejenis pada *play store* dan *app store*. Artinya ada lebih banyak kombinasi kreatif yang mampu dieksplorasi oleh para desainer jempol. Terlebih lagi pengoperasiannya yang tidak rumit, memungkinkan aplikasi tersebut untuk dipelajari dengan cepat. Bagi orang awam, inilah kesempatan baru untuk belajar desain atau setidaknya menjadi desainer amatir. Aplikasi memberikan solusi dengan ringkas, memotong kerumitan dan memberikan kelegaan bagi siapapun yang ingin mencobanya.

Namun disisi lain, serbuan aplikasi ini memberikan dampak baru bagi desainer profesional. Sebagai tantangan atau pertentangan.

Kreativitas: Menjadi Adaptif Atau Inovatif

Sebelum membahas lebih lanjut perihal tantangan atau pertentangan dari penjelasan sebelumnya. Akan dijelaskan tentang kreativitas, yang

diharapkan mampu menjembatani tantangan dan pertentangan tersebut.

Melalui pemahaman tentang kreativitas, nantinya diharapkan mampu mengembangkan sudut pandang untuk menjembatani tantangan dari aplikasi, desainer jempol dan desainer profesional.

Kenapa butuh kreativitas? Karena kreativitas merupakan bahan bakar inovasi dan kebaruan. Jika tidak ada kreativitas, maka tidak ada inovasi dan kebaruan yang terlahir. Tentu tanpa adanya inovasi dan kebaruan, maka tidak ada revolusi dalam segala bidang kehidupan manusia.

Kata kreativitas mungkin tidak asing bagi para desainer. Karena desainer diharuskan untuk fasih dalam kreativitas demi menyelesaikan karyanya. Namun apakah yang dimaksud dengan kreativitas?

Beragam pengertian dan penjelasan muncul untuk menjelaskannya. Banyak ahli memiliki sudut pandang berbeda tentang kreativitas. Namun dalam tulisan ini, kita menggunakan sudut pandang Michael Kirton. Karena dirasa mampu memberikan penjelasan sederhana dan mudah, tentang arti dan ruang lingkup kreativitas.

Sebelum beranjak pada teori kreativitas Kirton, marilah kita melihat awal munculnya kondisi kreatif pada teori tersebut. Pandangan ini dimulai dari pernyataan Drucker seorang ahli ekonomi. Drucker mengatakan bahwa, dalam bisnis dibutuhkan keputusan yang sangat efisien dalam mencari jalan keluar. Pilihannya ada dua, kemampuan untuk melakukan lebih

baik atau berbeda samasekali (Drucker, 1969). Artinya apabila seorang desainer mencari jalan keluar, hanya ada dua pilihan yaitu menantang sedikit atau lebih banyak struktur dalam sebuah masalah.

Mari kita pahami maksud dari Drucker tersebut terlebih dahulu. Dari sudut pandang bisnis, artinya lebih sedikit resiko akan lebih baik. Lebih sedikit masalah akan menimbulkan sedikit kerugian apabila gagal. Sama halnya dengan solusi, menantang sedikit struktur dari sebuah masalah, hanya akan menimbulkan sedikit kerugian ketimbang menantang lebih banyak struktur dari sebuah masalah.

Menantang sedikit struktur sebuah masalah artinya cukup melakukan sedikit lebih baik (adaptif), sedangkan menantang lebih banyak struktur sebuah masalah artinya melakukan sesuatu yang berbeda samasekali (radikal-inovatif). Keduanya sama-sama mencari solusi tapi pada akhirnya memberikan nilai akhir yang berbeda.

Hal inilah yang menjadi pokok pemikiran Kirton, sehingga ada dua cara dalam teori kreatifnya, yaitu menjadi adaptif atau inovatif (Kirton, 1976). Karakteristik kedua cara tersebut sangat bertolak belakang.

Cara adaptif, memiliki karakter : 1) Memiliki presisi dan efisiensi dalam sudut pandang pemecahan masalah; 2) Lebih memikirkan memecahkan masalah yang ada, daripada mencari akar masalah; 3) Mengurangi masalah dengan meningkatkan kualitas

secara berkelanjutan dan stabil; 4) Jarang keluar aturan dan sangat berhati-hati mencari solusi.

Di sisi lain, cara inovatif bekerja dengan cara yang berbeda, yaitu : 1) Berpikir tidak terstruktur dan sering tidak terduga dalam memecahkan masalah; 2) Mencari solusi dan sekaligus akar permasalahan; 3) Seringkali mengusik pihak yang berada pada zona nyaman dengan pemikiran radikalnya; 4) Sering melawan aturan yang ada, serta meremehkan cara pandang yang ketinggalan jaman.

Dua cara tersebut memaksa seseorang untuk dapat berpikir konvergen dan divergen. Konvergen artinya berpikir secara standar tanpa membutuhkan pemikiran banyak, sedangkan divergen artinya berpikir dengan mencari solusi lebih dari satu.

Melalui cara adaptif, seseorang menemukan solusi kreatif dengan sedikit lebih maju dari penemuan sebelumnya. Salah satu contohnya adalah mobil. Mobil dulunya tidak memiliki radio, suspensinya buruk, dan tidak memiliki kap pelindung hujan. Lalu seiring waktu, produsen mobil menambahkan radio untuk menemani perjalanan, membuat suspensi menjadi lebih nyaman dan memberi kap pelindung hujan. Mungkin bukan hal signifikan dan terkesan menambahkan sedikit bumbu kreativitas. Tapi jenis kreativitas ini terus berkembang menyempurnakan dirinya sendiri. Dengan cara ini, menjadi lebih baik mungkin tidak perlu melompat, cukup melangkah sedikit ke depan.

Cara inovatif mungkin lebih radikal dan sering di luar nalar. Contohnya penemuan pesawat terbang.

Mungkin orang tidak akan menyangka akan dapat terbang di angkasa, sebelum Wright bersaudara membuktikannya. Hal ini merupakan salah satu contoh kreativitas yang dianggap radikal, keluar jalur, tidak mengikuti hukum yang ada pada masanya. Namun hasilnya sangat cemerlang. Mungkin jika tidak ada kenakalan Wright bersaudara pada masanya, kita tidak dapat menikmati putihnya awan dan birunya langit di samping kita.

Kreativitas memberi bahan bakar bagi dunia untuk maju, mungkin selangkah demi selangkah atau dengan energi yang meledak-ledak. Namun tidak dapat dipungkiri, bahwa manusia membutuhkan kreativitas untuk kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya. Kreativitas merupakan salah satu jembatan untuk menyongsong masa depan.

Tantangan dan Pertentangan: Jembatan Manusia dan Masa Depan

Ada sebuah pandangan tentang bagaimana memahami sebuah pertentangan dalam kehidupan manusia. Manusia cenderung menghadapi tantangan yang harus ia lalui dalam kehidupan ini. Tantangan menjadi pertentangan, namun juga mampu membawa manusia ke tingkatan baru dalam hidupnya. Manusia merupakan makhluk yang dianugerahi kekuatan kehendak, untuk membawa rohnya menuju kesempurnaan. Melalui pertentangan, manusia akan mengalami evolusi ke tingkatan selanjutnya. Pandangan ini dinamakan dialektika.

Dialektika merupakan sebuah pandangan, yang lahir dari pertentangan tiada akhir di dunia ini. Dalam pandangan ini, positif dan negatif adalah sebuah kesatuan. Sebuah benang merah tiada akhir. Sebuah proses “ada, tiada dan menjadi” (Gadamer, 1976).

Pandangan ini memberikan pemahaman, bahwa manusia adalah makhluk yang selalu mengalami pertentangan. Makhluk yang dapat berevolusi melalui pertentangan yang ia temui. Makhluk yang selalu bergelut dengan masalah tanpa akhir.

Manusia dan masalah adalah kesatuan. Seperti dua mata uang pada sekeping uang logam. Keduanya ada untuk melengkapi. Masalah membimbing manusia untuk berubah, untuk memberikan kesempatan rohnya menuju tingkat selanjutnya. Mengevolusi alam pikir dan bawah sadarnya.

Masalah menjadi sebuah tantangan. Ia akan mengeras apabila manusia menyerah, namun mencair apabila manusia menyatu dan berubah bersamanya. Pemahaman inilah yang melahirkan konsep tesis, antitesis dan sintesis (Baur, 2015). Pemahaman ini merupakan proses logika Hegel, untuk memudahkan maksud tentang pemurnian diri manusia melalui pertentangan dalam hidupnya.

Kemajuan teknologi bisa jadi sebuah tantangan atau pertentangan. Tergantung perspektif mana yang kita pilih. Menjadi tantangan apabila kita sadar harus melampauinya untuk menjadi manusia baru. Namun menjadi pertentangan, apabila kita bersifat konservatif dan meniadakannya.

Teknologi akan selalu berkembang. Seiring bersamanya, perkembangan aplikasi desain akan terus terjadi. Serta kemunculan para desainer jempol akan ikut bersamanya. Hal ini bisa menjadi tantangan atau pertentangan bagi para desainer profesional. Ada yang menganggap lahan kerjanya direbut. Ada pula yang menganggap desain yang dihasilkan aplikasi berkualitas rendah. Dan ada pula yang ingin keluar jalur, untuk menemukan cara melampaui semua itu.

Yang pasti aplikasi desain dan para desainer jempol, membawa tantangan dan pertentangan untuk para desainer profesional. Membawa sebuah proses bersamanya. Membawa pilihan menjadi sublim atau melampauinya. Salah satu jembatan untuk menjawab tantangan dan pertentangan tersebut adalah kreativitas.

Menggunakan kreativitas, desainer profesional dapat memilih untuk menjadi adaptif atau radikal. Menjadi cair atau berontak. Namun perlu disadari, menjadi apapun pilihannya, perubahan tidak akan dapat dibendung. Karena perubahan adalah abadi. Desainer profesional hanya dapat ikut di dalamnya.

“Untuk spesies kita (manusia), demi mencapai masa depan dengan masa depan. Sekelompok besar masalah yang saling terkait harus dihadapi. Baik yang dapat dipecahkan, diadaptasi atau memilih untuk tidak berurusan dengan masalah tersebut” (Fry, 2017).

Pendapat Fry tersebut memberikan sebuah pengertian, bahwa manusia harus mampu melampaui masa depan. Memecahkan masalah, beradaptasi atau masa bodoh mungkin menjadi pilihan. Namun yang pasti

dalam hal ini, manusia akan selalu berhadapan dengan masalah, dalam prosesnya menyongsong masa depan. Jika ia mampu melampaui semua itu, maka sebuah lompatan besar akan terjadi.

Seorang desainer profesional, dapat bersikap adaptif dengan kemajuan aplikasi. Memandang positif sebagai sebuah pertolongan dan kenyamanan untuk mendesain. Memandang para desainer jempol sebagai sebuah inspirasi, untuk mengembangkan diri ke tingkat selanjutnya.

Apabila seorang desainer profesional memilih berpikir radikal, maka ia butuh energi yang lebih besar untuk melakukan perubahan menyeluruh dari sistem yang ada. Mengubah kebiasaan lama dan meletakkannya dalam tatanan baru. Perlu energi yang sangat besar untuk berubah. Namun hal ini bisa saja memunculkan sebuah terobosan baru yang tidak pernah kita bayangkan sebelumnya.

Masa depan adalah sebuah probabilitas. Tergantung dari mana kita mulai melangkah. Masa depan memberikan kita ruang untuk terus bergolak dan menyempurnakan diri. Untuk itu dibutuhkan kreativitas sebagai jembatannya. Untuk menjadi seorang desainer yang kita inginkan, bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar, menjadi desainer jempol atau desainer profesional.

Penutup

Berdasarkan uraian di atas, perlu kita sadari bahwa nafas desain adalah perubahan. Perubahan

memberikan energi pada desain untuk dapat bergerak, tidak *stagnant* dan memberikan kesempatan menemukan hal baru. Desain adalah pertentangan itu sendiri, tidak memiliki wajah yang pasti, namun selalu menarik untuk dieksplorasi. Menjadi desainer artinya menjadi perubahan itu sendiri. Desainer jempol dan desainer profesional adalah sekelumit kisah di dalamnya.

Referensi

- "Canva Company Profile". *Craft*. Diakses pada 13 Maret 2020.
- Baur, M. (Ed.). 2015. *GWF Hegel: Key Concepts*. Routledge.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2000. *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological inquiry, 11(4), 227-268.*
- Drucker, Peter. F.1969. *Management's New Role. Harvard Business Review, 47(6), 49-54.*
- Fry, Tony. 2017. *Design After Design. Design Philosophy Papers, 15:2, 99-102.*
- Gadamer, H. G. 1976. *Hegel's Dialectic: Five Hermeneutical Studies*. Yale University Press
- Honoré, Carl. 2005. *In Praise of Slowness*. Harper Collins e-book.
- <https://www.theguardian.com/technology/1999/apr/29/onlinesupplement4>, diakses pada 11 Maret 2020
- <https://www.techinasia.com/online-graphic-design-platform-canva>,diakses pada 13 maret 2020

<https://planner5d.com/> , diakses pada 13 Maret 2020

<https://www.forbes.com/sites/amyguttman/2018/01/26/how-a-home-renovation-problem-became-a-profitable-business/#ee2afda78592> ,diakses pada

13 Maret 2020

Kirton, Michael. 1976. *Adaptors and Innovators: A Description and Measure.* *Journal of Applied Psychology*, 61(5), 622–629.

Max-Neef, M., Elizalde, A., & Hopenhayn, M. 1992. *Development and Human Needs. Real-life economics: Understanding wealth creation*, 197-213.

Shneiderman, B. 2003. *Leonardo's laptop: human needs and the new computing technologies.* MIT Press.

DISRUPSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0



Oleh :
I Nyoman Jayanegara
STMIK STIKOM Indonesia
jayanegara@stiki-indonesia.ac.id



*It is not the strongest of the species that
survives, nor the intelligent that survives.
It is the one that is the most adaptable
to change*

-Charles Darwin

Pendahuluan

Berbicara mengenai revolusi industri akan selalu berkulat mengenai perkembangan teknologi dan kemajuan-kemajuan yang menyertainya. Revolusi Industri dikatakan telah mencapai titik keempat, dimana tiga kali revolusi telah terjadi sedangkan revolusi yang terakhir atau dikenal dengan revolusi industry 4.0 sedang terjadi walaupun sebagian masih dalam tahap gagasan. Masing-masing revolusi industri mampu

memberikan pengaruh yang signifikan pada berbagai aspek dalam kebudayaan manusia. Secara fundamental, revolusi industri menimbulkan disrupsi berupa perubahan pola pikir dan cara manusia beraktivitas serta merubah beberapa aspek dalam kehidupan. Pada awalnya setiap revolusi industri yang terjadi menimbulkan pro dan kontra, hal ini ditimbulkan oleh masih nyamannya masyarakat menggunakan cara-cara terdahulu (tradisional) dan kurang siap dalam menerima perubahan. Perubahan merupakan sesuatu yang kekal sehingga penolakan merupakan sebuah keniscayaan, diperlukan siasat kreatif untuk menyikapi setiap perubahan yang terjadi.

Perkembangan revolusi industri dimulai pada abad XVIII di Inggris dengan ditemukannya mesin uap dengan James Watt selaku aktor utama yang menyempurnakan sistem kerja mesin uap pada tahun 1769. Lebih lanjut mesin uap dimanfaatkan untuk menjalankan mesin-mesin industri sehingga memiliki kemampuan produksi yang lebih cepat dan efektif sehingga hal ini menimbulkan proses mekanisasi dan dehumanisasi pada sektor-sektor industri di Eropa. Ditemukannya mesin uap dikatakan sebagai tonggak awal revolusi industri. Perkembangan selanjutnya pada awal abad XX, revolusi industri tahap kedua ditandai dengan terbentuknya *assembly lines*, produksi massal, dan adanya sumber baru yaitu listrik (Santoso,2019). Hal ini, kembali memungkinkan proses produksi semakin cepat dan biaya dapat ditekan secara signifikan. Selanjutnya pada revolusi industri tahap ketiga pada

awal tahun 1970, dimulai dengan penggunaan elektronik dan teknologi informasi guna otomatisasi produksi. Revolusi ini membawa perubahan pada proses-proses manufaktur atau produksi yang memanfaatkan perangkat elektronik yang dapat diprogram. Pemanfaatan perangkat-perangkat yang dapat diprogram serta ditunjang oleh teknologi informasi menyebabkan proses produksi menjadi semakin terstruktur, fleksible, lebih ekonomis, dan efisien. Selanjutnya revolusi industri keempat ditandai dengan penggabungan teknologi informasi dengan dunia industri yang diharapkan mampu menghemat biaya, waktu sampai energi, dan efisiensi peralatan menjadi semakin tinggi. Revolusi industri keempat dikatakan mampu mengaburkan batas antara ruang fisik, digital, dan biologis (Wihadanto,2017).

Ditilik lebih jauh perkembangan revolusi industri pada awalnya berjalan lambat namun menjadi semakin cepat memasuki abad XXI. Proses perkembangannya ditandai dengan cepatnya perubahan teknologi yang memungkinkan proses produksi menjadi semakin mudah dan efisien dari waktu ke waktu. Namun dibalik gemerlapnya revolusi industri sudah tentunya memiliki implikasi negatif, yakni disrupsi dan dehumanisasi. Proses kehadiran mesin dalam dunia industri dikatakan sebagai dehumanisasi (pengurangan peran manusia) yang sudah tentunya menimbulkan disrupsi dalam berbagai sistem kerja, proses produksi, sampai profesi. Hal tersebut merupakan tantangan sekaligus peluang yang harus ditangkap dengan baik bagi lulusan

perguruan tinggi agar mampu bersaing, sehingga diperlukan tindakan kreatif sebagai solusi untuk bertahan pada masa revolusi industri keempat ini.

DKV dan Revolusi Industri

Istilah Desain sebagai sebuah bidang ilmu dan desainer sebagai profesi belum ditemukan sampai pada awal abad XX. Hal ini dimungkinkan karena seni sebagai ilmu dan seniman selaku profesi masih cukup kuat pengaruhnya di masyarakat. Seni adalah sebuah ekspresi bebas dari si seniman itu sendiri, dan bersifat murni estetik tanpa fungsi yang nyata. Sementara desain dijelaskan sebagai sebuah pemecahan masalah yang fungsional dan komunikatif (Adityawan,2010). Lebih lanjut Adityawan memaparkan bahwa, desain grafis dianggap paling dekat dengan seni dibandingkan cabang desain yang lain. Hal ini tentunya terkait dengan sejarah lahirnya desain grafis di masa revolusi industri yang banyak dikerjakan oleh seniman, baik seniman lukis maupun grafis.

Revolusi industri dengan segala proses mekanisasinya menimbulkan berbagai reaksi baik yang mendukung ataupun sebaliknya. Reaksi penolakan muncul dikalangan seni dan kriya dengan memunculkan bentuk gerakan romantisisme. *Art and Craft Movement* serta *Art Nouveau* merupakan gerakan romantisisme pada masanya. Gerakan ini pada dasarnya ingin mempertahankan proses produksi dengan mengandalkan keahlian tangan manusia dalam seni dan kriya (*craft*). *Art and Craft Movement* memiliki ciri khas

menonjolkan motif ornamen yang bersifat geometris sedangkan Art Nouveau menggunakan motif floral yang dipadukan dengan tipografi dan gambar serta ornament dekoratif yang berirama. Ciri khas ini diaplikasikan dalam seni, arsitektur, furnitur, perabot logam, ilustrasi buku, serta berbagai barang cetakan. Revolusi industri tidak hanya menimbulkan reaksi pemikiran dan gerakan seni serta kriya yang menolak semata, tetapi menimbulkan juga bidang profesi baru yang pada awalnya disebut sebagai seni terapan (Adityawan,2010).

Seiring dengan meningkatnya mekanisasi pada masa revolusi industri, berkembangnya industri di Eropa dan meningkatnya produksi barang, sudah tentunya membutuhkan media promosi sebagai ujung tombak pemasaran. Media promosi pada masa revolusi industri pertama adalah poster, media ini dianggap paling efektif dan pada saat itu dirancang oleh kalangan seniman. Walaupun mesin cetak telah ditemukan namun ilustrasi atau gambar pada media poster masih digambar secara manual, hal inilah yang menyebabkan seniman dibutuhkan sebagai perancang gambar. Secara perlahan profesi seniman beralih menjadi perancang gambar. Pada awal perkembangannya desain poster lebih banyak menggambarkan figur tunggal dan kata-kata dengan judul yang minim sedangkan citra produk yang akan dijual jarang digunakan.

Revolusi industri tahap kedua yang ditandai dengan masuknya teknologi dan industri dalam kehidupan manusia memunculkan istilah modernisme. Kata modern dalam desain merujuk pada desain di abad

XX. Pada masa ini, desain berkembang secara cepat dengan berbagai macam gaya yang menyertainya. *“Form Follow Function”* dan *“Less Is More”* adalah dua istilah yang sangat populer dalam menggambarkan ciri khas dari desain modern. Ciri khas desain pada masa ini adalah pengurangan penggunaan bentuk-bentuk dekoratif yang dianggap tidak perlu sehingga setiap bentuk harus memiliki fungsi, kesederhaan dalam desain sangat ditonjolkan. Bahkan istilah *“Graphic Designer”* atau “pendesain grafis” mulai dikenalkan oleh Willian Addison Dwigins, seorang perancang buku terkenal di Amerika Serikat (Adityawan,2010). Pada awal perkembangan desain modern, media poster pun mengalami pengaruh dengan munculnya gaya *Plakatstil* atau poster style di Jerman, ciri dari gaya ini adalah memanfaatkan satu objek utama tanpa elemen dekoratif ataupun *background* lain yang dapat mengganggu kehadiran objek utama (Adityawan,2010). Gaya ini menunjukkan bahwa telah timbul kesadaran dari desainer bahwa sebuah poster harus menarik perhatian dalam waktu sesingkat mungkin.

