

ISSN (Print) 2580-2860
E-ISSN (Online) 2715-7482
DOI 10.52969

53
DIES
NATALIS
IKJ

volume

nomor

09-01
Juni 2023

CIKIN

JURNAL SENI NASIONAL

**Sustaining Art; Menjaga, Melanjutkan,
dan Nilai-nilai yang Terkandung dalam
Seni sebagai Sumber Energi dan
Kekuatan Masyarakat**

ISSN (Print) 2580-2860
E-ISSN (Online) 2715-7482
DOI 10.52969

volume nomor
09 - 01
Juni 2023

CIKINI
JURNAL SENI NASIONAL

Sustaining Art; Menjaga, Melanjutkan, dan Nilai-nilai yang Terkandung dalam Seni sebagai Sumber Energi dan Kekuatan Masyarakat

Diterbitkan oleh:

Rektorat Bidang III
(Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat)
Institut Kesenian Jakarta

JSNC

JURNAL SENI NASIONAL CIKINI

ISSN (Print) 2580-2860 | E-ISSN (Online) 2715-7482 | DOI 10.52969

Volume 09 No. 01, Juni 2023, 59 halaman.

Jurnal Seni Nasional CIKINI adalah jurnal ilmiah di Institut Kesenian Jakarta di bawah pengelolaan Rektorat Bidang III (Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat). Menghimpun berbagai topik kajian seni yang memuat mengenai gagasan, penelitian, atau pandangan tentang perkembangan dan fenomena seni serta berbagai permasalahannya. Jurnal ilmiah ini ditujukan sebagai media pembahasan ilmiah dalam penelitian seni, mengembangkan pemahaman tentang seni di Indonesia dalam perspektif yang lebih luas dan bermanfaat secara global.

Susunan Dewan Redaksi

Penanggung Jawab

Dr. Indah Tjahjawulan, M. Sn.

Ketua Redaksi

Dr. Madia Patra Ismar, S.Sn., M. Hum.

Sekretaris Redaksi

Romauli Fiorentina Sianipar, S. Sn.

Editor

Dr. Zulfa, M.Pd., M.Hum., Eric Sasono, Ph.D., Dr. I Nyoman Larry Julianto, S.Sn., M.Ds.

Mitra Bestari

Drs. Bramantijo, M.Sn., Dr. Liem Satya Limanta, M.A., Dr. Ahmad Faiz Muntazori, M.Sn.

Desain dan Layout

Carolline Mellania, M.Sn.

Copyeditor

Chusnul Chotimah, S.Hum.

Proofreader

Chusnul Chotimah, S.Hum., Romauli Fiorentina Sianipar, S. Sn.

Alamat Redaksi:

Rektorat Bidang III
(Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat)
Institut Kesenian Jakarta
Jl. Cikini Raya No. 73, Cikini, Menteng,
Jakarta Pusat 10330
E-mail : jurnalcikini@ikj.ac.id
jurnalcikini.ikj.ac.id

DOI 10.52969

ISSN (*Print*) 2580-2860

E-ISSN (*Online*) 2715-7482

DAFTAR ISI

- 05** Editorial: Sustaining Art; Menjaga, Melanjutkan, dan Nilai-nilai yang Terkandung dalam Seni sebagai Sumber Energi dan Kekuatan Masyarakat
Madia Patra Ismar
- 07** Rekacipta Lagu *Dalem* Gambang Kromong “Pobin Poa Si Li Tan” ke Media Baru
Imam Firmansyah, Anusirwan, dan Girah Putra Fajar
- 17** Syair *Smong* dalam Nyanyian Warisan Penyelamatan Diri dari Bencana Tsunami Aceh Simeulue
Kaksim, Maira Hidayat, dan Zulfa
- 29** Analisis Perubahan Desain Karakter dalam GIM SERI DREADOUT Pendekatan *Manga Matrix*
Rana Syakirah Rinaldi dan Ahmad Thabathaba’i Saefudin
- 39** Kajian Hermeneutik Ragam Hias Selendang Sulam Suji sebagai Identitas Budaya Koto Gadang
Zamilia
- 45** Perancangan Komik Digital dalam Meningkatkan Kesadaran Terhadap *Self-Love* dan *Social Media Positivity* untuk Generasi Z
Jade Victoria Fortuna dan Shienny Megawati Sutanto
- 55** Panduan Penyusunan Artikel Penulisan Jurnal Seni Nasional CIKINI