Salah satu pengaruh yang cukup besar pada masa desain modern adalah Bauhaus yang didirikan oleh Walter Groupius di Jerman. Bauhaus merupakan sekolah yang mengajarkan pendidikan seni, kriya, desain, dan arsitektur sebagai sebuah kesatuan bersama teknologi. Bauhaus berusaha menghilangkan pemikiran ekspresionisme dan menitikberatkan pada rasionalisme yang selanjutnya terkenal dengan istilah *International Style*. Lebih lanjut sekolah Bauhaus berkembang

Amerika Serikat dikarenakan pengaruh perang dunia ke-2, hal inipun mempengaruhi perkembangan desain di Amerika sendiri. Pengaruh besar desain pada masa modern adalah penggunaan bentuk-bentuk geometris yang sederhana, semua bentuk harus memiliki fungsi sehingga menghilangkan bentuk-bentuk dekoratif yang sebelumnya masih sering digunakan, dan pemanfaatan Tipografi sebagai ilustrasi dan tidak sekedar lambang bunyi. Selain itu pada masa modern beberapa gaya desain terpengaruh oleh mesin dan transportasi yang mulai berkembang pada awal abad XX.

International style yang dikatakan menolak keterlibatan emosional dan kultural perancangnya membuat gaya desain Eropa dan Amerika tampak seragam, dalam hal fungsional dan tidak menghargai faktor sejarah serta budaya setempat (Adityawan,2010). Gaya ini masih kuat pengaruhnya pada awal revolusi industri ketiga, namun seiring perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang mulai mendekatkan dunia (barat dan timur). Kesadaran global akan ketimpangan pembangunan dunia barat dan timur dimana kemakmuran hanya dimiliki oleh sebagi pihak menyebabkan paham modernisme mulai dipertanyakan. Rasionalisme sebagai dasar dari paham modernisme dianggap tidak mampu memecahkan masalah (Adityawan,2010). Hal ini diawali dari berakhirnya perang dunia II dan memuncak pada berakhirnya perang Vietnam pada tahun 1973, akibat dari perang ini di Amerika mulai timbulnya sikap kritis dari kalangan muda terhadap generasi mapan yang menjalankan

pemerintahan. Kaum muda membuat subkultur baru yang dikenal dengan *Hippie* dan bersikap kritis terhadap berbagai sistem nilai kapitalistik yang berlaku di Amerika. Sikap kritis ini pula mempengaruhi pandangan akan keragu-raguan akan estetika modern yang dianggap sebagai estetika mesin yang tidak memiliki jiwa dan tampak membosankan. Pemikiran *International style*, dikatakan sebagai budaya tinggi akhirnya tergantikan dengan gaya yang lebih mudah untuk dipahami masyarakat dan dikatakan sebagai budaya rendah. *Pop Art* (asal kata *Popular Art*) merupakan salah satu bentuk budaya rendah yang lebih mudah untuk dipahami masyarakat karena menurut Duro dalam Adityawan (2010), *Pop Art* memanfaatkan gaya-gaya visual yang berasal dari media masa yang populer seperti koran, televisi, komik, kemasan barang, dan gaya supermarket dengan tokoh yang cukup terkenal yakni Andy Warhol.

Ketidakpercayaan akan modernisme memunculkan sebuah paham baru yakni Posmodernisme, yang diembuskan oleh kalangan ahli filsafat dan ilmu sosial, dimana paham ini mempengaruhi desain secara tidak langsung. Disebutkan oleh Meggs dalam Adityawan (2010), bahwa keanekaragaman visual dan budaya dunia yang kompleks dipadukan dengan teknologi komputer dan elektronik menghasilkan desain grafis yang majemuk dan gegap-gempita terjadi sebuah diskursus (wacana) global dalam desain. Posmodernisme sangat menghargai keberagaman, parodi, dan pemanfaatan gaya atau masa

lalu (dekoratif), sehingga dalam poe-modernisme gaya desain tampil tidak seragam dan monoton serta cenderung merayakan kebebasan berekspresi bagi para desainernya sendiri. Desainer selaku pencipta hanya memperdulikan ekspresi dan kreatifitasnya dalam menyampaikan pesan, sehingga menghasilkan pemaknaan ganda, ambigu, dan cenderung imajinatif. Pada masa postmoderen desainer terlihat sedang bersenang-senang dalam menghasilkan karya desain (Jayanegara, 2018)

Paham posmodernisme yang memunculkan berbagai gaya desain tidak serta merta menghapuskan gaya desain modernisme. Pada masa revolusi industri tahap ketiga dan menuju keempat ini, yang dipengaruhi kemudahan dalam memperoleh informasi, kemudahan dalam pengolahan gambar dan berbagai bentuk visual dengan bantuan teknologi menyebabkan desainer menggunakan gaya desain berdasarkan kebutuhan. Gaya desain yang lebih menitikberatkan komersialitas dengan gaya kapitalis tentu akan mengandalkan gaya modern sebagai pilihan, sedangkan gaya postmoderen lebih banyak digunakan sebagai gaya visual dalam menyampaikan pesan-pesan sosial. Gaya modern maupun postmoderen akan saling melengkapi perkembangan desain saat ini dan tidak memungkiri akan berkembang gaya desain yang terbaru.

Disrupsi Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual (DKV) memegang peranan yang cukup penting pada zaman yang penuh

pencitraan saat ini. Hal ini dapat dilihat dari keseharian, dimulai dari bangun tidur sampai tidur kembali yang selalu didampingi oleh gempuran visual yang memanjakan mata. Bila memasuki kamar mandi untuk sekedar mencuci muka dan menggosok gigi, tebaran kemasan serta logo dari pasta gigi, shampoo, atau bahkan sabun mandi dirancang sedemikian rupa agar menarik perhatian. Pada saat keluar ruangan dan tidak lupa dengan seperangkat gawai termutakhir, pada bagian layarnya bertebaran ikon serta simbol berbagai aplikasi yang dirancang sangat informatif. Kemudian di jalan akan disambut dengan tebaran baliho, *billboard*, iklan pinggir jalan, *brand* mobil atau motor, serta sistem tanda penunjuk arah. Bila sampai di kampus atau kantor, maka logo dan sistem tanda yang dirancang dengan tipografi yang menarik kembali akan kembali menyambut, dan sesampainya di meja kerja, kembali akan disuguhkan oleh desain kalender, desain cover buku, atau sekedar logo dari *brand* alat-alat tulis yang sering digunakan. Hal ini menandakan bahwa desain komunikasi visual sudah berada sangat dekat dan ada disekitar kita. Desain komunikasi visual mampu menginformasikan produk secara jelas kepada khalayak dan sekaligus mampu membujuk khalayak dalam mengkonsumsinya. DKV tidak hanya mampu memberikan nilai tambah secara ekonomi pada produk yang diinformasikan, namun sekaligus memberikan nilai tambah secara sosial, budaya, dan lingkungan (Jayanegara dan Yasa,2019). Segala bentuk-bentuk media komunikasi visual tersebut ditata dan dirancang

secara teratur dan terstruktur dengan memanfaatkan unsur rupa seperti garis, bidang, tekstur, warna, dan huruf dan digunakan untuk menyampaikan pesan secara komunikatif serta infomatif.

Tanpa kita sadari, DKV telah berkembang cukup pesat semenjak revolusi industri pertama sampai saat ini. Perkembangan yang cepat tersebut berbanding lurus dengan perkembangan revolusi industri. Revolusi industri keempat atau banyak yang menyebut dengan revolusi digital atau bahkan era disrupsi diartikan sebagai era industri di mana seluruh entitas yang ada di dalamnya dapat saling berkomunikasi secara *real time* kapan saja dengan berlandaskan pemanfaatan teknologi internet dan *Cyber Physical System* (CPS guna mencapai tujuan tercapainya kreasi nilai baru ataupun optimasi nilai yang sudah ada dari setiap proses di industry (Prasetyo dan Wahyudi Sutopo,2018). Kasali menyatakan (<https://money.kompas.com>) Era disrupsi bukan sekedar fenomena hari ini (*today*), melainkan fenomena "hari esok" (*the future*) yang dibawa oleh para pembaharu ke saat ini, hari ini (*the present*). Era disrupsi merupakan era dimana dunia berubah semakin cepat, efisien, dan semakin hemat. Disrupsi merupakan sebuah perubahan yang mendasar dan fundamental akibat dari perkembangan teknologi.

Jika dilihat dari pengertian diatas, dapat dikatakan bahwa disrupsi telah merubah desain komunikasi visual berdasarkan sejarah perkembangannya. Jika dikaitkan dengan perkembangan revolusi industri seperti yang telah dibahas sebelumnya,

profesi desainer komunikasi visual muncul akibat dari perkembangan teknologi dengan hadirnya revolusi industri pertama dan dipertegas pada revolusi industri kedua. Pesatnya perkembangan industri pada masa revolusi industri memunculkan seniman terapan atau seniman sebagai perancang gambar pada poster-poster untuk mempromosikan produk hasil industri. Seniman ini digunakan karena fotografi pada masa tersebut belum dapat dicetak dalam ukuran besar dan dalam jumlah banyak, selain itu teknik cetak yang digunakan yakni litografi sangat membutuhkan keahlian tangan seorang seniman untuk menggambar ilustrasi yang dibutuhkan dalam poster. Istilah pendesain grafis atau desainer baru benar-benar digunakan pada tahun 1922 oleh William Addison Dwiggins seorang perancang buku dari Amerika Serikat yang menyebutkan bahwa pendesain grafis adalah seseorang yang membuat keteraturan struktural dan bentuk visual ke dalam bentuk cetakan (Meggs dalam Adityawan, 2010).

Profesi pendesain dipertegas kembali dengan munculnya sekolah-sekolah yang menghasilkan desainer sebagai lulusan sehingga profesi pendesain menjadi berkembang sampai saat ini. Munculnya revolusi industri ketiga dengan maraknya perkembangan teknologi informasi memunculkan pergeseran profesi pendesain. Rustan menyatakan (www.suriantorustan.com/desain-grafis-di-indonesia-dalam-revolusi-industri-4-0/) bahwa pendesain yang pada awalnya masih bekerja secara manual seperti *paste-up artist*, tukang *setting*, tukang stensil mulai

tergeser oleh pendesain yang mampu menguasai komputer dengan berbagai macam aplikasi pengolah gambar yang dimiliki. Pada masa milenial saat ini desain grafis secara instan sangat marak, penggunaan *template*, *mock-up*, dan *clip art* desain yang didapat secara gratis atau berbayar di internet menyebabkan proses desain menjadi lebih cepat (tanpa melakukan proses riset). Semua peralatan kerja yang saling terhubung dengan *Internet of Thing* (IoT) serta kecerdasan buatan (AI/Artificial Intelligence) ditanamkan di dalamnya memungkinkan berbagai aplikasi grafis akan menyediakan ratusan alternatif *layout* atau logo, sehingga pengguna tinggal menambahkan teks dan gambar sesuai kebutuhan. Semua hal tersebut memungkinkan semua orang mampu menjadi seorang pendesain, tidak dibutuhkan pendidikan desain untuk menghasilkan seorang pendesain, yang dibutuhkan hanya kemauan untuk mencoba dan belajar serta didukung oleh teknologi informasi yang memadai.

Media sebagai sarana pengantar pesan seorang pendesain kepada khalayak tak ubahnya profesi pendesain pun mengalami disrupsi selama perkembangan revolusi industri, dimana disrupsi ini dilihat dari jenis media sampai proses pengejaannya. Poster sebagai media utama selama revolusi industri pertama dan kedua yang pada awalnya dikerjakan secara manual dan dicetak, saat ini proses kerja berubah menjadi digital sehingga lebih cepat, efisien dengan ditemukannya teknologi komputer. Jenis media pun berkembang seiring perkembangan teknologi dengan

ditemukannya televisi dan internet. Media lini atas (*above the line*) yang memanfaatkan media masa (televisi dan internet) menghasilkan iklan televisi dan iklan digital. Media yang dicetak menjadi konsumsi kalangan terbatas dibandingkan media digital yang mampu menembus batas geografis, sehingga media digital berkembang sangat pesat sampai saat ini.

Pada revolusi industri keempat, media tidak hanya dapat dilihat melalui cetak maupun digital saja, media saat ini dapat dirasakan secara langsung. Teknologi *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* memungkinkan hal tersebut terjadi. Kedua teknologi tersebut mampu membawa dunia maya (digital) menuju dunia nyata (realitas), dengan kedua media tersebut khalayak dapat merasakan secara langsung pesan yang ingin disampaikan. Sebagai contoh, khalayak dapat langsung melihat dan merasakan rumah tinggal yang dipromosikan beserta ruang-ruang didalamnya dan bahkan meraba binatang yang diiklankan oleh kebun binatang tanpa perlu hadir secara langsung dan merasa takut. Media ini telah menembus batas-batas realita manusia, membawa dunia maya sehingga nampak seperti sebuah realitas yang dipercaya (hiperrealitas). Berkembangannya *3D printing* pun menyebabkan perancang karakter animasi atau *game* dapat langsung melihat rancangannya yang dibuat dengan skala 1:1 dan tidak hanya terbatas rancangan di atas kertas semata. Semua hal tersebut dimungkinkan oleh perkembangan teknologi yang cukup cepat saat ini.

Era disrupsi menurut Julianto (2019) menjadikan perkembangan media komunikasi visual semakin sulit menemukan definisi serta lingkup kedesainannya. Media digital hanya meminjam nama, istilah, atau bahkan definisi dari media cetak. Sebagai contoh, media poster yang dicetak dengan ukuran yang besar sehingga mampu menarik perhatian dan memiliki fungsi menginformasikan sebuah pesan baik komersial maupun sosial, namun dengan perkembangan teknologi digital saat ini dapat diinformasikan melalui media digital dan dengan ukuran yang tidak harus besar. Yang dibutuhkan hanya seberapa sering media tersebut disebarluaskan melalui media digital sehingga mampu menarik perhatian khalayak. Disrupsi media tersebut masih memiliki kekuatan yang sama namun memiliki kelemahan dalam identitas sehingga dapat dikatakan media baru hanya meminjam identitas dan keamanan media lama.

Peluang Dan Tantangan Dkv Pada Revolusi Industri 4.0

Revolusi industri keempat dengan perkembangan teknologi yang cepat dengan segala kemudahan yang ditawarkan, memungkinkan semua orang menjadi pendesain atau desainer. Hal ini sudah tentu akan mengancam profesi desainer tradisional atau klasik, dimana desainer ini masih mengandalkan proses desain yang panjang. Desainer tradisional atau klasik akan mulai ditinggalkan dengan pertimbangan tidak cepat dan efisien secara waktu sehingga mampu mempengaruhi biaya produksi. *Template desain, lay out,*

clip art, dan bahkan logo yang ditawarkan secara gratis maupun berbayar secara tidak langsung mampu menggantikan peran desainer secara umum. Pengguna hanya tinggal menambahkan beberapa elemen pendukung agar mendapatkan desain yang sesuai dengan keinginan. Hal-hal tersebut akan semakin jamak dan akan tampak sebagai hal yang lumrah pada saat ini, sehingga menimbulkan tantangan sekaligus peluang bagi profesi desain komunikasi visual. Tantangan akan berupa seberapa adaptif dan kreatif desainer dengan perubahan yang cepat ini. Jika mampu menjawab tantangan tersebut bukan tidak mungkin akan menjadi sebuah peluang untuk bertahan di era disrupsi saat ini. Pada sisi yang lain, tantangan ini akan menjadi hal yang menarik kedepan yang menjadi adaptasi dalam interaksi subjek dan objek.

Desainer yang melakukan proses desain yang cukup panjang mungkin tidak akan bertahan lama dan mungkin saja akan digantikan oleh kecerdasan buatan (*AI/Artificial Intelligence*). Dengan banyaknya aplikasi grafis yang mulai menawarkan *template* desain, *lay out*, *clip art*, dan bahkan logo, desainer tradisional dapat beralih menjadi desainer aset grafis sebagai jawaban atas disrupsi pada profesi desain komunikasi visual. Selain itu dibutuhkan adaptasi yang cepat dan peningkatan kualitas bagi desainer untuk bertahan. Aoun dalam Yahya menyebutkan dibutuhkan tiga keterampilan yang sangat dibutuhkan di masa depan atau di era industri keempat, yakni; 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia. Lebih lanjut,

Literasi digital diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital (*Big Data*), literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, dan literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain.

Melihat semua hal tersebut, adaptasi terhadap teknologi terbaru, pemanfaatan informasi di dunia digital secara cermat, serta penguasaan komunikasi dan penguasaan ilmu desain yang meliputi pemahaman terhadap estetika desain dan sosiologi desain dan bahkan desainer diharapkan meluaskan pengetahuannya di bidang-bidang di luar desain itu sendiri, sehingga dapat meningkatkan kualitas desainer komunikasi visual untuk bertahan dari gempuran revolusi industri keempat yang menawarkan kemudahan, kecepatan, serta efisiensi.

Penutup

Era disrupsi merupakan era dimana dunia berubah semakin cepat, efisien, dan semakin hemat. Disrupsi merupakan sebuah perubahan yang mendasar dan fundamental akibat dari perkembangan teknologi. Disrupsi bukan hanya sebuah perubahan namun lebih jauh disrupsi merupakan sebuah fenomena hari esok yang dibawa pada masa sekarang. Desain komunikasi visual sebagai sebuah keilmuan maupun profesi telah mengalami beberapa kali disrupsi dan bahkan desain sendiri berasal dari sebuah disrupsi yang bernama

revolusi industri. Dimulai revolusi industri pertama dan kedua yang menghasilkan desain sebagai sebuah keilmuan maupun profesi kemudian berlanjut pada revolusi industri pada masa-masa berikutnya. Disrupsi desain komunikasi visual sejalan dengan revolusi industri, dimulai dari seni terapan menjadi desain sebagai keilmuan, seniman menjadi desainer sebagai profesi, sampai media cetak menjadi digital, merupakan bentuk-bentuk disrupsi pada desain komunikasi visual.

Disrupsi pada bidang desain komunikasi visual menghasilkan sebuah tantangan dan bahkan peluang untuk bertahan. Tantangan yang diperoleh yakni dengan bertebarnya *template* desain, *lay out*, *clip art*, dan bahkan logo secara gratis maupun berbayar di media internet sehingga memungkinkan semua orang mampu menjadi desainer, kemudian berkembangnya *internet of thing* dan *artificial intelligence* memungkinkan profesi desainer akan digantikan oleh aplikasi grafis. Adaptasi yang kurang cepat pun akan mengancam profesi desainer yang tidak adaptif akan perkembangan jaman. Peluang yang paling mungkin dilakukan selain tetap sebagai desainer yang masih mengandalkan keahlian desain adalah dengan beralih menjadi desainer yang merancang aset-aset desain yang akan ditawarkan secara berbayar di media internet. Selain itu dibutuhkan keterampilan dalam menguasai teknologi digital terbaru, pemanfaatan informasi yang diperoleh dari internet secara bijaksana serta pemahaman desain yang baik dan penguasaan kemampuan diluar bidang desain komunikasi visual. Seperti ungkapan Charles Darwin di

atas, yang menyatakan bahwa bukanlah yang paling kuat ataupun yang paling cerdas yang akan bertahan, namun mereka yang mampu beradaptasi akan perubahanlah yang akan bertahan. Ungkapan tersebut sangatlah menarik untuk kita pertimbangkan bersama.

Referensi

Adityawan, Arief, *Tinjauan Desain dari revolusi industri hingga Indonesia kini*, Concept Media, Jakarta, 2010.

Jayanegara, I Nyoman, *Media Komunikasi Dan Budaya Visual Studi Kasus Baliho Gerakan Tolak Reklamasi Teluk Benoa*, Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA) Vol.1 Februari 2018, Hal.280-284.

_____, Yasa, I Wayan Adi Putra, DKV dalam Pusaran Industri Kreatif, Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA) Vol.2 Februari 2019, Hal.77-83.

Julianto, I Nyoman Larry, *Nilai Interaksi Visual Dalam Perkembangan Medium Komunikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0*, Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA) Vol.2, No.1, Februari 2019, hal.26-30.

Kardinata, Hanny, *Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia*, desain grafis Indonesia, Jakarta, 2015

Kasali, Rhenald, Meluruskan Pemahaman soal "Disruption", 2017 Available: <https://money.kompas.com/read/2017/05/05/073>

000626/meluruskan.pemahaman.soal.disruption.[
Akses 7 Oktober 2019]

Opus, *Creative Economy Outlook*. Jakarta: Badan
Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2019. [E-
book] Available:

<http://www.bekraf.go.id/pustaka/page/89-opus-creative-economyoutlook-2019-indonesia-version>.
[Akses 1 April, 2019].

Prasetyo dan Wahyudi Sutopo, *Industri 4.0 : Klasifikasi aspek dan arah perkembangan riset*, J@ti Undip : Jurnal Teknik Industri, Vol.13, No.1 , Januari 2018, 17-26.

Santoso, Tanadi, *Industri 4.0 dan sesuatu yang sangat-sangat baru*, Kompakindo Media Dewata, Surabaya, 2019

Surianto, Rustan, *Desain Grafis di Indonesia dalam Revolusi Industri 4.0*, 2018 Available: <https://www.suriantorustan.com/desain-grafis-di-indonesia-dalam-revolusi-industri-4-0/> [Akses 3 Juni 2019].

Yahya, Muhammad, *Era Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia*, Orasi Ilmiah pada Sidang Terbuka Luar Biasa Senat Universitas Negeri Makassar, 2018. [E-print] Available:

<http://eprints.unm.ac.id/6456/1/ERA%20INDUSTRI%204.0-%20TANTANGAN%20DAN%20PELUANG%20PERKEMBANGAN%20PENDIDIKAN%20KEJURUAN%20INDONESIA%20.pdf>. [Akses 20 September 2019]

AUGMENTED REALITY MENJADI SALAH SATU SOLUSI KREATIF PADA BIDANG PENDIDIKAN DAN BUDAYA



Oleh :
Putu Wirayudi Aditama
STMIK STIKOM Indonesia
wirayudi.aditama@stiki-indonesia.ac.id



Pendahuluan

Fenomena kemajuan teknologi sampai dengan saat ini sangatlah penting dalam membantu proses berkembang kehidupan manusia pada berbagai lini. Terutama saat ini kita memasuki revolusi industri 4.0 yang penggunaan teknologi diberbagai bidang semakin *massive*. Dengan adanya perkembangan tersebut teknologi seharusnya bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan solusi kreatif terutama di bidang pendidikan dan budaya. Dengan tujuan untuk membantu menyampaikan informasi di dalam proses belajar mengajar dan pelestarian budaya. Teknologi *Augmented Reality* sebagai salah satu solusi untuk menunjang penyampian informasi dengan lebih *real* di

bidang pendidikan dan budaya tersebut. *Augmented Reality* memungkinkan seseorang untuk melihat objek secara 2 dimensi atau 3 dimensi yang berisikan animasi, audio dan visual tentang suatu informasi secara *realtime*. Dengan pemanfaatan teknologi tersebut, kita akan mempelajari tentang apa itu *augmented reality*, sejarah *augmented reality*, prinsip kerja *augmented reality* dan implementasi dalam bidang pendidikan dan budaya saat ini ataupun ke depannya.

Apa itu *Augmented Reality*?

Pernahkah kalian melihat sebuah kartu permainan dari hadiah sebuah makanan ringan? Yang ketika di *scan* menggunakan *handphone / mobile* akan memunculkan karakter dan animasinya. Teknologi itu adalah *augmented reality* atau AR. *Augmented Reality* (AR) adalah istilah yang digunakan untuk mengidentifikasi satu set teknologi yang memungkinkan pandangan lingkungan dunia nyata untuk "ditambah" oleh elemen-elemen yang dihasilkan komputer atau objek. Lebih spesifik, AR menggambarkan realitas yang dimediasi, di mana persepsi visual lingkungan fisik dunia nyata ditingkatkan dengan menggunakan perangkat komputasi. Dibandingkan dengan *Virtual Reality* (VR), Seperangkat teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan komputer dalam lingkungan simulasi (baik simulasi dunia nyata atau dunia imajiner (E. Bottani and G. Vignali, 2018). *Augmented Reality* (AR) adalah suatu lingkungan yang memasukkan objek virtual 3D ke dalam lingkungan nyata. AR mengizinkan

penggunanya untuk berinteraksi secara *realtime* (L. Husniah, 2016). Menurut M. Fauzi and J. Adler, (2016) *Augmented Reality* (AR) adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat oleh komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis. Sistem ini lebih dekat kepada lingkungan nyata (*real*). Karena itu, *reality* lebih diutamakan pada sistem ini.

Fungsi dari Augmented reality adalah untuk meningkatkan pemahaman terhadap lingkungan disekitar dan sebagian menjadikan lingkungan virtual dan nyata sebagai antarmuka yang baru dan menampilkan informasi yang relevan sehingga dapat membantu dalam bidang pendidikan, pelatihan, perbaikan atau pemeliharaan, manufaktur, militer, permainan dan segala macam hiburan (Aditama, Adnyana, and Ariningsih, 2019). Bisa disimpulkan bahwa *Augmented Reality* (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan objek 2 dimensi atau 3 dimensi ke dalam realitas secara *realtime*, sehingga objek tersebut mampu menyerupai keadaan dunia nyata. Pada penerapannya AR sudah mengalami banyak perkembangan sampai saat ini. AR mulai ditemukan pada tahun 1957, mari kita lihat perkembangan teknologi *augmented reality* dalam sejarahnya.

Sejarah *Augmented Reality*

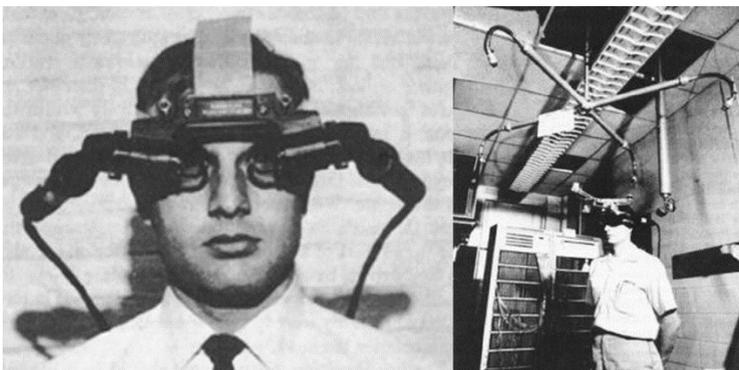
Sejarah *Augmented reality* dimulai dari tahun 1957-1962, ketika seorang penemu yang bernama Morton Heilig, seorang sinematografer, menciptakan

dan mempatenkan sebuah simulator yang disebut Sensorama dengan visual, getaran dan bau. Pada tahun 1966, Ivan Sutherland dari Harvard university menemukan head-mounted display yang diklaimnya adalah, jendela ke dunia virtual. Ivan Sutherland juga dikenal sebagai Bapak Grafis Komputer.



Gambar 1. *The Father of Virtual Reality*

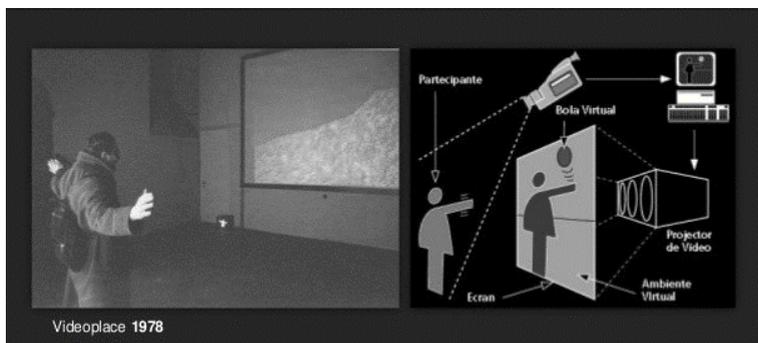
Sumber : medium.com/@kyle_94343/the-father-of-vr-d9a61c5d450f



Gambar 2. Head-Mounted Display

Sumber : <https://mashable.com/2012/09/24/augmented-reality/>

Tahun 1975 seorang ilmuwan yang bernama Myron Krueger menemukan teknik *Videoplace* yang memungkinkan pengguna, dapat berinteraksi dengan objek virtual untuk pertama kalinya. Hal ini dapat dikatakan salah satu terobosan kreativitas dalam mewujudkan komposisi virtual.



Gambar 3. *Videoplace*

Sumber : <https://medium.com/@cristian.aviles/arte-donde-predomina-lo-no-visual-o-lo-inmaterial-4711e8791eec>

Tahun 1989, Jaron Lanier, memperkenalkan *virtual reality* dan menciptakan bisnis komersial pertama kali di dunia maya, Tahun 1992 mengembangkan augmented reality untuk melakukan perbaikan pada pesawat Boeing, dan pada tahun yang sama, L.B. Rosenberg mengembangkan salah satu fungsi sistem AR, yang disebut *virtual fixtures*, yang digunakan di Angkatan Udara AS Armstrong Labs, dan menunjukkan manfaatnya pada manusia, dan pada tahun 1992 juga, Steven Feiner, Blair MacIntyre dan dorée Seligmann,

memperkenalkan untuk pertama kalinya Major Paper untuk perkembangan *augmented reality prototype*.



Gambar 4. *Virtual Fixtures*

Sumber : <https://www.wikiwand.com/en/Telerobotics>



Gambar 5. *Augmented Reality in mobile*

Sumber : elearningindustry.com/lower-budget-augmented-reality-hunting-clues

Pada tahun 2008, Wikitude AR Travel Guide, memperkenalkan *Android G1 Telephone* yang

berteknologi AR. tahun 2009, Saqoosha memperkenalkan *FLARToolkit* yang merupakan perkembangan dari *ArToolkit*. *FLARToolkit* memungkinkan kita memasang teknologi AR di sebuah website, karena output yang dihasilkan *FLARToolkit* berbentuk *Flash*. Ditahun yang sama, Wikitude Drive meluncurkan sistem navigasi berteknologi AR di *Platform Android*. Tahun 2010, Acrossair menggunakan teknologi AR pada *iPhone 3Gs* (Sutoyo, 2009).

Solusi Kreatif dalam Pendidikan dan Budaya

Pernahkan kalian menonton film animasi Upin dan Ipin dengan bahasa khas Melayu? Kemudian pernahkah kalian menonton tayangan film *Anime* yang berasal dari Jepang? Tentu kita semua pernah menonton film-film tersebut, terutama anak-anak yang sangat gemar menonton film animasi. Sebuah penelitian menyebutkan bahwa rata-rata anak usia sekolah dasar menonton televisi antara 30 hingga 35 jam setiap minggu. Artinya, seorang anak menghabiskan waktunya di depan televisi sekitar 5 sampai 6 jam setiap harinya (Abercrombie & Nicholas, 1996). Artinya, praktik menonton televisi sudah menjadi praktik rutin dalam kehidupan sehari-hari (*everyday life culture*) yang mana hampir setiap hari anak-anak memiliki waktu tersendiri untuk menonton program televisi. Di sini kita tidak akan membahas tentang film animasinya, tetapi kita akan membahas konten yang bisa dikemas melalui media apapun. Kita lihat bagaimana film animasi Upin dan Ipin

disukai anak-anak bahkan mereka tanpa disadari mampu meniru Bahasa Melayu melalui film animasi tersebut.



Gambar 6. Film Animasi Upin & Ipin

Sumber : <https://joss.co.id/2019/05/upin-ipin-the-movie-mulai-tayang-di-bioskop-tanah-air/>

Menurut *Kompasiana.com* pengaruh upin ipin terhadap anak-anak bukan hanya soal pengetahuan saja melainkan sudah merambah ke ranah bahasa anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Karena tayangan film kartun upin ipin setiap episode diputar berulang-ulang sehingga anak-anak sudah hafal di luar kepala dengan Bahasa Melayu.

Beralih ke film animasi Jepang atau yang dikenal dengan *Anime*. Tentu kita sering menonton film *anime* yang sebagian besar filmnya menggambarkan dunia fantasy yang belum pernah ada di dunia nyata. Tetapi

dengan penggambaran tersebut justru disukai banyak penonton dan pembaca komiknya. Para pembuat *anime* tidak pernah menghilangkan identitas dari negaranya yaitu Jepang, mereka selalu menyelipkan setiap konten budaya Jepang dalam film-film *anime* tersebut. Sebagai contoh, tarian-tarian khas Jepang, Samurai, Ninja, kehidupan di Jepang, bahkan sampai makanan khas Jepang.



Gambar 7. Film Anime Jepang

Sumber : <http://imcnotaku.blogspot.com/2017/10/inilah-film-anime-pertama-terpopuler-di.html>

Ulasan di atas tentang media animasi dapat mempengaruhi penontonnya dengan konten-konten yang ditayangkan pada film animasi Upin Ipin dan *Anime*. Tentunya bukan dengan media animasi saja yang dapat mempengaruhi masyarakat, di era revolusi industry 4.0 saat ini banyak media informasi yang bisa dimanfaatkan, salah satunya adalah *Augmented Reality*. Pada bidang pendidikan teknologi AR dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Peranan seorang

pengajar tidak bisa digantikan untuk membimbing peserta didik, tetapi dengan adanya teknologi AR dapat membantu pengajar untuk memaksimalkan materi pelajaran yang disampaikan. Dengan menampilkan visual, audio, dan video dalam suatu media akan meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran. Sebagai contoh AR dalam proses pembelajaran dapat menciptakan proyeksi visual proses bumi mengelilingi matahari atau menampilkan berbagai bentuk binatang purba yang belum pernah dilihat di zaman sekarang, tentunya dengan visual tiga dimensi yang dianimasikan dan ditampilkan melalui komputer dan *mobile*. Dalam pembelajaran berbasis budaya dapat menampilkan gambar tokoh raja, bentuk kerajaan, keadaan dan lingkungan kerajaan pada masa lampau yang ditampilkan dengan visual tiga dimensi kemudian diproyeksikan melalui komputer atau *mobile*.

Menurut Munir, (2013, 109) media pembelajaran berbasis interaktif yang tepat akan sangat berperan dalam terciptanya tujuan pendidikan itu sendiri. Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indra: penglihatan, pendengaran dan sentuhan. Sebuah media pembelajaran dengan pemanfaatan *Augmented reality* merupakan suatu alat perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien. Media pembelajaran mengakibatkan terjadinya sebuah

komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kita akan melihat contoh penerapan AR dalam bidang pendidikan dan budaya yang mampu memberikan pengaruh terhadap peserta didik dan juga masyarakat luas.

Prinsip Kerja *Augmented Reality*

Dalam proses pendidikan dan pembelajaran saat ini penerapan teknologi *Augmented reality* berperan penting untuk menyampaikan informasi dengan tampilan visual yang didukung dengan audio dan video. Ada dua aplikasi yang digunakan dalam menerapkan *Augmented Reality*, yaitu *Vuforia* dan *Unity*. Berikut penjelasan dan kegunaan masing-masing dalam aplikasi tersebut.

1. *Vuforia*

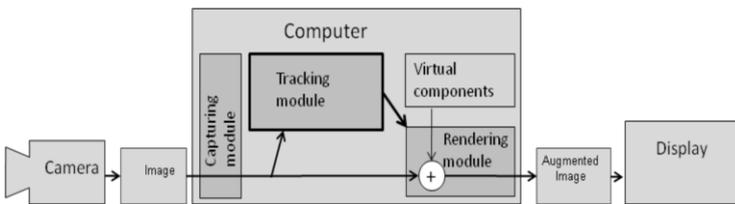
Secara sederhananya *marker* yang sudah disiapkan berupa gambar atau simbol tertentu akan dimasukkan ke dalam database *Vuforia*. *Vuforia* merupakan library yang digunakan sebagai pendukung adanya *Augmented reality* pada Android untuk program *Unity 3D*. *Vuforia* menganalisa gambar dengan menggunakan pendeteksi *marker* dan menghasilkan informasi 3D dari *marker* yang sudah dideteksi via API (*application programming interface*).

2. *Unity*

Unity Engine memiliki kerangka kerja (*framework*) lengkap untuk pengembangan profesional. Sistem inti engine ini menggunakan beberapa pilihan bahasa

pemrograman, diantaranya C#, javascript maupun boo. Unity3D editor menyediakan beberapa alat untuk mempermudah pengembangan yaitu *Unity Tree* dan *terrain creator* untuk mempermudah pembuatan vegetasi dan terrain serta *MonoDevelop* untuk proses pemrograman.

Prinsip Kerja *Augmented Reality* dan Penerapannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini menjelaskan cara kerja dari AR. Adapun proses kerjanya adalah sebagai berikut

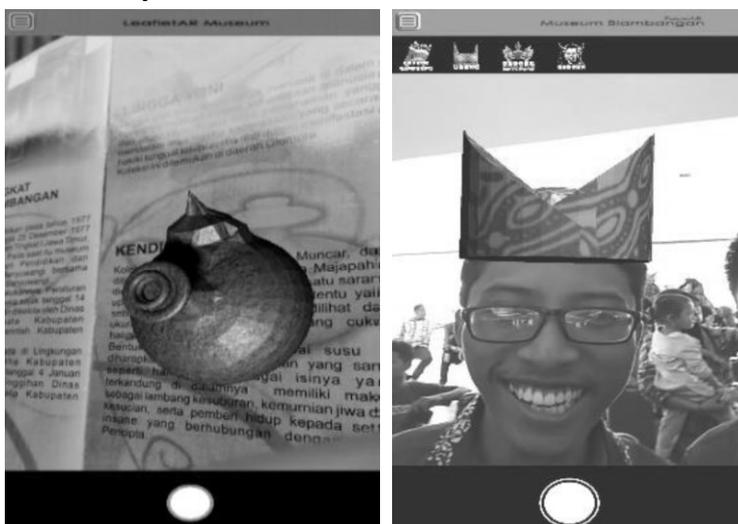


Gambar 9. Prinsip Kerja *Augmented Reality*

1. Kamera menangkap data dari marker dalam dunia nyata dan mengirimkan informasinya ke komputer. *Marker* yang disediakan berupa gambar atau kode tertentu yang sudah dicetak atau diprint.
2. *Software* pada komputer akan melacak bentuk gambar dari marker dan mendeteksi berapa video *frame*-nya.
3. Bila kotak telah ditemukan, maka software menggunakan perhitungan matematis untuk menghitung posisi dari kamera *relative* terhadap kotak hitam pada *marker*.

4. Setelah dikalkulasi maka model grafis akan dimunculkan pada posisi yang sama dan berada di dalam lingkup kotak hitam, lalu ditampilkan ke layar untuk melihat grafis dalam dunia nyata

Implementasi Augmented Reality dalam Pendidikan dan Budaya

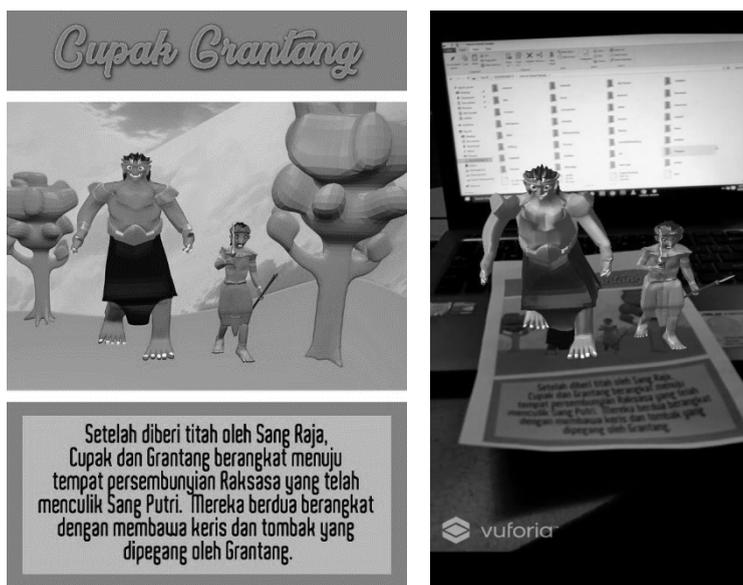


Gambar 9. Implementasi Augmented Reality *faceAR* dan *leafletAR*
Sumber : Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer

Dalam jurnal penelitian Pramana, (2018) yang berjudul *Pembangunan Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Benda di Museum Berbasis Android (Studi Kasus: Museum Blambangan Banyuwangi)*, menyatakan bahwa teknologi *augmented reality* adalah teknologi yang sangat berkembang sampai dan juga sangat diminati saat ini. Hasil dari pengujian usability dengan memberikan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* kepada responden pengunjung museum dan staf

museum, memperoleh hasil kepuasan pengunjung mendapat 86%. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut dapat membantu pengenalan benda museum. Pengujian kompatibilitas menunjukkan bahwa validitas kerja dari fitur-fitur tersebut dapat dijalankan dengan baik. Hasil implementasi AR pada gambar 9.

Penelitian yang berjudul Teknologi Augmented Reality dalam Multimedia dan Bidang Pendidikan, menyatakan bahwa Penerapan teknologi Augmented Reality dalam multimedia sangat berpengaruh di beberapa bidang, yaitu bidang pendidikan, kesehatan, entertainment, bisnis, manufaktur, militer, desain rekayasa, robotik, dan lain sebagainya (Aditama, 2019).



Gambar 10. Implementasi AR pada cerita Cupak Grantang

Sumber : Penulis

Dalam pembangunan berkelanjutan saat ini peranan AR sangat tepat diterapkan di berbagai bidang multimedia, yang dapat meningkatkan dan mendukung interaksi dan efektifitas dalam penyampaian suatu informasi. Seperti pada wacananya Penerapan teknologi Augmented Reality di Bali asli sangat berperan dalam meningkatkan nilai keberadaan dan nilai ekonomi dengan mengangkat dari cerita rakyat (Aditama dan Setiawan, 2020). Wacana lainnya dalam bentuk aplikasi dapat di publikasikan pada platform Google Play (Aditama et al., 2020). Pada bidang pendidikan teknologi AR dapat merangsang pola pikir peserta didik dalam berpikir kritis terhadap suatu masalah dan kejadian yang terjadi dalam lingkungan atau keseharian. Dalam penelitian ini juga menerapkan cerita rakyat Cupak Grantang sebagai penguatan lokal konten, pelestarian budaya, dan penyampaian informasi untuk materi pendidikan.

Penutup

Asumsi, pandangan dan wacana yang telah dipaparkan sebelumnya (termasuk wacana kutipan) kurang lebih dapat disimpulkan bahwa teknologi *augmented reality* memiliki peluang yang luas dalam mengembangkan lokal konten di bidang pendidikan dan budaya. Budaya yang dimiliki Indonesia sangatlah banyak dan belum semua terangkat kepermukaan. Bukan tidak mungkin peluang ini jika dimanfaatkan akan

mampu mengangkat Nusantara lebih dikenal di Mancanegara. Melihat dari keberhasilan negara Malaysia dengan film Upin Ipin yang mampu mempengaruhi anak-anak berbahasa melayu di Indonesia khususnya. Jepang dengan film *anime* juga mampu memperkenalkan budayanya ke mancanegara, mungkin kita perlu mengikuti pola seperti itu untuk memperkenalkan budaya yang kita miliki sebagai budaya yang *adiluhung* dengan memanfaatkan berbagai media, khususnya memanfaatkan media dan teknologi AR.

Dengan teknologi dan media AR diharapkan akan banyak muncul produk-produk yang menunjang pendidikan, lokal konten dan juga mempunyai nilai jual untuk merangsang industri kreatif untuk memunculkan ide dan solusi kreatif.

Refrensi

- Aditama, P.W., Aditya, I.N.A.F., Radhitya, M.L., et al. (2020) Melajah pupuh {BALI} application {\textquotedblleft}anggita{\textquotedblright} as a medium of learning in multimedia. Journal of Physics: Conference Series, 1516: 12030. doi:10.1088/1742-6596/1516/1/012030.
- Aditama, P.W. and Setiawan, I.N.A.F. (2020) Indigenous Bali on Augmented Reality as a Creative Solution in Industrial Revolution 4.0. Journal of Physics: Conference Series, 1471: 12008. doi:10.1088/1742-6596/1471/1/012008.