Editorial:

Sustaining Art; Menjaga, Melanjutkan, dan Nilai-nilai yang Terkandung dalam Seni sebagai Sumber Energi dan Kekuatan Masyarakat

Madia Patra Ismar

Edisi Jurnal Seni Nasional CIKINI tahun ini merupakan sebuah refleksi dari perenungan terhadap seni di masa pemulihan pasca pandemi. Pertanyaan bagaimana kiranya pemikiran, penelitian dan penciptaan seni dapat berperan serta dalam masa pemulihan, serta memberi kekuatan agar seni itu sendiri dapat berlanjut dan berkembang terus, menyintas zaman. Seni bukan hanya demi keberadaan seni itu sendiri sebagai sumber kepuasan keindahan dan komoditas saja, namun juga merupakan *source of energy and power* untuk masyarakat secara luas, merupakan landasan berpikir artikel-artikel pilihan dalam edisi ini. Membaca pengalaman para seniman yang dikumpulkan Sharon Louden (2013) sebagai editor dalam buku *Living and Sustaining a Creative Life*, maka dapat dilihat bahwa tidak saja di Indonesia di masa kini, melainkan sebelumnya pun di negara dimana karya seni sangat berhubungan dengan kerja ekonomi dan bisnis, diperlukan suatu introspeksi diri untuk mengkontemplasi arah dari seni di masa kini menuju masa depan. Buku yang lain yang merupakan seri lanjutan dengan editor Alpesh Kantilal Patel dan Yasmeen Siddiqui (2022) dengan judul *Storytellers of Art Histories; Living and Sustaining a Creative Life*, menggunakan cover patung yang merupakan simbol berkelindannya entitas spiritual dari Yunani dan India, mencerminkan bahwa di masa sekarang ada keintiman dalam pergumulan multi dalam waktu, ruang, historisitas seni, tubuh, hasrat dan subjektivitas Seni. Persoalan di era sekarang yang berhadapan dengan perkembangan teknologi yang sudah demikian akrab di tengah masyarakat terutama bagi generasi muda juga menjadi perhatian. Pertanyaan bagaimana seni dapat bertahan kami bingkai dengan tema besar **Sustaining Art** sebagai pemantik bagi para penulis, yang bukan saja merupakan akademisi namun juga merupakan pelaku budaya dan praktisi seni. Dengan demikian diharapkan pemikiran-pemikiran mereka dapat memberikan suatu kontribusi bagi pengembangan pemikiran-pemikiran seni untuk masa kini dan selanjutnya. Tulisan yang telah lolos seleksi para editor dan reviewer adalah karya **Zamilia** yang membahas warisan budaya masa lalu masyarakat Minangkabau berupa ragam hias sulaman *suji* dari Koto Gadang menggunakan perspektif hermeneutika. Diskusi yang ditawarkan adalah bahwa melihat sulaman *suji* bukan terbatas pada tekniknya melainkan juga jenis selendang sulam ini merupakan simbol ekspresi upacara adat sepanjang kehidupan dengan demikian mengandung nilai-nilai yang mengangkat identitas masyarakatnya di masa lalu, masa kini dan masa mendatang. **Jade Victoria Fortuna** dan **Shienny Megawati Sutanto** di sisi yang lain membahas generasi z yang membutuhkan peningkatan rasa kasih sayang terhadap diri sendiri dan praktik media sosial yang lebih positif. Objek penelitiannya adalah perancangan komik digital yang dapat memberi edukasi melalui storytelling dalam komik *Hello it's Mondu* dengan memeriksa *character design* sebagai media *self healing*. **Imam Firmansyah**, **Anusirwan** dan **Girah Putra Fajar** berkolaborasi mengangkat persoalan rekacipta lagu *Dalem Pobin Poa Si Li Tan* ke media baru. Tulisan dalam artikel ini menguraikan metode memeriksa rekaman lama yang dilakukan Yampolsky tahun 1999 dan tim peneliti mempelajari audio teknik permainannya. Para penulis yang melaksanakan penelitiannya kemudian memainkan ulang. Upaya ini merupakan semacam kerja revitalisasi dan dipublikasikan dalam bentuk media baru agar dapat berperan sebagai arsip rekaman untuk generasi masa depan. Penelitian ini dilaksanakan