- E. Bottani and G. Vignali, "Augmented reality technology in the manufacturing industry: A review of the last decade," *IISE Trans.*, vol. 51, no. 3, pp. 284–310, 2019, doi: 10.1080/24725854.2018.1493244
- L. Husniah, "Interaktif Augmented Reality untuk Katalog Penjualan Rumah Berbasis Android," *Kinetik*, vol. 1, no. 1, pp. 33–38, 2016, doi: 10.22219/kinetik.v1i1.12
- M. Fauzi and J. Adler, "Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Berbasis Android," pp. 1–7, 2016
- P. W. Aditama, I. N. W. Adnyana, and K. A. Ariningsih, "Augmented Reality dalam Multimedia Pembelajaran," *Pros. Semin. Nas. Desain dan Arsit.*, vol. 2, no. July, pp. 176–182, 2019
- Abercrombie, Nicholas. (1996). *Television and Society*. Cambridge: Polity Press
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Y.A Pramana, K.C Brata, A.H Brata, "Pembangunan Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Benda di Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Blambangan Banyuwangi)," *j-ptiik*, vol.2, pp. 2034-2042, 2018

PORTFOLIO DIGITAL PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0



Oleh :
I Wayan Adi Putra Yasa
STMIK STIKOM Indonesia
adipyasa@stiki-indonesia.ac.id



Pendahuluan

Portfolio merupakan media dalam menunjukkan kemampuan diri, nilai estetika desainer, dan profesionalisme desainer sehingga menjadi media terdepan dalam mempromosikan diri. Seiring perkembangan teknologi yang begitu pesat kemasannya portfolio menjadi semakin praktis dan terbuka dalam menjangkau berbagai orang dimanapun berada. Merupakan suatu keuntungan tersendiri yang dapat dimanfaatkan dalam mengarungi era revolusi industri 4.0 dengan baik dan mampu bertahan. Peningkatan kualitas diri dalam penciptaan karya serta ditunjang dengan disiplin ilmu lain seperti komputer, komunikasi dan teknologi merupakan kunci untuk dapat bertahan dalam perkembangan desain kedepannya.

Memasuki era digital saat ini segala sesuatu semua sudah ada dalam genggaman dan berlangsung cepat. Tidak hanya teknologi berkembang pesat tetapi ekonomi juga terkena dampak positifnya. Hal ini tidak lain akibat dari revolusi industri 4.0 yang mengubah tatanan industri dari teknologi yang berkembang pesat menjadi teknologi digital. Sistem industri maupun bisnis yang masih menerapkan system konvensional akan beralih ke digital. Internet menjadi suatu kebutuhan dimasyarakat menjadikan akses yang tanpa batas dan komunikasi kemana saja. Hal ini mengakibatkan tidak lagi adanya batas Negara maupun waktu. Transaksi dapat dilakukan tanpa perlu berpindah tempat dan dalam waktu yang lebih efisien sehingga menghemat biaya.

Perubahan ini juga berlaku pada model portfolio desainer dari konvensional menjadi digital. Portfolio atau portofolio merupakan senjata yang dimiliki seorang desainer. Kumpulan karya atau proyek terbaik yang pernah dikerjakan oleh desainer ataupun tugas-tugas yang desain bagi mahasiswa desain dapat dimenjadi portfolio. Semakin baik dan menarik portfolio yang dibuat akan semakin memudahkan desainer dalam mendapatkan pekerjaan, proyek atau klient. Klient akan mengetahui proyek yang pernah dibuat oleh desainer, kemampuan dan pengalaman desainer sehingga meningkatkan peluang klient untuk mau bekerja sama atau menggunakan jasa desainer tersebut.

Bila dahulu portfolio desain masih tradisional yang terkumpul dalam sebuah map, terkumpul dalam

bentuk buku ataupun catalog, saat ini portofolio banyak berupa digital. Portofolio digital pun dapat dibuat diberbagai media baik website, blog, ataupun social media. Memanfaatkan kehadiran internet yang kemudahan akses kemana saja, keterbukaan informasi dan terhubung ke seluruh Negara membuat portofolio digital dapat menjadi jembatan desainer untuk ikut andil dalam pusaran arus revolusi industri 4.0.



Gambar 1. Perubahan media portofolio

Sumber: <https://www.linovhr.com/format-dan-contoh-portofolio-untuk-calon-karyawan/>, <http://www.kreavi.com/RakaJans>

Portofolio Desain

Secara etimologi portofolio, port (singkatan: *report*) yang berarti laporan, folio: penuh atau lengkap. Portofolio menurut Erman dalam Sufiana 2011, berarti laporan lengkap segala aktivitas seseorang yang dilakukannya, Dalam dunia desain, portofolio dapat diartikan sebagai kumpulan hasil karya baik sifatnya perorangan maupun kelompok sebagai rekomendasi kepada klien. Sedangkan menurut Pranata, portofolio adalah sebuah koleksi yang berisi karya-karya yang didesain untuk dikomunikasikan dalam berbagai macam

cara untuk mengikhtisarkan kemampuan diri sang penciptanya (Pranata,2004). Jadi portfolio dapat diartika sebagai kumpulan hasil karya desain terbaik yang pernah diciptakan dan hal ini menjadi penting bagi seorang pencipta (desainer).

Portofolio dibedakan menjadi; (1) Portofolio proses (*process oriented*) yaitu, portofolio yang menekankan pada proses awal sampai akhir suatu pekerjaan oleh seorang atau perusahaan. (2) Portofolio ditinjau dari hasil (*product oriented*) yaitu portofolio yang menekankan pada hasil terbaik yang telah dilakukan oleh seseorang atau perusahaan, tanpa memperhatikan bagaimana proses pembuatan produk tersebut (Sufiana,2011). Portofolio bertujuan untuk mendokumentasikan dan merefleksikan kualitas prestasi yang telah dicapai. Porfolio juga merupakan representasi kualitas keprofesian penciptanya, biasanya direkam sebagai bukti diri profesionalitas atau *curriculum vitae*.

Pandangan lain mengatakan bahwa portofolio terdiri dari dua jenis, yaitu; (1) Portofolio tampilan (*show portfolios*); (2) portiofolio dokumentasi (*documentary portfolios*). Portofolio penampilan (*show Portofolios*) merupakan portofolio yang dirancang untuk menunjukkan karya terbaik atau hasil pencapaian pekerjaan dalam kurun waktu tertentu. Portofolio dokumentasi (*documentary portfolios*) merupakan portofolio yang berfungsi sebagai dokumentasi seseorang atau perusahaan yang telah diseleksi yang terbaik. Sebagai *self promotion* portofolio personal

merupakan promosi diri seorang perancang grafis pada pihak lain, seperti perusahaan maupun klien. Juga sebagai identitas diri perancangnya, dalam mengekspresikan kekuatan maupun kemampuan gagasan (konsep), skill (keahlian) dalam bidang desain, dan pesan yang disampaikan ke pihak perusahaan maupun klien. Sebagai citra atau image, yang ingin ditunjukkan kepada pihak lain agar diketahui secara positif sebagai perancang grafis yang berkompeten di bidang desain.

Portfolio Digital dalam menghadapi revolusi Industri

Memasuki era revolusi industry 4.0 menjadi tantangan berat bagi beberapa sektor industri. Ancaman yang besar menghantui beberapa pekerjaan yang siap hilang dan digantikan oleh sistem dan robot. Sejak dimulainya revolusi industri pertama ditandai dengan penemuan mesin uap abad ke 18 yang menggantikan kerja manusia dan hewan. Revolusi industri kedua ditandai dengan ditemukannya listrik dan motor pembakar. Terbukti adanya pesawat, mobil, motor dan telepon. Kemudian revolusi industri ketiga ditandai kemunculan teknologi digital dan internet. Kini revolusi industri ke empat (4.0) ditandai dengan penemuan sistem informasi dan kerja robot. Hal tersebut menjadi momok yang menakutkan bagi sejumlah sektor tidak terkecuali dalam bidang desain komunikasi visual. Meskipun demikian revolusi industry 4.0 tidak hanya membawa dampak negative saja tetapi juga membawa dampak positif yaitu membuka lebih banyak peluang

baru yang masih dapat digali dan dikembangkan sehingga dapat tetap bertahan dalam perubahan.

Perkembangan industry dan kemajuan teknologi yang begitu pesat menuntut masyarakat untuk beradaptasi mengikuti arus perubahan tersebut. Hal ini perlu dilakukan untuk dapat masuk dan bertahan dalam era digital saat ini. Mengikuti perkembangan teknologi, creative, inovatif, menambah ilmu dengan mempelajari bidang lain merupakan hal yang harus dilakukan oleh seorang desainer grafis/komunikasi visual. Hal sederhana yang bisa dilakukan melalui membangun portfolio desain yang profesional. Portfolio dapat menjadi sebuah senjata terdepan dalam mempromosikan diri seorang desainer dalam mendapatkan sebuah pekerjaan. Kumpulan karya terbaik dan reputasi yang bagus akan menambah serta menguatkan reputasi seorang desainer di mata klien. Dalam upaya meyakinkan klien dan mendapatkan pekerjaan atau kerjasama, portfolio dikemas dengan rapi dan semenarik mungkin. Tujuannya tidak lain untuk menunjukkan tingkat apresiasi, kepekaan estetik, dan kompetensi desainer di bidangnya. Membangun portfolio yang baik berlaku bagi semua desainer, baik desainer yang sudah memiliki reputasi yang baik maupun bagi desainer pemula. Bagi desainer pemula dapat membangun portfolio desain dari desain tugas (mahasiswa) atau membuat *fake project* (projek palsu) terlebih dahulu. Hal ini diperlukan sebagai bentuk latihan sebelum nantinya mengambil projek yang sesungguhnya dan menunjukan kualitas desain yang

dimiliki. Sehingga ketika nantinya sudah mendapatkan klient, portfolio desain akan dapat perbaharui kembali dengan desain yang baru.

Selain itu, portfolio digital memiliki beberapa keuntungan terutama dalam bentuk website (alex 2016), yaitu (1) Web portofolio bisa diakses oleh siapapun dari seluruh penjuru dunia, (2) Desainer bisa dengan mudah mencantumkan link web portofolio di email atau di dalam CV sehingga dapat diakses oleh perusahaan atau calon konsumen, (3) dapat menambah koleksi karya-karya yang ditampilkan di web portofolio kapan saja dengan cara yang mudah, (4) menunjikan bahwa desain mengikuti perkembangan teknologi dan memiliki kemampuan dalam computer dan internet. Saat ini banyak tempat/media yang dapat digunakan untuk membangun portfolio digital yaitu, (1) memanfaatkan website khusus pengelola portfolio online, (2) situs martketplace, (3) website pribadi dan (4) social media (instagram) dapat menjadi media untuk membangun portfolio digital. Situs-situs portofolio tersebut dapat diakses secara bebas dan menggabungkan dengan berbagai orang diseluruh dunia. Desainer dapat mengunggah karya desain komunikasi visual yang pernah meraka kerjakan mulai dari proses ide, eksekusi desain hingga pengaplikasian desain nantinya dapat menjadi nilai tambah dalam membangun portfolio digital yang professional. Begitu halnya dengan website pribadi dan social media seperti instagram yang khusus dibuat sebagai media portfolio digital. Desainer dapat memajang dan membagikan karya-karya terbarunya

sehingga dapat dilihat oleh pengunjung atau pengikut dari media tersebut. Berbeda halnya dengan situs marketplace, situs yang diperuntukan untuk desainer menjual karya mereka dalam mendapatkan keuntungan. Situs marketplace seperti graphicrivers merupakan beberapa contoh situs yang dapat dituju untuk dapat menjual desain. Tidak hanya sekedar penjualan saja yang bisa di dapat dari menjual desain seperti ini, tetapi sebuah apresiasi juga akan di dapat oleh desainer karena apabila desain yang tawarkan digunakan secara comersil desainer akan mendapatkan royalty atas hak cipta desain yang dijualnya. Sehingga menjadi semangat tersendiri bagi desainer untuk tetap creative dan inovativ dalam berkarya.

Menurut Nugrahani (2014), secara umum terdapat tiga jenis website portofolio yang dapat dibangun oleh desainer, yaitu:

1. Pengembangan.

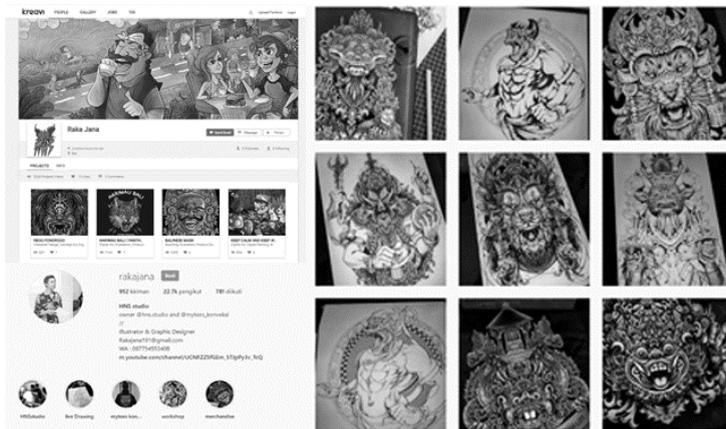
Website portofolio jenis ini memuat rekaman sebuah proses berkarya seorang desainer selama kurun waktu tertentu. Website jenis ini pada umumnya ditujukan untuk audiens yang ingin mempelajari suatu proses karya desain secara lebih detail dan spesifik.

2. Refleksi.

Website portofolio refleksi meliputi refleksi diri seorang desainer dan rekaman karya dalam kurun waktu tertentu. Di dalamnya desainer menjelaskan makna setiap perjalanan karirnya sebagai seorang desainer.

3. Representasional.

Website jenis ini menunjukkan berbagai prestasi dan capaian seorang desainer dalam bidangnya. Website jenis ini dibuat untuk menunjukkan hal-hal terbaik dari seorang desainer, maka konten yang ditampilkan cenderung sangat selektif.



Gambar 2. Salah satu illustrator local yang memiliki memanfaatkan portfolio digital

Sumber: <http://www.kreavi.com/RakaJana>,

<https://www.behance.net/rakajana19ad44>,

<https://www.instagram.com/rakajana/?hl=id>

Berdasarkan hal tersebut diatas memungkinkan seorang desainer untuk membangun portfolio digital tidak terbatas hanya pada salah satu situs saja, desainer dapat memiliki lebih dari 1 situs penyedia portfolio digital atau dapat mengkobinasikannya dengan social media. Hal tersebut banyak diterapkan oleh desainer di dunia maupun desainer local. Ada beberapa alasan untuk hal tersebut, seperti untuk memaksimalkan

publikasi diri, meningkatkan kemungkinan mendapatkan job/klient dan keterbatasan fitus di suatu situs. Mencantumkan data diri , contact person ataupun link portfolio digital lainnya dapat diterapkan dalam membuka peluang desainer dalam mempublikasikan dirinya.

Penutup

Siratan asumsi dan wacana yang telah dipaparkan sebelumnya kurang lebih dapat disarikan yakni mensinergikan perkembangan teknologi serta kreativitas dalam publikasi diri melalui karya dalam era keterbukaan saat ini merupakan salah satu langkah dalam ikut masuk dalam pusaran perkembangan industri saat ini. Peningkatan kualitas diri, kreativitas dan flexibelitas menjadi hal yang wajib dilakukan bagi desainer dalam menyajikan karya terbaik.

Referensi

- Nugrahani. Rahina, "PORTAL PORTOFOLIO : MEDIA ALTERNATIF UNTUK MENJEMBATANI KEBUTUHAN LEMBAGA PENDIDIKAN DKV DAN INDUSTRI", Jurnal unnes Vol.VIII No.2,juli, pp. 129-136, 2014.
- Pranata.Moeljadi, "PORTOFOLIO: MODEL PENILAIAN DESAIN BERBASISKAN KONSTRUKTIVISTIK", NIRMANA Vol. 6 No. 1, Januari, pp 63-81, 2004.
- Sufiana, "Kajian Inovasi Portofolio Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Di Surabaya",Jurnal Terob, pp. 72-80, 2011.

Alex, "Membuat Portfolio Formal Digital", www.jogjait.com,
<https://www.jogjait.com/2016/04/30/membuat-portfolio-format-digital/>

GAME EDUKASI DUA DIMENSI SEBAGAI PRODUK KREATIF PADA REVOLUSI INDUSTRI 4.0



Oleh :
Ngakan Putu Darma Yasa
STMIK STIKOM Indonesia
darma.yasa@stiki-indonesia.ac.id



Pendahuluan

Permainan merupakan sebuah kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Hal itu terlihat dalam setiap komunitas baik primitif maupun modern selalu terdapat permainan sebagai bagian dari kebudayaan manusia. Hal tersebut menjadikan manusia sebagai makhluk yang suka bermain atau menciptakan permainan. Jenis permainan yang diciptakan pun terkait erat dengan perkembangan budaya masyarakat setempat. Salah satu produk dari proses integrasi seni dan teknologi yang dibangun melalui proses simulasi adalah *game*.

Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati saat ini. Hal ini dipengaruhi

oleh para pengembang *software game* yang mulai banyak tumbuh. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong para pengembang *software* untuk melakukan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar, khususnya *game*. Namun, pandangan terhadap *game* di masyarakat masih sebatas media yang menghibur bukan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikhawatirkan berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah *game* yang tidak bersifat edukasi. *Game* juga bisa meningkatkan sikap agresivitas pemainnya karena terpengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikan dalam *game*. Bahkan anak cenderung tertutup, individual, dan kurang bergaul dengan lingkungan sekitar. Mereka hanya sibuk dan asyik dengan dunia *game*-nya sendiri (Surya, 2005: 24).

Namun, sekarang *game* juga bisa digunakan ke arah yang positif dan bermanfaat dalam membantu proses belajar anak. *Game* tersebut adalah *game* edukasi. *Game* edukasi bisa digunakan sebagai alternatif dalam proses belajar agar tidak jenuh dan dapat dilakukan dalam suasana santai. Dengan mengkemas materi pembelajaran ke dalam bentuk *game*, diharapkan belajar bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Apalagi jika *game* tersebut dibuat dengan sistem *leveling* dan *scoring*, maka akan semakin memicu anak-anak yang memainkannya untuk menyelesaikan setiap *level* yang ada dalam *game* dengan *score* tertinggi. Efektifitas *game* edukasi dalam proses pembelajaran sangat bagus dan mampu meningkatkan *interest* anak-

anak yang memainkannya, karena *game* adalah sesuatu yang bergerak, bersuara, dan beranimasi.

Pendidikan yang dapat disampaikan dalam *game* edukasi dapat berupa materi-materi pelajaran yang ada di sekolah, seperti pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam, pengenalan Ilmu Pengetahuan Sosial, Sejarah, dan mata pelajaran yang lainnya. Materi dalam *game* edukasi juga bisa menyesuaikan dengan kebutuhan anak itu sendiri. Materi yang membosankan untuk dipelajari dapat dikemas ke dalam bentuk *game* sehingga lebih menarik.

Pengertian Game



Gambar 1. Contoh Game Mario Bros. Sumber: Google/Mario Bros

Game merupakan suatu hiburan yang sering dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat (atau untuk aktivitas *killing times*) yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas (Rafrastara, 2009:1). Menurut

Poggenpohi dalam (Henry, 2010:84) video *game* adalah alat yang efektif untuk belajar karena *game* mampu menawarkan lingkungan hipotesis untuk siswa, agar dapat mengeksplorasi berbagai keputusan alternatif tanpa risiko kegagalan. Pemikiran dan tindakan yang digabungkan menjadi perilaku yang bertujuan mencapai suatu tujuan. Video *game* mengajarkan menyusun strategi, mempertimbangkan alternatif, dan berpikir fleksibel.

Game atau permainan dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian yaitu *game* fisik yang berhubungan dengan gerakan fisik, seperti: lompat tali, dan *game* elektronik yang berhubungan dengan teknologi (komputer) seperti: *game online* (Sibero, 2009: 9). Menurut Wibawanto (2006:8) sebuah komputer tidak akan sempurna bila tanpa *game*. Ungkapan tersebut menggambarkan keadaan saat ini dimana hampir setiap komputer sudah memiliki *game*, baik *game* berukuran besar atau kecil. *Game* yang dapat dipasang di komputer dapat diklasifikasikan menjadi beberapa tipe, yaitu:

- a. *Side Scrolling Game*, pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan *background*. Contoh: Super Mario.
- b. RPG (*RolePlay Game*), adalah *game* memainkan peran suatu karakter dalam menjalankan misi tertentu. Contoh: Final Fantasy.
- c. *Simulation*. *Game* ini merupakan simulasi dari keadaan riil. Ada beberapa pembagian *game* simulasi antara lain adalah *game* simulasi manusia

seperti the SIMS, *game* simulasi kendaraan seperti Microsoft Airflight, Ace Combat.

Pengertian Game Edukasi



Gambar 2. Contoh Game Edukasi Hewan

Sumber : <https://galleryaplikasi.com/aplikasi-game-belajar-mengenal-hewan/>

Menurut Rachman (2012:7), *game* edukatif adalah permainan yang telah dirancang untuk mengajar seseorang tentang topik tertentu atau membantu orang lain dalam belajar suatu keterampilan sambil bermain. Materi pendidikan yang dirancang dalam permainan interaktif bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bagi pemainnya. Elemen-elemen *game* edukatif berbasis pada konsep pendidikan dasar yang menggabungkan unsur-unsur, yaitu kreativitas, menyenangkan, petualangan, motivasi, bermain, keterampilan, bebas, mendidik, logika, kegemaran, mandiri, dan keputusan. Konsep ini kemudian disesuaikan dengan klasifikasi usia

pengguna dan kurikulum pembelajaran serta berbagai aspek yang akan merujuk perwujudannya.

Game edukasi adalah *game digital* yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran) dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif. Menurut Widiastuti dan Setiawan (2012:2) yang mengutip Hurd dan Jenuings menyatakan, perancang yang baik haruslah memenuhi kriteria dari *game* edukasi itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *game* edukasi yang mendukung dalam implementasi sebuah *game* pada media edukasi, yaitu:

a. Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)

Nilai keseluruhan dari suatu *game* terpusat pada desain dan panjang durasi *game*. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan interaktif. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan fitur *timer*.

b. Dapat Digunakan (*Usability*)

Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat *game*. Aplikasi ini merancang sistem dengan *interface user friendly* sehingga *user* dengan mudah dapat mengakses aplikasi.

c. Keakuratan (*Accuracy*)

Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah *game* dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model *game* pada tahap perencanaan sehingga dapat menjadi ajuan proses.

- d. Kesesuaian (*Appropriateness*)
Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain *game* dapat diadaptasikan terhadap keperluan user dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu dan *fitur* yang diperlukan *user* menggunakannya.
- e. Relevan (*Relevance*)
Relevan artinya dapat mengaplikasikan isi *game* ke target *user*. Agar dapat relevan terhadap *user*, sistem harus mengarahkan mereka dalam mencapai tujuan belajar. Karena aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak, maka desain antarmuka harus sesuai dengan nuansa anak-anak, yaitu menampilkan warna-warna yang ceria.
- f. Objektivitas (*Objectives*)
Objektivitas menentukan tujuan *user* dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikasi ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan.
- g. Umpan Balik (*Feedback*)
Aplikasi ini menyajikan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan.

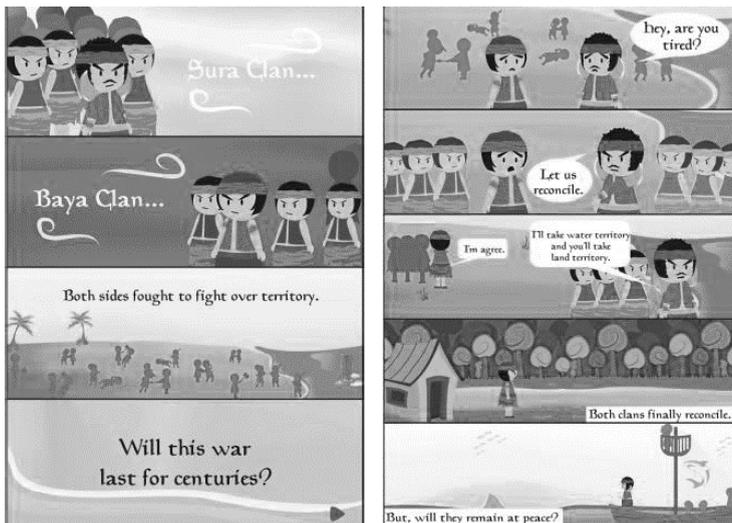
Implementasi *Game* Edukasi

Game Edukasi merupakan sebuah media yang bertujuan atau mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi ataupun konten-konten yang dikemas di dalamnya. Sudah banyak jenis *game* edukasi yang mampu dijadikan sarana untuk belajar anak. *Game* tersebut dikemas dengan berbagai tipe seperti *Side*

Scrolling, Adventure, RolePlay Game dan *Simulation Game*. Di bawah ini merupakan beberapa tipe *game* berdasarkan teori yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu :

A. Game Surabaya Chronicle

Game ini merupakan *game* edukasi tipe *Side Scrolling Game, Action Role-Playing Game* yang bertema tentang budaya Surabaya. *Game* ini ditampilkan dengan desain yang menarik dan banyak karakter yang berbeda sehingga pemain bisa memilih karakter sesuai yang diinginkan. Dalam *Game Surabaya Chronicle* ini, juga ditampilkan skenario cerita yang menyebabkan terjadi petualangan.

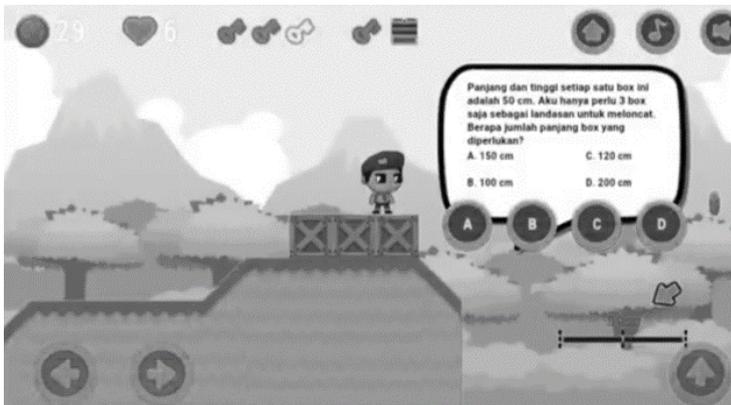


Gambar 3. Skenario Cerita Surabaya Chronicle.

Sumber : Steven Radityo Haryono, Universitas Ciputra UC Town, Citraland, Surabaya

B. Si Pram Adventure

Si Pram Adventure merupakan *game* edukasi petualangan seorang anak pramuka. *Game* ini cocok dimainkan untuk anak-anak pramuka tingkat siaga. Untuk menyelesaikan misi di setiap levelnya, pemain harus menjawab berbagai pertanyaan tentang kepramukaan. Selain itu pemain juga harus memecahkan berbagai hambatan yang ada di setiap level. Desain dari *game* ini menyesuaikan dengan tema pramuka dan *interface*-nya mudah digunakan untuk anak-anak.



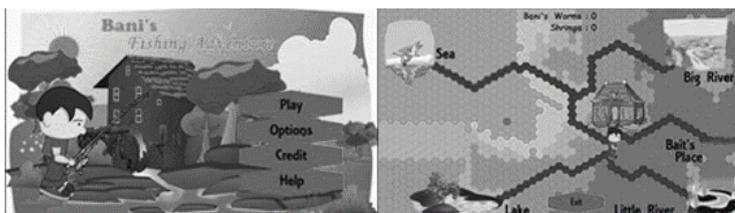
Gambar 4. Petualangan Si Pram

Sumber : Falconapp.net/game-edukasi-android-petualangan-pramuka

C. Game Simulasi Bani's Fishing Adventure

Game ini merupakan gabungan antara tipe *Simulation & Adventure*. *Gameplay*-nya sangat menarik karena disesuaikan dengan keadaan memancing secara nyata yaitu pertama ada simulasi mencari umpan dan kedua simulasi memancing.

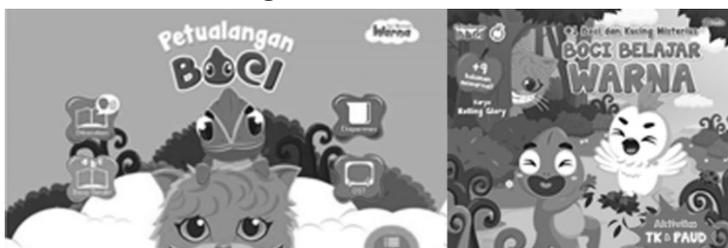
Untuk memainkan *game* ini sangat mudah dengan menggunakan *mouse* dan *keyboard*. Desain *game* juga ditampilkan sesuai target anak-anak.



Gambar 5. Simulasi Bani's Fishing Adventure

Sumber : gameedukasi.com/wp-content/uploads/2014/05/1.jpg

D. Game Petualangan Boci



Gambar 6. Petualangan Boci

Sumber : google/petualangan boci

Game Petualangan Boci merupakan sebuah *game* edukasi tipe *Simulasi & Adventure*, sehingga orang tua bisa sambil mendongeng dan bermain bersama anak. Boci dalam *game* merupakan seekor bunglon cilik yang berpetualang sambil mengenal warna, mengenal alphabet serta menuliskan alphabet tersebut. Desain *game* menyesuaikan dengan tema anak-anak yang suka warna warni. Penggunaan *interface*-nya juga sangat gampang sehingga orang

tua pun bisa sambil menemani anak bermain dan mengarahkannya.

Dari sekian contoh *game* di atas, penulis juga terinspirasi untuk membuat *game* edukasi yang bertema petualangan. Dalam *game* tersebut terdapat edukasi pengenalan hewan. Hewan yang ditampilkan dalam *game* adalah hewan yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti ayam, kelinci, kucing dan burung. *Game* petualangan mampu membuat setiap pemainnya berpikir bagaimana menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki, melewati rintangan dan menganalisa objek secara visual. *Game* petualangan bisa membuat pemainnya lebih tekun berkonsentrasi dalam melihat situasi sekitarnya. Implementasi *game* edukasi pengenalan hewan tersebut bisa dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Contoh Implementasi Game Edukasi Pengenalan Hewan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kesimpulan

Pada perkembangan teknologi dan pengetahuan saat ini, banyak cara untuk memberikan materi pembelajaran terhadap anak, khususnya dengan menggunakan *game*. *Game* saat ini juga tidak boleh selalu diimplementasikan secara negatif. Ada beberapa *game* yang mampu membantu dalam proses belajar, yaitu *game* edukasi. *Game* edukasi yang berisi materi pembelajaran sangat efektif dalam proses membantu anak untuk belajar. Anak-anak sangat terpacu dalam menyelesaikan setiap level yang mereka mainkan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. *Game* edukasi juga dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk belajar karena terdapat sesuatu yang unik yaitu beranimasi dan bersuara.

Semakin banyak pengembang aplikasi untuk belajar, maka akan memberikan pilihan untuk anak-anak dalam proses belajar. Dari pemaparan beberapa *game* edukasi di atas, mereka bisa memilih sesuai dengan keperluan. Agar *game* edukasi tersebut mampu bermanfaat, peran orang tua dalam mengarahkan permainan tersebut juga sangat diperlukan.

Referensi

- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Rachman, Sielvia. 2012. *Perancangan Mobile Game Edukatif "Mewarnai Gambar" Dengan Adobe Flash Cs5*.

- http://repository.amikom.ac.id/files/publikasi_08.11.2178.pdf. diakses pada tanggal 5 Maret 2020.
- Rafrastara, Fauzi Adi, Prajoko Hajar Sigit, Diginnovac. 2009. *Membuat Game Fighting dengan Flash*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sibero, Ivan. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Mediakom.
- Surya, Hendra. 2005. *Kiat Mengatasi penyimpangan Perilaku Anak (2)*. Jakarta: Gramedia.
- Wibawanto, Wandah. 2006. *Membuat Game dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Widiastuti N, Indriani dan Setiawan. 2012. *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. <<http://komputa.if.unikom.ac.id/jurnal/membangun-game-edukasi-walisongo-nelly.pdf>>. diakses pada tanggal 5 Maret 2020.

CERITA RAKYAT SEBAGAI IDE KREATIF FILM ANIMASI DI INDONESIA



Oleh:
I Gede Adi Sudi Anggara
STMIK STIKOM Indonesia
adi.sudianggara@stiki-indonesia.ac.id



Pendahuluan

Pernahkah masa kecil Anda diceritakan dongeng oleh orang tua Anda sebelum tidur? Lalu kemudian Anda berimajinasi bahkan terbawa sampai mimpi? Dahulu, sering para orang tua menceritakan dongeng atau cerita rakyat kepada anak-anaknya sebagai bekal tidur. Kisahnya yang menarik, ringan dan penuh dengan pesan-pesan moral menjadikan pengalaman yang berkesan bagi anak-anak.

Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Cerita rakyat yang berkembang di Indonesia memiliki ciri khas tersendiri berupa legenda

asal usul dan nama tempat, danau, gunung, atau situs dan benda bersejarah lainnya. Istilah cerita rakyat menunjuk kepada cerita yang merupakan bagian dan rakyat, yaitu hasil sastra yang termasuk ke dalam cakupan folklor. Folklor merupakan bagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Danandjaja, 1991).

Selanjutnya Danandjaja menjelaskan bahwa cerita rakyat itu terdiri dari tiga kategori yaitu mite, legenda, dan dongeng. Mite pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertarna, terjadinya maut, bentuk khas binatang, berhubungan dengan kepercayaan, bentuk topografi, gejala alam, dan sebagainya. Legenda adalah cerita prosa rakyat, yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Sedangkan dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi cerita rakyat mulai mengalami marginalisasi. Dongeng atau cerita rakyat yang biasanya diceritakan oleh orang tua kepada anak mulai tergantikan dengan media elektronik seperti televisi maupun *gadget*.



Gambar 1. Ilustrasi Orang Tua Mendongeng Kepada Anak-anaknya

Apresiasi masyarakat terhadap cerita rakyat juga dirasa kurang. Masyarakat pada umumnya lebih mengenal cerita rakyat bangsa asing yang dapat dikonsumsi sehari-hari melalui televisi maupun *youtube*. Tayangan animasi luar negeri sudah sangat sering dapat kita saksikan di televisi-televisi Nasional. Misalnya serial animasi *Sponge Bob Square Pants*, *Doraemon*, *Naruto*, *Shaun The Sheep*, serta *Upin dan Ipin*. Rata-rata tayangan animasi tersebut tidak mencerminkan kebudayaan bangsa Indonesia. Tayangan tersebut biasanya ditayangkan dari pagi dan sore hari guna memenuhi jam siaran untuk anak-anak. Hal tersebut merupakan peluang besar untuk menggarap cerita rakyat Indonesia untuk dijadikan film animasi yang target pasarnya adalah anak-anak.

Dengan menjadikan cerita rakyat sebagai ide pembuatan film animasi, sangat berpeluang menjadi produk unggulan di era revolusi industri 4.0 dan dapat bersaing di kancah nasional maupun internasional. Terlebih lagi film, Animasi dan Video yang merupakan

sub-sektor ekonomi kreatif Indonesia ternyata memberikan dampak signifikan dan masif bagi perekonomian nasional. Dari data yang dilansir oleh UNESCO Institute for Statistics menunjukkan sepanjang tahun 2005 hingga 2017, produksi film telah tumbuh signifikan, yaitu 64% persen. Potensi ini didukung dengan tersedianya layanan *video streaming* yang berkembang, sehingga menyediakan beragam pilihan bagi masyarakat untuk menikmati film animasi.

Melihat dari hal tersebut, sangat besar peluang untuk menjadikan cerita rakyat sebagai produk kreatif melalui media film animasi. Generasi milenial diharapkan mampu berinovasi dan berkolaborasi dalam mengembangkan cerita rakyat dan mengemasnya menjadi film animasi. Jika itu dilakukan dengan baik, bukan suatu hal yang mustahil untuk membuat film animasi yang luar biasa, dan kelak film-film animasi luar negeri yang tayang di televisi maupun di bioskop akan tergantikan dengan film animasi bermuatan budaya lokal hasil karya anak bangsa.

Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat

Indonesia sangat kaya akan cerita rakyat. Ratusan judul cerita tersebar di seluruh pelosok Nusantara. Menurut (Amir, 2013) yang dipentingkan dalam cerita rakyat ini adalah pesan, yaitu pendidikan. Menurut Made Taro, salah satu budayawan asal Bali menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang sarat akan pesan moral serta nilai-nilai pendidikan karakter (Anggara, 2019).

Proses pembentukan karakter pada anak dapat dilakukan dengan mengajak anak-anak usia sekolah dasar menyimak kisah-kisah atau cerita rakyat yang menjadi khasanah kearifan lokal (Parmini, 2015).

Pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan generasi penerus bangsa. Karena bangsa yang kuat merupakan bangsa yang masyarakatnya memiliki karakter yang kuat dan berbudi pekerti yang baik dalam individual maupun sosial (Anggara, I. G. A. S., Santosa, H. & Udayana, 2019).

David & Freddy (dalam Zubaedi, 2011) menyatakan pendidikan karakter merupakan usaha sengaja (sadar) untuk membantu manusia memahami, peduli tentang, dan melaksanakan nilai-nilai etika inti. Williams & Schnaps juga mendefinisikan pendidikan karakter sebagai usaha yang dilakukan oleh para personel sekolah, bahkan yang dilakukan bersama-sama dengan orang tua dan anggota masyarakat, untuk membantu anak-anak dan remaja agar menjadi atau memiliki sifat peduli, berpendirian, dan bertanggungjawab.

Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter

No	Nilai Pendidikan Karakter	Deskripsi
1.	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	Jujur	Menjadikan diri sendiri sebagai orang yang selalu dapat dipercaya

		dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3.	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan.
4.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada peraturan.
5.	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6.	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah ada.
7.	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain.
8.	Demokratis	Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9.	Rasa Ingin Tahu	Sikap yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar.
10.	Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompok.
11.	Cinta Tanah Air	Cara berpikir dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa dan tanah air.
12.	Menghargai Prestasi	Sikap mengakui serta menghormati keberhasilan diri sendiri dan orang

		lain.
13.	Bersahabat/Komuni katif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14.	Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15.	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan.
16.	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang berupaya mencegah dan memperbaiki kerusakan lingkungan sekitar.
17.	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain yang membutuhkan.
18.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya.

Sumber : Zubaedi,2011

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter di Indonesia diidentifikasi berasal dari empat sumber, yakni 1) agama, 2) Pancasila, 3) budaya dan 4) tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan keempat sumber nilai tersebut, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan karakter seperti yang ditunjukkan tabel 1.

Dari sekian banyak cerita rakyat di Indonesia, kisah Bawang Merah dan Bawang Putih merupakan salah satu yang populer di masyarakat. Cerita ini terdapat hingga 22 versi yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia. Contohnya saja dalam versi daerah

Bali, cerita Bawang Merah dan Bawang Putih memiliki judul berbeda, yaitu Bawang dan Kesuna. Pada cerita Bawang dan Kesuna, tokoh yang baik yakni Kesuna diusir oleh ibunya ke hutan dan pada akhirnya ditolong oleh burung cerucuk kuning. Tokoh yang jahat, yaitu Bawang pada akhirnya mati karena dipatuk oleh burung cerucuk kuning. Dalam versi Kalimantan Selatan, tokoh yang baik ditinggalkan di hutan oleh ibunya, dan pada akhirnya ditolong oleh burung si Takun-Takun. Tokoh yang jahat pada cerita tersebut mati karena bermacam-macam penyakit kulit yang tak terobati (Taro, 1997).

Meskipun cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih berasal dari daerah yang berbeda, memiliki judul dan tokoh yang berbeda, namun tetap memiliki akhir cerita yang serupa. Tokoh yang baik dan berperilaku benar pada akhirnya akan mendapatkan pertolongan dan kebahagiaan, sedangkan tokoh yang culas akan mati akibat perilaku buruk yang telah dilakukannya. Hal tersebut sejalan dengan penerapan pendidikan karakter pada anak-anak. Ketika kita berpikir tentang jenis karakter yang kita inginkan bagi anak-anak, maka jelas bahwa kita mengharapkan mereka mampu menilai apakah kebenaran, peduli secara sungguh-sungguh terhadap kebenaran, dan kemudian mengerjakan apa yang diyakini sebagai kebenaran (Zubaedi, 2011).

Film animasi dalam teori dan praktik

Terdapat beragam teori yang dikemukakan mengenai film animasi. Ada baiknya jika kita pisahkan

dulu pengertian film dan animasi agar mudah dipahami. Film adalah hasil proses kreatif para sineas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi. Meski berupa tontonan, namun film memiliki pengaruh yang besar dalam fungsi pendidikan, hiburan, informasi dan pendorong tumbuhnya industri kreatif (Trianton, 2013). Pengertian lain tentang film adalah gambar hidup atau rangkaian gambar-gambar yang bergerak menjadi suatu alur cerita yang ditonton orang. (Zaharuddin G., 2006).

Animasi berasal dari bahasa latin, "anima" yang berarti jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita (Gunawan, 2013). Animasi secara luas berbicara masalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan (Prakosa, 2010). Gerakan atau perubahan pada animasi terjadi dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001).

Film animasi merupakan sebuah film yang dalam pembuatannya terdapat usaha untuk menghidupkan sesuatu yang bukan manusia agar mendekati seperti kehidupan manusia itu sendiri. Secara tradisional, tekniknya sering disebut dengan *frame by frame technique*, artinya perekaman atau pengambilan

shot-nya per gambar. Untuk perubahan gerak dalam film animasi dapat dilakukan per satu-*frame* atau lebih dikenal dengan *one's*, ada yang lebih dari dua-*frame* atau sering disebut *two's*, atau bahkan lebih dari dua-*frame* seperti kebanyakan film-film animasi Jepang yang lebih dikenal dengan sebutan *Anime* (Prakosa, 2010) .

Dalam pembuatan film animasi sebetulnya harus lebih banyak berfantasi. Dari segi teknis perekaman gambar dalam pembuatan film animasi sangat terbatas. Misalnya saja pergerakan kamera, dalam pembuatan film *live action* sutradara dapat memerintahkan kameramennya untuk melakukan gerakan *panning*, *tracking*, atau bahkan mengikuti objeknya. Sedangkan dalam film animasi, sutradara atau sang animator harus mampu berfantasi dengan membayangkan, memprediksi serta mewujudkan gerakan-gerakan kamera seperti dalam dunia nyata.

Fantasi merupakan prinsip dasar yang harus dipegang untuk membuat film animasi. Pembuat film animasi terkadang memiliki fantasi yang berlebihan untuk menciptakan nilai-nilai dramatik dalam menciptakan struktur film animasi (Prakosa, 2010).

Secara umum animasi dibagi menjadi dua yaitu, animasi 2D dan 3D (Gunawan, 2013). Sedangkan menurut (Sugihartono, 2010) ada tiga jenis animasi, yaitu animasi *stop-motion*, animasi tradisional dan animasi komputer. Pada awal perkembangan komputer animasi, tercipta animasi berbasis 2D yakni objek yang dianimasikan mempunyai ukuran panjang (x-axis) dan lebar (y-axis) saja. Perkembangan animasi 2D sangat

revolusioner dengan munculnya karya-karya Walt Disney hingga Studio Ghibli.

Hingga kini film animasi berkembang sangat cepat apalagi sejak diciptakannya animasi berbasis 3D yang mempunyai panjang (x-axis), lebar(y-axis) dan tinggi (z-axis), sehingga objek dan pergerakannya hamper mendekati aslinya. Perkembangan ini tentunya didukung dengan hadirnya berbagai perangkat lunak untuk membuat animasi 3D, seperti 3Ds Max, Autodesk Maya, Blender, Zbrush, dan lainnya serta perangkat-perangkat keras dengan spesifikasi yang khusus.

Secara umum dalam praktik pembuatan film animasi menggunakan metode yang sama seperti pembuatan film serial televisi, film pendek, film layar lebar, film iklan komersil, iklan masyarakat, video klip, yang semuanya melalui tiga tahapan yaitu tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi (Gunawan, 2013).

Tahapan ini dilakukan pada proses pembuatan film animasi 2D bertemakan cerita rakyat Bali dengan judul “Pedanda Baka” (Anggara, 2019). Pada proses pembuatan film animasi 2D “Pedanda Baka” terdapat tiga tahapan yang dilalui, diantaranya:

1) Praproduksi, yang meliputi:

- Ide : merupakan hasil dari pemikiran manusia yang lahir dari proses pencarian yang didapat dari lingkungan sekitar, sehingga penemuan ide merupakan unsur utama dalam penciptaan karya seni. Contohnya, ide dalam pembuatan film animasi 2D “Pedanda Baka” adalah mengangkat

cerita rakyat Bali “Pedanda Baka” menjadi sebuah film animasi 2D dan diharapkan mampu memperkenalkan cerita rakyat khas Nusantara kepada anak-anak, serta menyampaikan nilai-nilai pendidikan karakter dan moral yang terkandung di dalamnya.