sebagai luaran perolehan dana internal bidang 3 Institut Kesenian Jakarta program insentif penelitian untuk dosen tetap. **Kaksim, Maira Hidayat** dan **Zulfa** membahas nyanyian *Smong* yang merupakan warisan budaya Aceh yang diturunkan dari generasi ke generasi. Syair-syairnya memberikan pesan-pesan dan kearifan tradisi mitigasi bencana. Dari hasil penelitiannya ditemukan bahwa dalam pola-pola teks musikalnya terkandung makna metaforik mengenai situasi alam Aceh yang rentan tsunami dan cara menyelamatkan diri. **Rana Syakirah Rinaldi** dan **Ahmad Thabathaba'i Saefudin** menuliskan hasil analisisnya terhadap desain karakter dalam Gim Seri Dreadout menggunakan pendekatan Manga Matrix. Penelitian mereka dapat merupakan tambahan referensi untuk pengembangan penciptaan seni yang berupa visual dalam gim. Menariknya karakter yang dilihat berupa tokoh-tokoh dalam dunia mitologi dan supranatural tradisi Indonesia.

Salam

Madia Patra Ismar

Rekacipta Lagu *Dalem* Gambang Kromong "Pobin Poa Si Li Tan" ke Media Baru

Imam Firmansyah

imam.firmansyah@mercubuana.ac.id
Universitas Mercu Buana

Anusirwan

anusirwan@ikj.ac.id
Institut Kesenian Jakarta

Girah Putra Fajar

2170250004@ikj.ac.id
Institut Kesenian Jakarta

ABSTRAK: Gambang Kromong sebagai sebuah musik yang berkembang dalam masyarakat Betawi mempunyai tiga kategori lagu, yaitu lagu *dalem*, lagu sayur, dan lagu modern. Lagu *dalem* yang merupakan lagu klasik dan kondisinya terancam punah karena tidak lagi diapresiasi dengan baik oleh masyarakat pendukungnya. Hal tersebut menyebabkan lagu ini terlupakan begitu saja. Salah satu lagu *dalem* yang punya kemungkinan untuk digali kembali adalah "Pobin Poa Si Li Tan". Yampolsky sempat merekam lagu tersebut di tahun 1999 pada album Seri Musik Indonesia Volume 3: Musik di Pinggiran Jakarta. Penelitian ini bermaksud untuk melakukan rekacipta lagu "Pobin Poa Si Li Tan" kemudian dialihfungsikan dalam bentuk media baru. Prosesnya terdiri dari mempelajari permainan dalam rekaman Yampolsky, memainkannya kembali sesuai dengan interpretasi masing-masing pemain, merekam audio, kemudian membuat video musik dari lagu tersebut, dan mempublikasikannya melalui media baru. Tujuannya adalah agar lagu "Pobin Poa Si Li Tan" dapat diapresiasi oleh masyarakat yang lebih luas serta menjadi dokumentasi yang penting untuk generasi selanjutnya.

Kata kunci: gambang kromong, musik tradisional Betawi.

ABSTRACT: *Gambang Kromong* is a type of traditional music that originated in Betawi society. There are three types of songs in *Gambang Kromong*: *dalem* songs, *sayur* songs, and *modern* songs. The *dalem* song or classic song, is on the verge of extinction because it is no longer well received by its supporting community. As a result, this song is quickly forgotten. "Pobin Poa Si Li Tan" is one of the traditional songs that has the potential to be revisited. Yampolsky released this song in 1999 on the album *Indonesian Music Series Volume 3: Musik from Outskirt Jakarta*. The purpose of this research is to carry out the process of creating the song "Pobin Poa Si Li Tan" and then converting it into a new media. Learning the playing on Yampolsky's recording, playing it again in accordance with each player's interpretation, recording the audio, making a music video for the song, and publishing it through new media were every phase in the process. The goal is for the song "Pobin Poa Si Li Tan" to be appreciated by the larger community and to serve as important documentation for future generations. This research has resulted in national journals, popular articles, and digital media platforms.

Keywords: *gambang kromong*, Betawi traditional music.

Pendahuluan

Gambang Kromong merupakan salah satu jenis musik tradisi yang berkembang dalam masyarakat Betawi. Dalam sebuah ansambel Gambang Kromong instrumentasinya terdiri dari gambang, kromong, *gendang*, *kecrek*, *gong*, *suling*, dan tiga jenis alat-alat musik gesek yaitu *tehyan*, *kongahyan*, dan *sukong*.

Gambang Kromong dapat dimainkan sebagai pengiring pertunjukan lain maupun sebagai sebuah pertunjukan musik yang berdiri sendiri. Sebagai sebuah musik pengiring Gambang Kromong biasa dipentaskan bersama *lenong*¹ dan tari *cokek*² serta tari kreasi³. Gambang Kromong sebagai sebuah pertunjukan musik yang berdiri sendiri berupa pertunjukan lagu-lagu yang dinyanyikan oleh penyanyi perempuan. Dalam sebuah pertunjukan Gambang Kromong kadang melibatkan lebih dari satu penyanyi, bisa dua sampai lima orang penyanyi sekaligus dalam satu panggung. Penyanyi ini pada masa lampau disebut dengan *cokek* yang seiring dengan perjalanan waktu, istilah *cokek* pada masa kini hanya digunakan untuk penari yang diiringi dengan lagu-lagu Gambang Kromong.

Lagu-lagu Gambang Kromong terbagi menjadi tiga kategori, yaitu lagu *dalem* (klasik), lagu sayur, dan lagu modern. Lagu *dalem* merupakan repertoar yang Gambang Kromong yang paling tua. Berkembang mulai dari abad 18 dengan instrumentasi yang lebih kecil dan menonjolkan permainan ketiga tiga alat musik gesek *tehyan*, *kongahyan*, dan *sukong*. Lagu sayur merupakan lagu yang berkembang di abad 19 dengan repertoar yang terdengar lebih kepada selera pribumi. Disebut lagu sayur karena lagu-lagu yang paling sering mereka mainkan, sehingga memainkan lagu-lagu tersebut sudah seperti makan sayur yang merupakan makanan sehari-hari. Lagu modern berkembang di tahun 1960-an seiring dengan popularitas tokoh Betawi bernama Benyamin S. Ia membawa Gambang Kromong ke dalam industri film dan rekaman, hingga pada masa itu muncul Gambang Kromong dengan kemasan yang lebih populer yang disebut dengan lagu modern.

Dari ketiga kategori lagu Gambang Kromong tersebut pembahasan pada penelitian ini akan difokuskan pada lagu *dalem*. Lagu *dalem* merupakan repertoar klasik

¹ Lenong adalah sebuah pertunjukan teater tradisi Betawi yang memuat unsur tari, lakon, silat dan musik di dalamnya. Lenong mempunyai beragam cerita, mulai dari cerita kerajaan, cerita kepahlawanan, hingga kehidupan sehari-hari yang dibumbui dengan dengan unsur komedi. Musik Gambang Kromong disini berperan untuk memeriahkan suasana, mendatangkan penonton, pengiring transisi adegan, dan memperkuat adegan ataupun lelucon yang dibawakan oleh pemain lenong.

² Tari *cokek* merupakan tari pergaulan berpasangan (*couple dancing*) dan biasa ditampilkan sebagai hiburan di pesta perkawinan masyarakat Cina Benteng (Suhartono, 2018: 15).