- Riset: mencari sumber data terkait pembuatan film, dengan wawancara, dokumentasi, serta studi literature.
- Perencanaan : persiapan *hardware* dan *software* yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi.
- Naskah (*script*) : Naskah merupakan hal yang sangat penting sebagai pengembangan dari konsep dan ide cerita, alur cerita, serta karakter. Skenario meliputi siapa saja karakter yang terlibat, apa yang terjadi, kapan dan di mana terjadi, mengapa terjadi dan bagaimana akhir dari cerita.
- *Storyboard* : *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan dan saling berkelanjutan sesuai dengan naskah, berfungsi sebagai penyampai cerita atau ide cerita.
- Desain visual mencakup desain karakter, latar belakang (*background*), dan aset properti. Dalam mendesain karakter, latar dan properti yang akan digunakan dalam animasi diperlukan beberapa kali perbaikan desain guna mendapatkan hasil yang maksimal.

2) Produksi, yang meliputi:

- *Dubbing*: merupakan proses mengisi suara pada suatu tayangan video baik itu film, drama, kartun

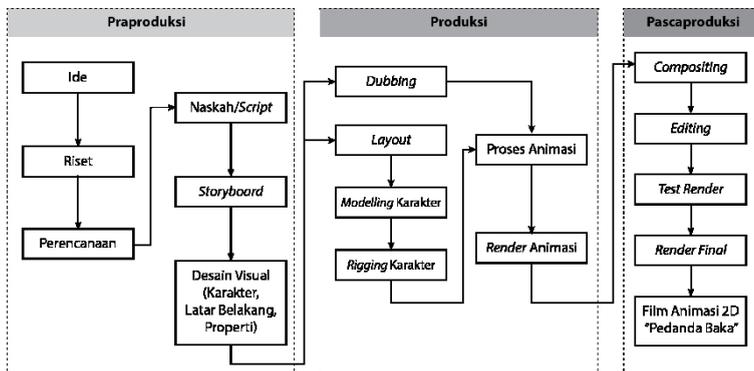
dan sejenisnya dengan karakter suara yang khas pada tokoh-tokoh film, dengan menggunakan teknik vokal yang berbeda-beda (Muriyono, 1997).

- *Layout* : merupakan persiapan bidang kerja pada perangkat lunak. Beberapa hal yang dipersiapkan dalam tahap ini adalah mengatur aspek rasio, format *export* video, serta jumlah *frame rate per second* yang digunakan. 24 gambar/*frame* dalam *timeline*.
- *Modelling*: Pada proses ini dilakukan pembentukan karakter berdasarkan konsep visual karakter yang telah didesain sebelumnya pada praproduksi.
- *Rigging*: Proses *rigging* adalah menanamkan sistem kerangka atau tulang ke dalam suatu objek atau karakter (Murdock, 2008).
- Animasi: merupakan tahapan objek dan karakter digerakkan serta digabungkan bersama aset latar dan aset properti dalam satu *layout*.
- *Render* animasi: merupakan proses yang mengubah gambar, serta aset-aset yang sudah dianimasikan menjadi sebuah file video.

3) Pascaproduksi, yang meliputi:

- *Compositing*: merupakan proses menggabungkan beberapa video yang telah dirender sebelumnya menjadi sebuah satu kesatuan.
- *Editing*: merupakan proses menata, memperbaiki, dan menyesuaikan video agar mendapatkan hasil maksimal.

- *Test Render*: proses render video secara keseluruhan namun dengan resolusi yang rendah agar mempermudah melakukan editing kembali jika diperlukan.
- *Render Final*: merupakan proses render keseluruhan video dengan resolusi yang telah direncanakan.



Gambar 2. Tahapan Pembuatan Film Animasi 2D “ Pedanda Baka ”

Sumber : Penulis

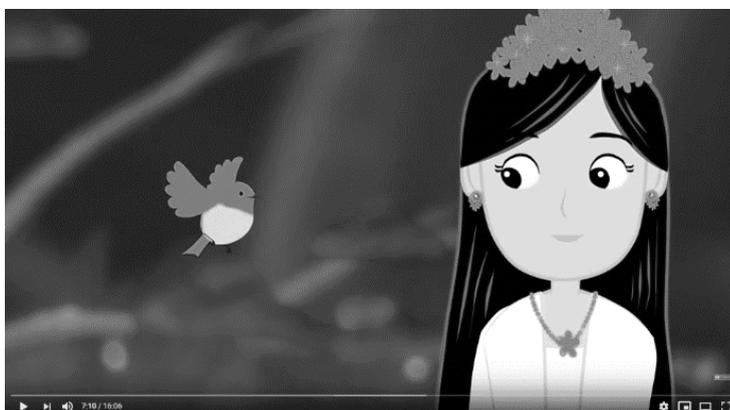
Film-Film Animasi bertemakan cerita rakyat Indonesia

Tidak sedikit animator-animator Indonesia yang memproduksi film animasi dengan ide yang berasal dari cerita rakyat Indonesia. Beragam kisah cerita rakyat dikemas dalam film animasi dengan *style* dan durasi yang berbeda-beda.

Berikut adalah beberapa film animasi dengan subjek cerita rakyat Indonesia yang terunggah di kanal *Youtube*:

1. Film Animasi 2D Cerita Rakyat Bali Bawang dan Kesuna

Film animasi garapan BOS ANIMATION ini mengusung tema cerita rakyat asal Bali berjudul “Bawang dan Kesuna”. Ceritanya mirip dengan kisah Bawang Merah dan Bawang Putih yang sudah populer di masyarakat. Hanya saja terdapat perbedaan nama tokoh, tempat kejadian, serta alur ceritanya. Di akhir cerita, tokoh yang jahat akhirnya mati akibat dipatuk oleh burung cerucuk kuning yang merupakan burung ajaib dalam film tersebut.



Gambar 3. *Screen Capture* Film Animasi 2D Cerita Rakyat Bali *Bawang dan Kesuna*

Sumber : (BOS ANIMATION, 2017)

Style yang diusung dalam film animasi 2D ini merupakan *style* karikatur, dimana figure dan latar belakangnya digambar dan didistorsikan dalam bentuk sederhana, dengan pola yang bebas. *Style* karikatur cukup populer dalam membuat karakter lucu dalam bentuk figure kartun (Prakosa, 2010). Film animasi 2D yang telah ditonton sebanyak lebih dari 5 juta kali (per

Maret 2020) ini disajikan dalam format film pendek dengan total durasi 16 menit.

2. Bangau dan Kepiting

Film animasi ini merupakan buatan kanal *Youtube* Indonesian Fairy Tales dan terunggah pada 2018. Film animasi 2D ini mengangkat cerita rakyat Bangau dan Kepiting, dimana Bangau merupakan tokoh antagonis dan Kepiting sebagai protagonisnya. Film animasi ini berjenis film pendek animasi 2D dengan *style* karikatur. Film animasi yang berdurasi kurang dari 8 menit ini telah ditonton sebanyak lebih dari 4 juta kali.

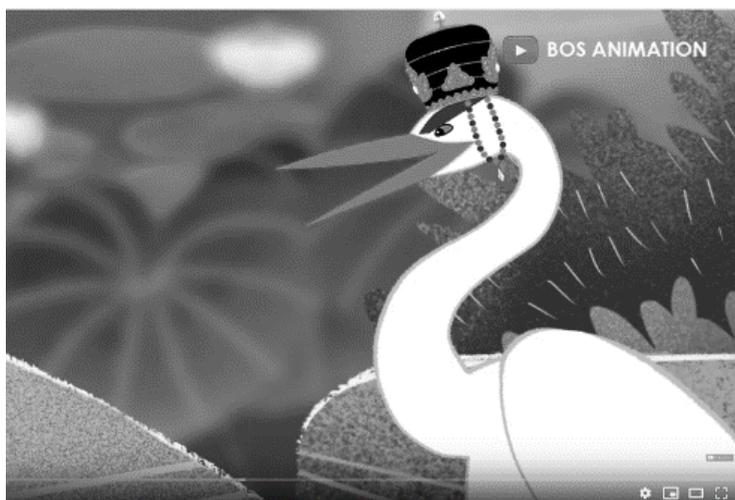


Gambar 4. *Screen Capture* Dongeng Anak Bangau dan Kepiting
Sumber : (Indonesian Fairy Tales, 2018)

Di daerah Bali terdapat kisah yang serupa dengan dongeng ini, dikenal dengan kisah “Pedanda Baka”. Cerita rakyat Bali “Pedanda Baka” berasal dari cerita-cerita Tantri. Awalnya, cerita-cerita Tantri berasal dari India, kemudian menyebar ke kawasan Eropa dan Asia

(Taro, 2015). Cerita ini mengisahkan seekor Bangau yang berpura-pura menjadi pendeta yang baik hati dan menipu para penghuni telaga Kumudasara. Bangau berbohong kepada ikan-ikan penghuni telaga bahwa air telaga akan dikeringkan oleh para petani. Bangau tersebut berjanji akan menyelamatkan dan memindahkan mereka ke telaga Andawana. Di akhir cerita Bangau yang merupakan tokoh jahat mati tercekik oleh Kepiting (Anggara, 2019).

Kisah “Pedanda Baka” juga telah dikemas ke dalam film animasi 2D oleh BOS ANIMATION dan terunggah pada kanal *Youtubnya* pada Agustus 2019. Film ini berdurasi 16 menit dengan *style fables* yang khas dengan bentuk tokoh-tokohnya menyerupai binatang atau fauna.



Gambar 5. *Screen Capture* Film Animasi 2D Pedanda Baka
Sumber : BOS ANIMATION, 2019

3. Malin Kundang

Kanal *Youtube* Riri Cerita Anak Interaktif membuat sebuah film animasi cerita rakyat asal Sumatera Barat berjudul “Malin Kundang”. Cerita rakyat Malin kundang termasuk ke dalam jenis Legenda. Legenda adalah cerita prosa rakyat, yang dianggap oleh yang mempunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi (Danandjaja, 1991). Kisah ini bercerita tentang seorang anak yang durhaka kepada Ibu kandungnya. Anak tersebut bernama Malin Kundang. Malin Kundang tidak mengakui Ibunya sendiri, dan di akhir cerita Malin Kundang dikutuk Ibunya dan berubah menjadi sebuah batu.



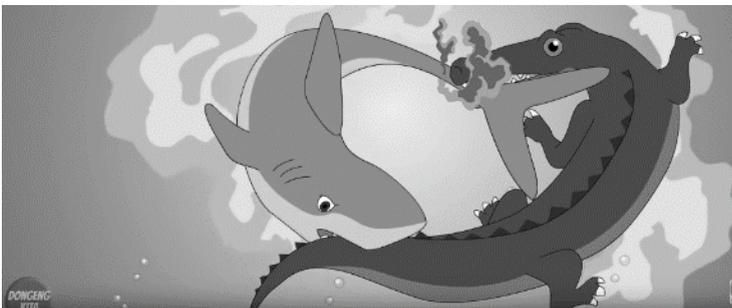
Gambar 6. *Screen Capture* Film Animasi Malin Kundang
Sumber : Riri Cerita Anak Interaktif, 2019

Film animasi 2D ini berdurasi 9 menit dengan menerapkan *style* karikatur pada karakternya. Dengan ciri khas ukuran kepala karakter yang lebih besar

dibandingkan badannya. Film animasi ini telah ditonton sebanyak lebih dari 4 juta kali.

4. Asal Mula Kota Surabaya

Film animasi Asal Mula Kota Surabaya garapan Kanal *Youtube* Dongeng Kita, bercerita tentang asal muasal terbentuknya kota Surabaya. Pada zaman dahulu dikisahkan seekor Hiu yang bernama Sura dan seekor Buaya bernama Baya terlibat pertarungan sengit demi memperebutkan daerah kekuasaan. Mereka bertarung mati-matian hingga membuat lautan menjadi merah karena darah mereka. Dalam pertarungan ini Baya mendapat gigitan di pangkal ekornya sebelah kanan. Sementara Sura juga tergigit ekornya hingga hampir putus, lalu Sura kembali ke lautan. Pertarungan antara ikan Hiu yang bernama Sura dan Buaya bernama Baya ini sangat berkesan di hati masyarakat Surabaya. Dari peristiwa inilah kemudian dibuat lambang Kota Surabaya yaitu "ikan hiu sura dan buaya baya" yang sedang bertarung.



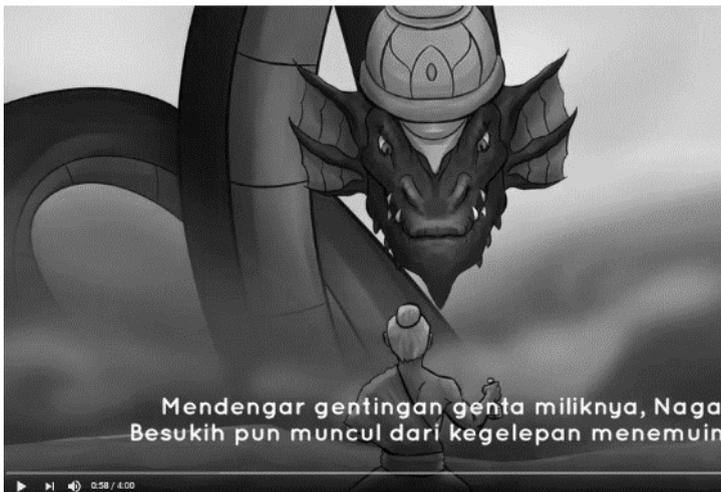
Gambar 7. *Screen Capture* Film Animasi Asal Mula Kota Surabaya

Sumber : Dongeng Kita, 2020

Film animasi ini berjenis animasi 2D dengan *style* fabel, yang karakternya menyerupai bentuk binatang pada umumnya. Dengan total durasi 8 menit film animasi ini termasuk film pendek. Adapun jumlah penayangannya sudah mencapai lebih dari 3 juta kali tayang di kanal *Youtube*.

5. Legenda Selat Bali

Film animasi Legenda Selat Bali dibuat dan diunggah di kanal *Youtube* oleh Official Katur Nusantara Channel pada April 2018. Film ini menceritakan tentang bagaimana awal terciptanya Selat Bali. Terdapat beberapa tokoh utama dalam film ini diantaranya adalah Begawan Sidi mantra, Manik Angkeran dan Naga Basuki.



Gambar 8. *Screen Capture* Film Animasi terciptanya selat Bali
Sumber : Official Katur Nusantara Channel, 2018

Film ini berdurasi tak kurang dari 4 menit, sehingga termasuk dalam kategori film pendek. Film animasi 2D ini menerapkan style *realism* pada desain karakternya. *Realism* merupakan sebuah *style* yang menerapkan perimbangan bentuknya berorientasi pada realita (Prakosa, 2010).

Kesimpulan

Cerita rakyat yang merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia ternyata bisa dijadikan sumber ide kreatif dalam pembuatan film animasi. Yang membuat cerita rakyat menjadi menarik untuk dijadikan ide dalam pembuatan film animasi adalah kisah-kisahannya yang sarat pesan moral serta nilai-nilai pendidikan karakter. Cerita yang menarik ditambah dengan pesan-pesan moral, menjadikan film animasi dengan tema cerita rakyat sangat berpotensi menjadi tontonan yang positif bagi masyarakat, terutama anak-anak. Terlebih, Pemerintah Indonesia mendukung, memberikan inovasi serta memberikan perhatian lebih terhadap sektor film animasi, dengan tujuan menggali potensi dan memaksimalkan peluang sekaligus mengatasi tantangan ekonomi kreatif di Indonesia.

Meskipun film-film animasi yang disiarkan melalui televisi maupun bioskop, lebih banyak diproduksi oleh luar negeri, tidak menyurutkan semangat animator-animator lokal untuk memproduksi film animasi dengan tema cerita rakyat dan budaya Nusantara. Beragam animasi dengan cerita rakyat sebagai ide kreatif dapat kita tonton melalui kanal *Youtube*. Diharapkan semakin banyak animator-

animator dalam negeri yang produktif memproduksi film animasi dengan mengangkat cerita-cerita rakyat Nusantara sehingga tidak hanya tayang di kanal *Youtube* saja, melainkan juga ditayangkan di televisi-televisi nasional maupun layar lebar.

Referensi

- Amir, A. (2013). *Sastra Lisan Indonesia*. Yogyakarta: ANDI.
- Anggara, I. G. A. S., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2019). *CHARACTER EDUCATION AND MORAL VALUE IN 2D ANIMATION FILM ENTITLED "PENDETA BANGAU"*. 10(2). <https://doi.org/10.33153/capture.v10i2.2449>
- Anggara, I. G. A. S. (2019). *Cerita Rakyat "Pedanda Baka" Dalam Film Animasi 2D*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- BOS ANIMATION. (2017). Film Animasi 2D Cerita Rakyat Bali Bawang dan Kesuna. Retrieved March 30, 2020, from <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX68RPeKw&t=692s>
- BOS ANIMATION. (2019). Film Animasi 2D Pedanda Baka. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=3P_OaH7sPcQ
- Bustaman, B. (2001). *Web design dengan macromedia flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Danandjaja, J. (1991). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Temprint.

- Dongeng Kita. (2020). Asal Mula Kota Surabaya ~ Cerita Rakyat Jawa Timur | Dongeng Kita. Retrieved March 30, 2020, from <https://www.youtube.com/watch?v=vb922ftV1ao>
- Gunawan, B. B. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Indonesian Fairy Tales. (2018). Bangau dan Kepiting|Dongeng anak|kartun anak|Dongeng Bahasa Indonesia. Retrieved March 30, 2020, from <https://www.youtube.com/watch?v=fbFuUGB5o6I>
- Murdock, K. L. (2008). *Anime Studio: The Official Guide*. USA: Course Technology.
- Muriyono. (1997). Pengertian Dubbing. Retrieved from <http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-dubbing/>
- Official Katur Nusantara Channel. (2018). Legenda Selat Bali. Retrieved March 30, 2020, from <https://www.youtube.com/watch?v=n41wNY54MYs>
- Parmini, N. P. (2015). Eksistensi Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud. *Jurnal Kajian Bali*, 05(02), 441–460. Retrieved from <http://ojs.unud.ac.id/index.php/kajianbali/article/download/16784/11057>
- Prakosa, G. (2010). *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Riri Cerita Anak Interaktif. (2019). Malin Kundang | Dongeng Anak Bahasa Indonesia Sebelum Tidur | Cerita Rakyat Dongeng Nusantara. Retrieved

- March 30, 2020, from
<https://www.youtube.com/watch?v=IQW64q5-INE>
- Sugihartono, R. A. (2010). *Animasi Kartun*. Jakarta: Indeks.
- Taro, M. (1997). *Bawang dan Kesuna Onion and Garlic*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Taro, M. (2015). *Kisah-Kisah Tantri*. Denpasar: Sanggar Kukuruyuk.
- Trianton, T. (2013). *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zaharuddin G. (2006). *The making of 3D Animation Movie using 3DStudio Max*. Bandung: Informatika.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenadamedia Group.

KONSEP FILM ANIMASI CERITA RAKYAT UNTUK ANAK-ANAK



Oleh :
I Ketut Setiawan
STMIK STIKOM Indonesia
wen@stiki-indonesia.ac.id



Pendahuluan

Jaman dahulu tradisi mendongeng dilakukan orang tua kepada anaknya menjelang tidur. Cerita rakyat dijadikan salah satu media untuk membentuk karakter anak sejak dini. Hal tersebut dikarenakan di dalam cerita rakyat, terkandung berbagai pesan moral tentang hukum sebab akibat, kejujuran, keberanian, serta kegigihan dalam berjuang. Pesan moral tersebut dikemas dalam sebuah cerita yang mengundang rasa penasaran si penonton. Tokoh atau karakter yang menjalankan cerita dibuat menarik, lucu serta mengasah fantasi anak akan karakter tersebut. Peniruan karakter yang baik di dalam cerita rakyat merupakan wujud dari pembentukan karakter pada anak itu sendiri. Misalnya

karakter baik, rajin, jujur, atau pemberani dalam cerita rakyat, diharapkan bisa diikuti oleh anak-anak.

Namun dewasa ini, sudah sangat sulit menemukan orang tua yang mendongengkan anaknya menjelang tidur. Hal tersebut terjadi lantaran perkembangan jaman saat ini yang telah berkembang sedemikian pesat, salah satunya *gadget*, khususnya *smartphone*. *Smartphone* kini menjadi barang yang wajib dimiliki oleh semua lapisan masyarakat mulai dari anak-anak hingga dengan orang tua. Selain sebagai alat komunikasi, *smartphone* saat ini mampu melakukan banyak hal mulai dari menonton video, film, mendengarkan musik, bermain game, melakukan pemotretan, merekam video, mencari berbagai informasi di internet, bahkan melakukan pembelian bisa dilakukan melalui *smartphone*. Hal ini tentu saja menjadi daya tarik tersendiri baik bagi anak-anak hingga dengan orang tua. Sehingga menjelang tidur, ataupun di saat mengisi waktu, sebagian besar orang-orang saat ini akan menggunakan *smartphone* mereka, entah melihat sosial media, bermain game, menonton, dan lain sebagainya. Begitu pula menjelang tidur, kini anak-anak tidak lagi mendengar dongeng dari orang tuanya, melainkan lebih memilih untuk membuka *smartphone* mereka. Begitu pula orang tua, mereka yang tidak ada kegiatan, akan menonton televisi ataupun bermain dengan *smartphone* mereka. Sehingga tradisi mendongeng kian hari kian tenggelam.