³ Tari kreasi merupakan tarian yang baru diciptakan akhir-akhir ini untuk kepentingan seni pertunjukan

yang diperkirakan berasal dari masyarakat Tionghoa peranakan yang tinggal di Batavia pada masa itu. Repertoar ini mempunyai hubungan yang erat sekali dengan musik Tionghoa. Judul lagu yang termasuk dalam kategori ini antara lain adalah "Pobin Poa Si Litan", "Pobin Kong Ji Lok", "Pobin Mas Nona", "Pobin Pe Pantau", dan lain sebagainya. Menurut Kuohuang dalam Yampolsky (1999: 18-19) judul lagu-lagu pobin merupakan versi Indonesia dari judul-judul repertoar lagu Tionghoa kuno yang disebut *qapai*. Hal ini mengisyaratkan sangat kentalnya pengaruh budaya Tionghoa pada lagu *dalem* Gambang Kromong.

Yampolsky (1999: 19-20) menyebutkan bahwa gaya musik lagu *dalem* mempunyai ciri antara lain: jumlah instrumentasinya cenderung lebih sedikit, kendangan (permainan gendang) hampir tidak ada, sering terdapatnya saat-saat kosong, dimana semua instrumen menyatu sebentar pada satu nada. Semua instrumen secara kontinyu terlibat dalam memainkan melodi utama. Sehingga garis melodi dalam lagu *dalem* hanya ada satu dengan jalinan antar alat-alat pembawa melodi yang lebih ketat. Ia juga menyimpulkan bahwa tekstur musiknya cenderung lebih heterofonis⁴ sehingga mengingatkan kita pada musik Tionghoa.

Lagu-lagu *dalem* sudah sangat jarang dimainkan karena lagu-lagu tersebut dianggap tidak bisa digunakan untuk *ngibing*⁵. Para *penanggap*⁶ lebih menyukai lagu *sayur* dan lagu modern dibandingkan dengan lagu *dalem*. Hal tersebut menunjukkan bahwa lagu-lagu *dalem* Gambang Kromong dirasakan sudah tidak diperlukan lagi oleh masyarakat pemilikinya. Akibatnya adalah *panjak*⁷ yang lebih sepuh merasa tidak perlu mewariskan lagu tersebut kepada *panjak* yang lebih muda karena tidak akan ada permintaan dari penanggap. Kondisi ini menyebabkan lagu-lagu *dalem* Gambang Kromong menjadi sangat langka pada masa kini.

Salah satu lagu *dalem* yang masih memungkinkan untuk digali yaitu "Pobin Poa Si Li Tan". Lagu ini tidak dijumpai lagi pada pertunjukan-pertunjukan Gambang Kromong secara langsung, akan tetapi ditemukan sebuah rekaman audio yang beredar. Dalam rekaman tersebut lagu "Pobin Poa si Li Tan" dinyanyikan oleh mendiang Masnah atau Pang Tjin Nio, seorang penyanyi Gambang Kromong yang tinggal di kelurahan Neglasari yang sempat mendapatkan

⁴ Heterofoni (*heterophony*) adalah tekstur musik yang menunjukkan permainan serentak beberapa alat musik pada nada-nada yang relatif sama (Dikutip dari laman <https://www.britannica.com/art/heterophony> pada tanggal 28 Februari 2018).

⁵ *Ngibing* adalah tari dengan gerak bebas sejalan dengan alunan musik Gambang Kromong.

⁶ *Penanggap* adalah orang yang mengundang kelompok Gambang Kromong untuk mengadakan pertunjukan.

⁷ *Panjak* adalah sebutan bagi pelaku seni betawi. *Panjak* lenong berarti pemain lenong, *panjak* topeng berarti pemain topeng, *panjak* Gambang Kromong berarti pemain Gambang Kromong.