Perkembangan *smartphone* yang sudah melesat sedemikian cepat, sungguh sangat sulit untuk

dihentikan. Sehingga perlu adanya sinergi antara teknologi *smartphone* dengan kearifan local yang salah satunya adalah cerita rakyat. Cerita rakyat yang awalnya disampaikan secara *verbal* oleh orang tua kepada anaknya, kini dikemas menjadi sebuah media yang mudah diakses oleh anak-anak dengan media yang sudah akrab dengan mereka. Jika diibaratkan cerita rakyat adalah sebuah *script* cerita, maka agar bisa diakses melalui *smartphone* dan menarik untuk anak-anak, maka cerita rakyat perlu dideformasi menjadi sebuah media *audio visual*. Cerita dongeng divisualisasikan menjadi sebuah gambar yang dapat bergerak, dan dipadukan dengan suara sehingga bisa menghidupkan suasana pada gambar yang bergerak tersebut. Gambar bergerak dengan didukung suara disebut dengan animasi. Animasi merupakan suatu teknik untuk membuat gambar diam menjadi seolah-olah terlihat bergerak (Santoso, 2013). Animasi memiliki keunggulan dimana mampu memvisualkan suatu hal baik yang bersifat verbal, teks, ataupun sebuah konsep. Selain itu animasi saat ini sudah menjamah banyak bidang, mulai dari hiburan, pendidikan, iklan, informasi dan rekonstruksi suatu kejadian. Hal yang tidak nyata atau masih dalam hayalan bisa diwujudkan dengan menggunakan animasi (Setiawan, 2019). Animasi saat ini berkembang sedemikian pesat didukung oleh perkembangan hardware dan *software* yang semakin canggih dan kompleks, sehingga para animator semakin mudah dalam merespon ide mereka dalam bidang animasi. Dengan mengemas cerita rakyat menjadi

sebuah animasi, maka cerita rakyat lebih mudah diterima oleh anak-anak karena melalui media yang sudah akrab dengan mereka.

Ruang Lingkup Animasi

Dalam mengemas cerita rakyat menjadi sebuah animasi, maka perlu dipahami dulu, Batasan dan ruang lingkup dari animasi serta film animasi. Animasi secara definisi teknis merupakan sebuah Teknik untuk membuat gambar diam menjadi terlihat seolah-olah bergerak. Teknis pergerakannya adalah dengan membuat gambar yang berbeda secara terstruktur dan disusun dalam sebuah *timeline* kemudian dijalankan sehingga terlihat bergerak.

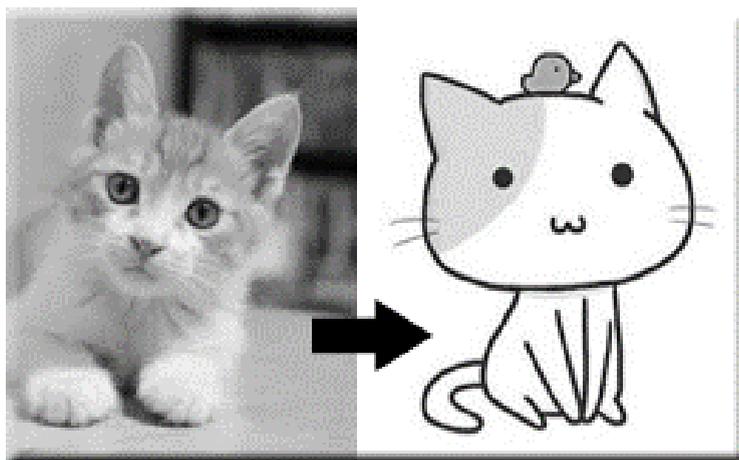


Gambar 1 : Contoh Animasi Frame By Frame

Sumber : Williams, 2009

Gambar 1 merupakan contoh animasi hewan berjalan, terdapat 5 gambar dengan tangan, kaki, kepala dan posisi yang berbeda secara terstruktur, sehingga jika itu disusun dalam sebuah timeline, dan dijalankan maka akan menjadi sebuah animasi hewan berjalan. Namun dalam animasi, tidak hanya memperlihatkan objek

terlihat bergerak, tetapi bagaimana ‘memberikan nyawa’ dari objek tersebut sehingga yang terlihat benar-benar menyerupai objek realitas yang ditirukan (Piliang, 2012). Misalnya animasi kucing berjalan, tidak hanya membuat sebuah karakter kucing yang bergerak, tetapi bagaimana kucing itu bergerak, baik dari segi gaya, ritme dan lain sebagainya. Untuk membuat gerak animasi yang sesuai dengan objek aslinya, maka dilakukan pengamatan secara menyeluruh pada objek yang diikuti, kemudian diterapkan pada animasi sehingga gerak dari animasi akan sesuai dengan objek yang ditirukan. Selain melakukan pengamatan pada gerak, juga dilakukan pengamatan pada ciri khas dari objek yang ditirukan, sehingga ketika penonton melihatnya, maka akan langsung bisa menebak, objek apa yang ada pada animasi tersebut.



Gambar 2 : Deformasi Karakter Kucing

Sumber : <https://pxhere.com/id/photo/1210151> dan
<https://statusgambarlucu.blogspot.com/>

Pada gambar 2 merupakan deformasi (perubahan bentuk) dari hewan kucing. Deformasi merupakan Teknik perubahan bentuk tanpa menghilangkan karakter/ciri khas objek tersebut (Kartika, 2004). Gambar di sebelah kanan adalah hasil deformasi dari gambar kucing di samping kiri. Bentuk telinga, mulut, dan kumis dibuat dengan mengikuti foto kucing serta dilakukan modifikasi dengan tanpa menghilangkan ciri khas aslinya.



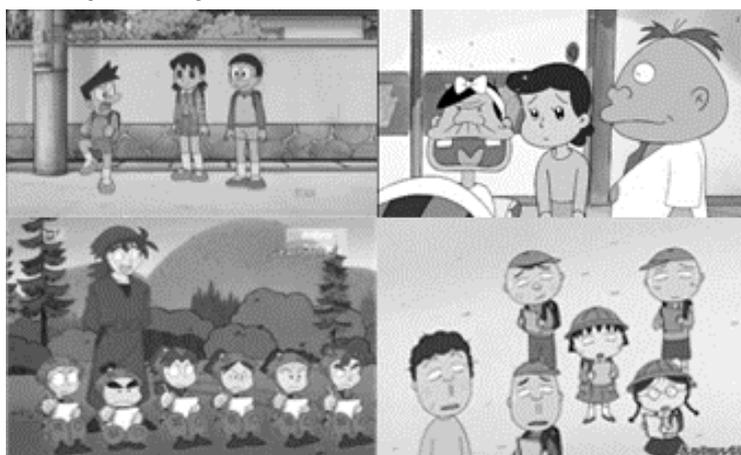
Gambar 3 : Film Animasi Manik Angkeran
Sumber : Riri Cerita Anak Interaktif, 2019

Lain halnya dengan animasi, film animasi memiliki kepadatan konten daripada animasi. Jika animasi hanya sebatas bergerak, lain hal dengan film animasi dimana animasi menjadi teknisnya, dan film adalah kontennya, sehingga bisa diartikan film animasi adalah film yang dibuat dengan Teknik animasi. Lalu film itu apa, film dalam konteks ini adalah sebuah cerita fiksi

yang didalamnya terdapat karakter yang menjalankan cerita, dalam cerita terdapat tujuan dimana dalam mencapai tujuan tersebut, ada sebuah permasalahan yang memicu aksi dari karakter. Dalam menjalankan cerita, karakter berada dalam ruang dan waktu (Pratista, 2017). Kombinasi semuanya itu disebutlah sebuah film dan ketika film itu dikerjakan dengan teknik animasi maka disebutlah film animasi.

Gambar 3 merupakan salah satu scene dari Film animasi berjudul asal mula Selat Bali pada Chanel Youtube Riri Cerita Anak Interaktif. Disini diperlihatkan Dang Hyang Nirarta (karakter) mengunjungi Naga Basuki (tujuan), yang berada di puncak Gunung Agung (ruang), pada siang hari (waktu).

Konsep Perwujudan Karakter



Gambar 4 : Film Animasi Gaya Jepang Dengan Distorsi Pada bagian Kepala dan Badan

Sumber : Youtube.com

Dari segi karakter, film animasi yang ditujukan untuk anak-anak dibuat dengan visual yang lucu. Lucu dalam hal ini adalah dalam bentuk kartun yang distorsi atau dalam istilahnya *chibi*/kartun jepang. Kartun distorsi disebut juga karikatur, dimana dibuat dengan bentuk yang tidak proporsi (Waluyanto, 2000). Umumnya konsep karikatur memiliki kepala dan mata yang lebih besar dari ukuran normal. Kemudian dari segi ukuran karakter, juga karakter yang dibuat kecil, cenderung pendek, dengan visual wajah yang lucu dan menggemaskan. Konsep visual karakter ini bertujuan agar anak-anak merasa tertarik.



Gambar 5 : Konsep Chibi Pada Karakter Film Animasi Cerita Rakyat Indonesia Roro Jonggrang
Sumber : Riri Cerita Anak Interaktif, 2019

Selain konsep perwujudan karakter secara visual, perwujudan karakter secara jenis bisa berupa vabel atau perwujudan karakter dengan mengambil bentuk hewan, bentuk manusia, ataupun gabungan keduanya. Jenis

karakter dengan jenis fabel contohnya pada Gambar 6, cerita rakyat monyet dan kura-kura, cerita si kancil, Siap Selem (ayam hitam), dan masih banyak yang lainnya.



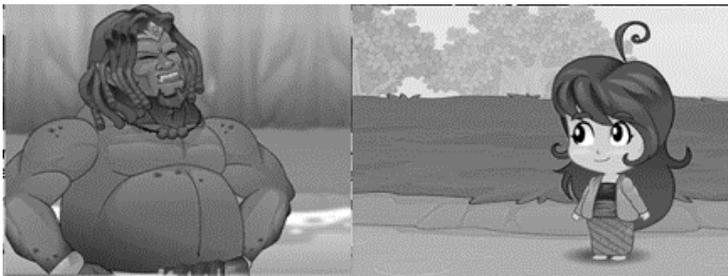
Gambar 6 : Karakter Dengan Wujud Hewan
Sumber : Bos Animation, 2019

Konsep Alur dan pemaknaan Cerita

Dari segi alur cerita, alur yang dibuat adalah alur linier dimana cerita dijalankan dari awal hingga akhir, dan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pembukaan, isi, dan penutup. Pada bagian pembukaan biasanya belum terjadi permasalahan, hanya pengenalan tokoh, dan gambaran umum cerita. Kalimat yang umum digunakan ialah; “di sebuah desa, hiduplah seorang pemuda baik hati bernama Jaya Pangus, Jaya Pangus sehari-hari bekerja di ladang (dst). Selanjutnya pada bagian isi, mulailah inti permasalahan atau klimaks cerita muncul. Point penting dari sebuah cerita ditampilkan pada bagian isi. Selanjutnya pada bagian penutup, terdapat kesimpulan dari cerita, serta pesan-pesan narrator

kepada penonton. Pada bagian penutup, umumnya dibuat happy ending dimana karakter baik akan menang, dan karakter jahat akan kalah sehingga muncul pesan bahwa jangan melakukan hal yang buruk agar tidak terjadi hal yang tidak baik. Alur ini dibuat agar anak-anak mudah mengerti dan mencerna jalannya cerita, serta dengan durasi yang relative singkat yaitu rata-rata 10-15 menit dengan tujuan agar anak-anak tidak bosan dan bisa dengan cepat mencerna apa yang diceritakan.

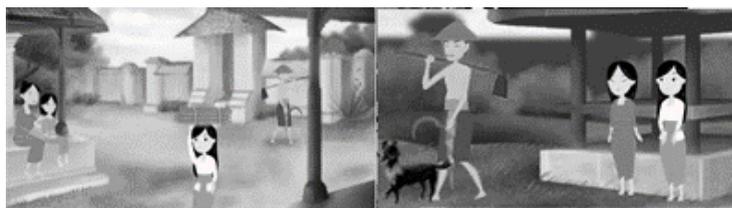
Penggambaran karakter juga dibuat sangat mudah untuk dicerna, misalnya karakter baik dibuat dengan wujud yang tampan, cantik, identik berwarna putih, emas, cerah dan bersih. Sedangkan karakter jahat divisualkan dengan wujud yang besar, bertaring dan menyeramkan, identic berwarna gelap, dan kotor. Konsep ini bertujuan agar anak-anak bisa terinspirasi untuk menjadi seorang yang baik dan jujur.



Gambar 7 : karakter Raksasa yang jahat dan karakter Timun Mas yang Baik
Sumber : Riri Cerita Rakyat Interaktif, 2018

Salah satu contohnya pada cerita Bawang dan Kesuna. Cerita Bawang dan Kesuna menceritakan dua orang bersaudara bernama Bawang dan Kesuna. Bawang

disini memiliki sifat yang kurang baik yang diterjemahkan secara sederhana yaitu dengan sifat pemalas, dan suka memfitnah. Sedangkan Kesuna memiliki sifat yang baik, yaitu rajin, dan jujur. Suatu ketika Kesuna difitnah oleh Bawang hingga akhirnya Kesuna diusir oleh orang tuanya. Kesuna akhirnya pergi ke hutan dan ditengah kesedihannya karena senantiasa disiksa oleh saudara dan orang tuanya, bertemulah Kesuna dengan seekor burung yang akhirnya menolongnya dan memberikannya banyak perhiasan. Kesuna akhirnya tinggal dirumah neneknya, dan suatu hari Bawang melihat keadaan Kesuna dan merasa iri. Lalu dia (Bawang) mengikuti langkah Kesuna dengan pura-pura bersedih agar dibantu juga oleh burung yang membantu Kesuna. Namun naas burung tersebut bukan membantu malah melukai Bawang hingga akhirnya Bawang meninggal.

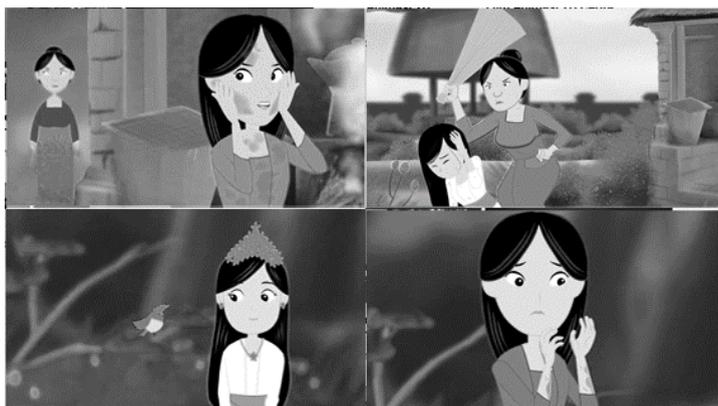


Gambar 8 : Bagian Pembukaan Film Animasi Bawang dan Kesuna
Sumber : BOS Animation, 2017

Karakter dalam keseluruhan cerita dibuat dengan menggunakan konsep chibi. Alur terbagi menjadi 3 yaitu pembukaan, isi dan penutup. Pada bagian pembukaan, diawali dengan narasi siapa itu Bawang dan Kesuna yang tiada lain adalah dua orang bersaudara, serta deskripsi

bagaimana karakteristik/sifat mereka. Kemudian menceritakan keadaan kehidupan mereka sehari-hari.

Selanjutnya pada bagian isi, mulailah permasalahan muncul dimana Kesuna difitnah oleh saudaranya yaitu Bawang. Bawang menceritakan kalau Kesuna malas, sehingga ibunya marah dan mengusir Kesuna. Ketika diusir, Kesuna pergi ke hutan dan menangis, dalam kesedihannya, datanglah burung baik hati dan membantu Kesuna dan memberikannya banyak perhiasan. Bawang yang mengetahui akan hal tersebut lalu berpura-pura diusir dan berlari ke hutan. Sama seperti Kesuna, datanglah seekor burung baik hati namun kali ini bukan untuk emnolong Bawang, tapi malah mematak Bawang hingga akhirnya Bawang terluka hingga meninggal.



Gambar 9 : Bagian Isi Film Animasi Bawang dan Kesuna
Sumber : BOS Animation, 2017



Gambar 12 : Bagian Penutup Film Animasi Bawang dan Kesuna
Sumber : BOS Animation, 2017

Terakhir pada bagian penutup dari film animasi ini diisi oleh narrator yang memberikan kesimpulan dan pesan moral terkait cerita yaitu jangan pernah berbuat jahat, dan selalu berusaha untuk berbuat yang baik agar tidak celaka seperti yang dialami oleh Bawang, sebaliknya berusahalah berbuat yang baik sehingga akan menemukan kebahagiaan seperti yang dialami oleh Kesuna.

Secara pemaknaan dan pesan, cukup mudah untuk dipahami oleh anak-anak. Tidak ada pesan makna yang terselubung, semuanya jelas terlihat pada animasi. Mulai dari sifat Kesuna yang rajin, Bawang yang jahat semuanya diperlihatkan secara jelas.

Kesimpulan

Tenggelamnya tradisi mendongeng merupakan sebuah siklus yang wajar terjadi, sebab perubahan sudah pasti terjadi seiring perkembangan jaman. Namun

tradisi yang adiluhung warisan nenek moyang hendaknya bisa dijaga keberadaannya, walaupun dengan media yang berbeda. Ketika tradisi mendongeng secara verbal sudah sulit dilakukan saat ini, deformasi dari mendongeng dengan memanfaatkan teknologi yaitu animasi bisa dilakukan. Dengan media animasi, cerita rakyat menjadi mudah dipublikasikan dan dinikmati oleh anak-anak sehingga manfaatnya bisa mereka dapatkan. Penerapan konsep yang sesuai, dimana perwujudan karakter yang lucu, durasi yang relative singkat, pemaknaan dan pesan yang mudah ditangkap oleh anak-anak, membuat film animasi cerita rakyat menjadi media alternative dalam menyampaikan dongeng kepada anak-anak.

Referensi

- Dharsono Sony Kartika, N. G. P. (2004) *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Heru Dwi Waluyanto (2000) 'Karikatur Sebagai Karya Komunikasi Visual Dalam Penyampaian Kritik Sosial', *Nirmana*, 2(2), pp. 128–134. Available at: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16059>.
- Piliang, Y. A. (2012) *Semiotika dan hipersemiotika: kode, gaya & matinya makna*. Matahari.
- Pratista, H. (2017) *Memahami Film*. Montase Press.
- Santoso, B. G. (2013) *Nganimasi bersama Mas Be*. Elex Media Komputindo.
- Setiawan, I. K. (2019) 'Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D', *Jurnal*

Nawala Visual, 1(2), pp. 88–94. doi:
10.35886/nawalavisual.v1i2.30.

Williams, R. E. (2009) *The Animator's Survival Kit*.
London: FABER & FABER.

Sumber link film animasi :

Boss Animation :

<https://www.youtube.com/channel/UC86Srp5khUOQNTqdmOOPKgA>

Riri Cerita Anak Interaktif :

<https://www.youtube.com/channel/UC7GZguUCh8gdEs-VKhWqkWA>

PROJECT KOLABORATIF SEBAGAI REPRESENTASI SINERGI SAINS-SENI DAN TEKNOLOGI



Oleh :
I Made Marthana Yusa
STMIK STIKOM Indonesia
made.marthana@stiki-indonesia.ac.id



"when kids look up to great scientists the way they do to great musicians, painters, actors and engineers, civilization will jump to the next level"

Brian Greene

(American theoretical physicist
and string theorist,
professor at Columbia University)



Ringkasan

Artikel ini merupakan penyegaran dari ide yang penulis tuangkan dalam tulisan mengenai konsep kolaborasi lintas disiplin ilmu dalam buku *'Sinergi Sains, Teknologi dan Seni : Dalam Proses Berkarya Kreatif Di Dunia Teknologi Informasi'* pada 2016 lalu (Yusa, 2016). Pada artikel ini penulis mengajak pembaca untuk

merenungi kembali fitrah kita sebagai manusia yang memiliki keterbatasan dalam hal pengetahuan, keterampilan dan pengalaman—karena itu kita membutuhkan manusia/kelompok manusia yang lain.

Konteks *state of the art* masih dalam *scope* sinergi sains-seni dan teknologi, namun isunya fokus pada diskursus project kolaboratif. Penulis mengedepankan project kolaboratif sebagai objek diskursus karena potensinya sebagai solusi dalam memenangi kontestasi kemajuan global di era dunia yang “berlari” dan “dilipat”—suatu alegori yang diungkapkan oleh Yasraf Amir Piliang (2011&2017)—dimaknai juga sebagai era revolusi industri 4.0.

Pendahuluan

Manusia—dalam fitrahnya sebagai makhluk sosial—secara pragmatis membutuhkan orang lain (*liyan*) untuk “melengkapi” paket keterampilan, pengetahuan, pengalaman dan wawasan dalam menghadapi masalah-masalah di kehidupannya. Tim arsitek akan membutuhkan bantuan insinyur sipil untuk mewujudkan konstruksi yang ideal; ilmuwan Fisika dan insinyur teknik Fisika membantu dalam aspek akustik dan iluminasi (lumen pencahayaan); dan desainer interior membantu mewujudkan solusi estetik, etik dan pragmatic ruang terkait aktivitas manusia di ruang tersebut. Seorang professor ahli nuklir belum tentu mampu menjelaskan temuannya dengan media yang komunikatif secara visual, karena itu dia membutuhkan

bantuan ahli visualisasi yang memahami aspek komunikasi visual.

Secara banal bisa diilustrasikan, kapasitas otak kita terlalu sempit untuk disesakkan dengan semua *bytes* pengetahuan, keterampilan dan pengalaman untuk menjadi seorang ahli di semua bidang. Kita bahkan perlu menumpahkan minuman dari cangkir pengetahuan kita terlebih dahulu agar siap diisi kembali oleh cairan yang baru.

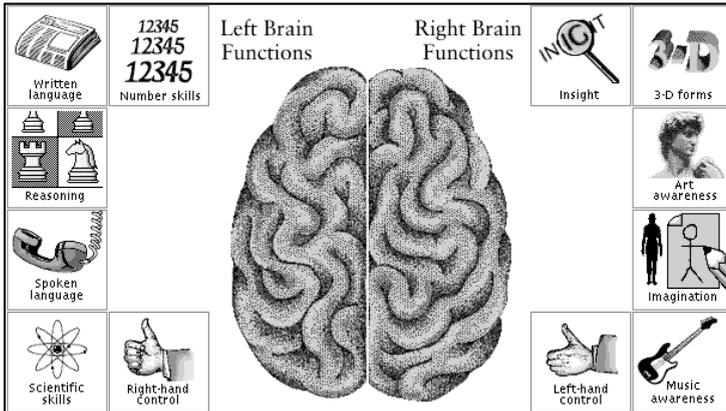
Kolaborasi memungkinkan tersusunnya satu kesatuan papan gambar (*image board*) kompetensi utuh dari setiap *puzzle* potensi yang sebelumnya tercecer. Relung kosong suatu bidang keahlian yang ditinggalkan oleh suatu entitas, bisa diisi dengan potensi entitas lain. Kolaborasi seringkali menghasilkan inovasi. Inovasi inilah yang merupakan satu hal penting yang wajib kita miliki jika ingin unggul dalam kompetisi di dunia kini yang tanpa sekat.

Sains-Seni dan Teknologi sebagai Pengejawantahan Potensi Rasio-Kreatif Manusia

Tuhan Yang Maha Adil menganugerahkan potensi rasio-kreatif yang khas kepada masing-masing manusia. Penguasaan potensi rasio-kreatif manusia yang satu bisa berbeda dengan manusia yang lain. Roger Wolcott Sperry, peraih Nobel tahun 1981, dari California Institute of Technology mengungkapkan temuannya mengenai hal ini.

Sperry mengungkapkan bahwa ada dua kuadran utama pada anatomi otak manusia yang memungkinkan

manusia untuk memiliki kecenderungan untuk dominan di salah satu potensi kuadaran otak tersebut—walaupun tidak menutup kemungkinan untuk memanfaatkan semua potensi pada kedua belah kuadran utama otak (Lienhard, 2017).



Gambar 1. Sebaran bidang yang melingkupi potensi kuadran otak kiri dan kuadran otak kanan manusia

Sumber : <http://www.cwrl.utexas.edu/~bump/images/miscellaneous/leftandrightbrain.jpg>

Kuadran otak kiri mengatur kecenderungan untuk berpikir *logical, sequential, analytical* (fokus pada satu hal khusus), *rational, objective*, dan melihat permasalahan secara spesifik atau berpikir konvergen (*idea analysis*). Potensi otak kuadran kanan memungkinkan manusia untuk menguasai hal-hal seperti kreativitas, kemampuan berimajinasi, berpikir secara holistik dan berpikir secara divergen (*idea generatif*). Kuadran otak kanan juga mengendalikan kepekaan intuisi, keterampilan seni (*motor skill*), Irama (*rhythm*), bahasa non verbal, kepekaan rasa, visualisasi,

dinamika lagu/musik (*tune of songs*). Kuadran otak bagian kanan bahkan mengendalikan mimpi (Mauriello, 2012). Dinamika kuadran otak kiri dan otak kanan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

Orang-orang dengan tipe berpikir divergen mampu menghasilkan atau memproduksi ide-ide baru dan kerap dikaitkan dengan kreativitas, sedangkan orang-orang dengan tipe berpikir konvergen mampu menganalisis ide dan dikaitkan dengan kemampuannya menyelesaikan masalah (*problem-solving*) (Sternberg, R. J., Kaufman, J. C., & Roberts, A. M., 2019).

Meski begitu, dua tipe berpikir ini sifatnya tidak saling berkompetisi atau konflik satu sama lain. Malahan keduanya saling menguntungkan dan saling melengkapi, terutama dalam sebuah proses inovasi. Proses penyelesaian masalah pun sebenarnya melibatkan kedua tipe berpikir.

Konsep divergen-konvergen ini sebagai sebuah model *structure of intellect* merupakan temuan dari pakar psikologi J.P. Guilford (Bycroft, 2009). Pola berpikir divergen dikarakterisasikan dengan kemampuannya memberikan pilihan ide atau solusi. Biasanya ide-ide atau solusi-solusi ini mengalir begitu saja secara spontan (Gautam, 2017).

Brainstorming dan menulis bebas adalah contoh aktivitas yang menggunakan pola berpikir ini. Berikut delapan elemen pola berpikir divergen:

1. Kompleksitas: mengkonseptualisasikan produk atau ide yang sulit atau multi-layer;

2. Keingintahuan: investigatif, mencari tahu atau bertanya, belajar untuk mendapatkan ilmu atau informasi, dan kemampuan menggali ide lebih dalam
3. Elaborasi: menambahkan atau membangun produk atau ide;
4. Fleksibilitas: menciptakan persepsi atau kategori beragam, sebagai asal-muasal ide;
5. Kefasihan: menciptakan banyak ide yang memperkaya jumlah solusi atau produk potensial;
6. Imajinasi: membayangkan, menemukan, atau memikirkan, melihat, mengkonsepkan produk atau ide yang orisinal;
7. Orisinalitas: menciptakan produk atau ide segar, tidak biasa, unik, berbeda, atau belum pernah ada sebelumnya;
8. Pengambilan resiko: berani, tertantang, berpetualang – mengambil resiko atau bereksperimen dengan hal-hal baru.

Orang-orang dengan pola pikir ini kerap dianggap memiliki rasa ingin tahu yang besar, liberal, gigih, dan selalu siap mengambil resiko. Memetakan dengan menggambar lingkaran, menciptakan karya seni, menyusun jurnal, memetakan pokok pembicaraan, meluangkan waktu untuk meditasi dan berpikir, menyusun daftar pertanyaan adalah beberapa karakteristik yang terlihat. Orang-orang dengan pola berpikir ini juga biasanya lebih unggul dalam bahasa (membaca, menghafal kata, dan lain-lain) (Stanciu, M. M., & Papasteri, C., 2018).

Pola berpikir konvergen adalah teknik penyelesaian masalah (*problem-solving*) yang menyatukan ide atau bidang yang berbeda untuk menemukan satu solusi. Fokus dari pola pikir ini adalah kecepatan, logika dan akurasi, juga identifikasi fakta, penerapan kembali teknik yang sudah ada, pengumpulan informasi (Abdeen, S. A., & Ghani, M. Z., 2016). Faktor terpenting dari pola pikir ini adalah: hanya ada satu jawaban benar. Anda hanya memikirkan dua jawaban, yaitu benar atau salah. Tipe berpikir ini diasosiasikan dengan ilmu pengetahuan tertentu atau prosedur-prosedur standar. Orang-orang dengan pola berpikir tipe ini memiliki alur berpikir logis, pintar menghafal pola, menyelesaikan masalah dan mengerjakan tes ilmu pengetahuan. Kebanyakan mata pelajaran di sekolah mengasah kemampuan berpikir tipe ini (Blakey, S., & McFadyen, J., 2015).

Penelitian Sternberg et al (2019), Stanciu et al (2018), Gautam (2017), Blakey, S., & McFadyen, J. (2015) dan Bycroft (2009) membuktikan bahwa proses kreatif melibatkan kedua tipe proses berpikir. Kecenderungannya, aspek potensi kuadran otak kiri diasosiasikan dengan sains beserta dimensi ontologis, epistemologis dan aksiologisnya. Demikian juga aspek kuadran otak kanan diasosiasikan dengan seni beserta dimensi ontologis, epistemologis dan aksiologisnya. Ketika kita membicarakan teknologi, hal yang kemudian terbayang dalam benak kita adalah segala hasil pencapaian peradaban manusia. Hasilnya dapat kita lihat dalam wujud material (peralatan) yang berada di

sekitar kita. Akhir-akhir ini, teknologi juga dilihat sebagai hasil proses sosial serta pengembangan yang dilakukan oleh manusia melalui eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi akalinya. Jelas saat ini pengertian teknologi menjadi semakin kompleks dan seakan-akan mencakup bidang yang tak terbatas. (Yusa, 2016).

Manusia sebagai *homo sapiens* atau mahluk (manusia) berfikir, akan menghasilkan buah fikir yang beragam, seperti sains, teknologi (*homo faber*), dan seni (*homo esteticus*). Sains, seni dan teknologi saling membutuhkan. Sains mengajarkan fakta dan non fakta pada manusia, bukan mengajarkan apa yang harus atau tidak boleh dilakukan oleh manusia. Fungsi sains mengkoordinasikan semua pengalaman-pengalaman manusia dan menempatkannya ke dalam suatu sistem yang logis. Fungsi seni memberi semacam persepsi mengenai suatu keberaturan dalam hidup dengan menempatkan suatu keberaturan padanya. Sedangkan tujuan sains dan teknologi adalah untuk memudahkan manusia dalam menjalani kehidupannya.

Pemahaman umum tentang teknologi—sebagai perpanjangan tangan dari sains modern—yang dianggap selalu berurusan dengan kepastian rasional dan serba keterukuran dalam logika positivisme sering terungkap dalam diskursus yang mempertentangkan praksis sains dan teknologi secara bipolar. Sedangkan seni atau lebih khusus lagi, seni rupa modern, umumnya dilihat sebagai praksis filosofis yang justru identik dengan berbagai ketidakpastian, penafsiran personal dan subyektifitas (Hujatkajennong, 2015).

Project Kolaboratif Pertunjukan Tari Topeng Kontemporer Sad Ripu

Project Pertunjukan Tari Topeng Kontemporer Sad Ripu ini dimulai ketika penulis mendapatkan *insight* bahwa suatu wujud seni pertunjukan multimedia terlalu kompleks kalau ditangani sendiri. Hipotesis tersebut mengarah pada pembentukan tim kolaborator. Penulis bersama tim kolaborator mencoba pola kolaborasi yang ideal pada project Pertunjukan Tari Topeng Kontemporer Sad Ripu. Platformnya adalah seni pertunjukan dalam genre tari topeng kontemporer (Yusa, I. M. M., Putra, P. S. U., & Putra, I. N. A. S., 2017). Hal menarik yang digali adalah mengenai bagaimana kolaborasinya, pembagian tugasnya, dan bagaimana peran masing-masing anggota tim dijabarkan dalam *job description*, sehingga keterlibatan personil bisa dimunculkan dalam *credit title*.

Dari hasil *brainstorming* didapatkan beberapa aspek yang mesti ditangani untuk mewujudkan konsep tari pertunjukan multimedia yang kolaboratif. Hal-hal tersebut adalah : (1) Konsep komunikasi tarian (beserta *storytelling*-nya); (2) Koreografi-nya; (3) Iringan musiknya; (4) Aset atribut yang dikenakan penari; (5) Properti Panggung/*set dress*; (6) Lighting; (7) Videografi dan video editing; (8) *Sound system*. Setelah digali lebih dalam, dengan studi literatur dan observasi karya, tim kolaborator menemukan referensi performer dengan karyanya yang cukup menarik. Sebuah terobosan dibuat oleh Hady Soenarjo (2016) dalam menciptakan '3d

Holographic Reflection' yang diterapkan pada *motion graphic*. Proses penciptaan dilakukan dengan mengembangkan Pepper's Ghost Technique—yang dikembangkan oleh John Henry Pepper pada pertengahan abad ke-19—dengan memanfaatkan teknologi digital saat ini.

Dunia teater multimedia sangat akrab dengan *motion graphic* (Dixon, S., & Smith, B., 2007). Salah satu *theatre performer* bernama Merchant of Emotion, dari Indonesia, sering menggunakan teknologi *motion graphic* yang dikembangkan dengan teknik *video mapping*. *Video mapping* dikombinasikan dengan teater dan koreografi menciptakan adegan seni pertunjukan yang hidup. Kombinasi tersebut dipresentasikan dengan sukses pada pertunjukan berjudul *Sunset Deity*, pada tahun 2015 di Bandung. Mirip dengan apa yang dilakukan Merchant of Emotion, dalam project Pertunjukan Tari Topeng Kontemporer Sad Ripu, *motion graphic* disinergikan dengan tarian kontemporer melalui keselarasan antara gerak penari dengan *motion graphic* dari desain topeng kontemporer.

Pada tahap *preliminary desain* dirancang desain topeng yang mewakili masing-masing karakter Sad Ripu yaitu *krodha* (angkara murka), *kama* (hawa nafsu), *mada* (kemabukan), *matsarya* (kecemburuan/iri hati), *lobha* (ketamakan), dan *moha* (kebingungan) (lihat tabel 1).

Tabel 1. Preliminary desain topeng

		
KRODHA angkara murka	KAMA Hawa nafsu	MADA kemabukan
		
MATSARYA Kecemburuan/iri hati	LOBHA ketamakan	MOHA kebingungan

Contoh *motion graphic* salah satu desain topeng Sad Ripu, yaitu Krodha dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Motion graphic desain topeng Krodha

Motion 01	Motion 02	Motion 03
		
Mask base fly in from top to center of the stage.	Crown 01 fly in from top to the upper area of mask's head.	(zoom preview) crown 02 appear in the middle of forehead of the mask.

Motion 04



(zoom preview) crown accessories rise to the top of the crown 01.

Motion 05



(zoom preview) accessories spawn in the middle of forehead.

Motion 06



(zoom preview) the eye popped up.

Motion 07



(zoom preview) first tongue descends.

Motion 08



(zoom preview) second tongue descends.

Motion 09



(zoom preview) Closing : the one eye on the crown 01 blink.

Penambahan aspek *motion graphic* dan *video mapping* melengkapi sinergi seni-teknologi. Untuk melengkapi formasi sinergis seni-sains-teknologi, maka perlu ada sentuhan “*magical scientific*” pada project ini. Maka direkrutlah tim dengan kemampuan algoritma, logika informatika, sensor/sistem kendali dan *artificial intelligence*. Kompetensi tersebut ditangani oleh konsultan ahli *computer vision*. Konsultan ahli bidang *computer vision* ini bertugas mewujudkan keselarasan antara gerak penari dengan *motion graphic* desain topeng yang ditampilkan pada layar. Gambaran pertunjukan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Gladi /uji coba model pertunjukan
Tari Topeng Kontemporer Sad Ripu

Kerjasama tim dapat berjalan dengan baik. Hampir seluruh rencana berjalan dengan lancar, dengan terdapat beberapa penyesuaian kecil. Pada tabel 3 terungkap komposisi dan formasi tim kolaborator pada project ini.

Tabel 3. Komposisi dan formasi tim kolaborator

SENI		
Aset yang diwujudkan	Deskripsi Tugas	Personil
Concept Art	Mewujudkan dokumen konsep seni yang terkait desain topeng, desain atribut penari dan gambaran umum setting panggung	I Made Marthana Yusa
		Putu Satria Udyana Putra
		I Nyoman Agus Suarya Putra

Konsep koreografi + storytelling		I Gede Gunadi Putra
		I Made Marthana Yusa
Desain Topeng Sad Ripu	Mewujudkan desain topeng sad ripu : <i>krodha, matsarya, mada, moha, kama, lobha</i>	I Made Marthana Yusa
		Putu Satria Udyana Putra
Iringan Musik	Mewujudkan iringan music yang sesuai dengan konsep seni pertunjukan topeng kontemporer Sad Ripu.	I Gede Gunadi Putra
		I Nyoman Agus Suarya Putra
		Tim UKM Baleganjur STIKI
TEKNOLOGI		
Aset yang diwujudkan	Deskripsi Tugas	Personil
Motion graphic desain topeng Sad Ripu	Mewujudkan <i>motion graphic</i> topeng sad ripu : <i>krodha, matsarya, mada, moha, kama, lobha</i> sesuai konsep.	I Made Marthana Yusa
Visual Effect	Mewujudkan visual effect yang mendukung konsep seni pertunjukan	I Nyoman Agus Suarya Putra
Videografi	Melakukan set up kamera dan memastikan aspek videografi terkait seni pertunjukan bisa berjalan dengan baik	
Video Editing	Melakukan video editing sesuai konsep dan kebutuhan project	

Lighting	Melakukan set up lighting dan memastikan lighting optimal	
Sound System	Memastikan sound system siap dan bekerja dengan optimal	
VIDEO MAPPING	Mewujudkan video mapping yang mendukung konsep seni pertunjukan	
SAINS		
Aset yang diwujudkan	Deskripsi Tugas	Personil
Sistem Kontrol Cerdas	Menyelaraskan gerak penari dengan motion graphic topeng Sad Ripu	konsultan ahli <i>computer vision</i>

Penutup

Akselerasi perkembangan teknologi sebenarnya memberikan peluang lebih luas bagi pekerjaan berbagai profesi, terutama yang terkait langsung dengan teknologi. Peluang kerja dapat dimanfaatkan dengan baik ketika kita peka terhadap lingkungan kita, peka terhadap budaya kita dan peka terhadap semangat zaman (*zeitgeist*). Ketika kompetisi mengharuskan kita untuk lebih inovatif, melampaui inovasi, maka kita perlu berkolaborasi.

Dengan mengusung semangat berkarya seni kontemporer, penulis dengan bekal pengetahuan ilmiah awal tentang desain dan keterampilan desain multimedia mencoba merespons zaman dengan karya kolaboratif. Ternyata kolaborasi lintas profesi, lintas

keilmuan yang melibatkan keberagaman pengetahuan, keterampilan dan pengalaman mampu mewujudkan temuan baru yang mengandung unsur inovasi. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam project kolaborasi adalah mengenai pembagian tugas sesuai penguasaan keilmuan/keahlian spesifik dari setiap personil sehingga project bisa dijalankan dengan optimal demi mendapatkan hasil maksimal.

Referensi

- Abdeen, S. A., & Ghani, M. Z. (2016). Talent: Review of Theories and Models. *International Journal of Physical and Social Sciences*, 6(4), 53-62.
- Blakey, S., & McFadyen, J. (2015). Curiosity over conformity: The Maker's Palette—a case for hands-on learning. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 14(2), 131-143.
- Bycroft, M. JP Guilford and the Creativity Movement in American Psychology, 1950-1970. Paper for 23rd Congress for the History of Science and Technology, Budapest, July 2009.
- Dixon, S., & Smith, B. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. MIT press.
- Gautam, P. (2017). Creative thinking of adolescents in relation to academic achievement, test anxiety, personality traits.
- Hujatkajennong, Agung. (2015). *Sinergi Seni dan Teknologi Menuju Peradaban Manusia Yang Unggul*. PDF From :

<http://www.itb.ac.id/news/577.shtml>

- Lienhard, D. A. (2017). Roger Sperry's Split Brain Experiments (1959–1968). *Embryo Project Encyclopedia*.
- Mauriello, M. L. (2012). *Sperry & Split Brain Experiments*. PDF From : <https://www.cs.umd.edu/class/fall2012/cmsc828d/>
- Piliang, Y. A. (2017). *Dunia Yang Berlari; Dromologi, Implosi, Fatasmogari*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka
- Piliang, Y. A. (2011). *Dunia yang dilipat: Tamasya melampaui batas-batas kebudayaan*. Matahari.
- Soenarjo, H. (2016). Perancangan Model 3d Holographic Reflection Dan Penerapannya Pada Karya Visual Motion Graphic. *Jurnal Desain*, 2(02), 69-78.
- Stanciu, M. M., & Papasteri, C. (2018). Intelligence, personality and schizotypy as predictors of insight. *Personality and Individual Differences*, 134, 43-48.
- Sternberg, R. J., Kaufman, J. C., & Roberts, A. M. (2019). 16 The Relation of Creativity to Intelligence and Wisdom. *The Cambridge Handbook of Creativity*, 337.
- Yusa, I. M. M., Putra, P. S. U., & Putra, I. N. A. S. (2017, November). Sinergy of art and animation technology in multimedia performance art creation entitled sad ripu. In *2017 4th International Conference on New Media Studies (CONMEDIA)* (pp. 174-181). IEEE.

Yusa, I. M. M. (2016). *Sinergi Sains, Teknologi Dan Seni: Dalam Proses Berkarya Kreatif Di Dunia Teknologi Informasi*. STMIK STIKOM INDONESIA.

Koleksi menarik lainnya:



“Tidak hanya sebatas Hollywood & Bollywood”

Industri sinema merambah dunia, bahkan memunculkan beragam ‘wood’ baru termasuk di Indonesia. Tangkiwood adalah sebuah julukan yang sangat populer pada masanya, tempat glamor berkumpulnya para seniman berbagai talenta.

Judul: SINEMA PARADOKS
Pengantar dan Konteks Kontemporer
Oleh: I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan
Tahun: 2018



“Digunakan sebagai bentuk komunikasi”

Sistem tanda visual merujuk pada suatu perangkat atau metode yang secara teratur digunakan sebagai bahasa komunikasi sebuah entitas secara kolektif dan konsisten untuk merepresentasikan citra maupun karakter kepada khalayak.

Judul: SISTEM TANDA VISUAL
Logo STMIK STIKOM Indonesia
Oleh: I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan; I Nyoman Jayanegara
Tahun: 2019



“Menelisk filsafat yang seharusnya mendalam dan radix”

Memasuki pintu ilmu terapan pariwisata, menjadi jelas apa yang menjadi persoalan-persoalan objek materia, objek forma, ontologi, epistemologi, aksiologi, dan sebagainya, selain signifikansi, kebermanfaatn, dan kemulti-disiplinan, dari dunia tersebut, dalam hubungannya dengan realitas dan postrealitas dunia pariwisata dunia yang benar-benar dihadapi hari ini dan nanti...

Judul: PERSOALAN FILSAFAT ILMU TERAPAN PARIWISATA
Konteks Pengembangan Magister Terapan Pariwisata
Oleh: I Gede Mudana
Tahun: 2020

Koleksi selengkapnya dapat dibaca dan di unduh pada aplikasi Google Play Book



Available at
Google Play
Books

KAPITA SELEKTA CITRALEKA DESAIN 2020: DIALEKTIKA SENI, DESAIN DAN BUDAYA PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

- Wacana Ruang Lingkup Struktur Desain:
Sebuah Dasar Berfikir Tindakan Teoritik I N. Anom Fajaraditya S.
- Prabhavana Bali Dwipa: Jelajah Genealogi
Kreativitas Seni dan Desain Bali
dari Prasejarah Sampai Revolusi Industri 4.0 I Kadek Dwi Noorwatha
- Teknologi Global dan Tumbuh Kembangnya
Desain Komunikasi Visual A. A. Gde Bagus Udayana
- Desainer Jempol I Putu Udiyana Wasista
- Disrupsi Desain Komunikasi Visual dan
Revolusi Industri 4.0 I Nyoman Jayanegara
- Augmented Reality Menjadi Salah Satu Solusi
Kreatif di Bidang Pendidikan dan Budaya Putu Wirayudi Aditama
- Portfolio Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 I Wayan Adi Putra Yasa
- Game Edukasi Dua Dimensi Sebagai
Produk Kreatif Pada Revolusi Industri 4.0 Ngakan Putu Darma Yasa
- Cerita Rakyat Sebagai Ide Kreatif
Film Animasi di Indonesia I Gede Adi Sudi Anggara
- Konsep Film Animasi Cerita Rakyat
Untuk Anak-Anak I Ketut Setiawan
- Project Kolaboratif Sebagai Representasi
Sinergi Sains-Seni dan Teknologi I Made Marthana Yusa