Anugerah Maestro dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Ia meninggal di tahun 2014 karena penyakit asma kronis. Rekaman lagu "Pobin Poa Si Li Tan" yang ia nyanyikan diiringi oleh kelompok Gambang Kromong Irama Bersatu pimpinan Oen Oen Hok. Rekaman tersebut dilakukan oleh Philip Yampolsky yang diterbitkan pada tahun 1999 dalam album Seri Musik Indonesia Volume 3.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali kembali lagu "Pobin Poa Si Li Tan" untuk kemudian disajikan kembali ke masyarakat agar lagu tersebut dapat diapresiasi oleh masyarakat dan juga dipelajari oleh panjak-panjak muda. Oleh karena itu perlu dilakukan usaha rekacipta yaitu sebuah tindakan untuk menggali kembali seni tradisi yang pernah hidup tapi mengalami kepunahan untuk dikembalikan kepada masyarakatnya. Penelitian ini mengacu pada kategori kedua dari tiga kategori rekacipta yang dikemukakan oleh Shihab⁸ (2004: 24), yaitu *recreated tradition*. Kategori ini berarti mengangkat memodifikasi bentuk tradisi lama yang disesuaikan dengan tuntutan waktu dan keadaan, tradisi yang dikreasikan kembali dengan bentuk lama tetapi diberikan fungsi baru. Modifikasi yang dimaksud adalah mengalihfungsikan lagu "Pobin Poa Si Li Tan" yang pada awalnya dimainkan di panggung-panggung hiburan pesta perkawinan ke dalam media baru, seperti Spotify, Youtube, dan TikTok. Harapannya adalah agar lagu ini dapat dipresiasi oleh masyarakat yang lebih luas.

Sebagai bahan perbandingan penelitian terdahulu telah mengalihfungsikan lagu *dalem* yang lain, juga dalam bentuk media baru yaitu "Pobin Kong Ji Lok". Secara tidak terduga ternyata di YouTube video tersebut telah menembus penonton sebanyak lebih dari 27.000 penonton. Hal ini mengisyaratkan bahwa lagu *dalem* dalam bentuk media baru masih mendapatkan apresiasi yang cukup baik dari masyarakat.

Rekacipta lagu "Pobin Poa Si Li Tan" ke dalam bentuk media baru juga melibatkan beberapa pemain Gambang Kromong muda dalam memainkannya. Mereka memiliki reputasi yang sangat baik dalam komunitas pemusik Gambang Kromong mempunyai komitmen yang sama dalam menggali lagu-lagu *dalem* Gambang Kromong. Mereka bisa menjadi acuan bagi pemain-pemain lainnya. Selain itu proses rekacipta ini juga akan dibantu oleh Yuliana, seorang penyanyi Gambang Kromong yang merupakan murid dari Masnah. Usaha rekacipta ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi pemain-pemain Gambang Kromong lainnya untuk ikut mempelajari lagu *dalem* untuk mencegahnya dari kepunahan.

⁸ Tiga kategori rekacipta yang dikemukakan oleh Shihab antara lain *revived tradition*, *recreated tradition*, dan *invented tradition* (2004: 24).

Berdasarkan paparan yang telah disebutkan di atas maka menggali kembali lagu *dalem* yang sudah ada perlu dilakukan dan dialihfungsikan ke dalam media baru untuk menggapai audiens yang lebih luas dan dapat kembali dihidupkan oleh masyarakat pendukungnya, terutama pemusik-pemusik Gambang Kromong muda. Oleh karena itu penelitian ini mengangkat topik **Proses Rekacipta Lagu *Dalem* "Pobin Kong Ji Lok" ke Media Baru.**

Metode dan Kajian Teoritis

a. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif Saryono (2010).

Penelitian mengenai proses rekacipta lagu "Pobin Poa Si Li Tan" ini menggunakan pendekatan deskriptif (*descriptive research*), yang merupakan suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau (Furchan 2004: 54). Menurut Furchan, penelitian deskriptif mempunyai karakteristik antara lain: cenderung menggambarkan suatu fenomena apa adanya dengan cara menelaah secara teratur-ketat, mengutamakan obyektivitas, dan dilakukan secara cermat.

Penelitian ini melakukan rekacipta karya seni tradisi ke dalam bentuk media baru. Oleh karena itu arah penelitiannya lebih kepada penelitian berarah praktik (*practice-led research*) yaitu melihat karya seni sebagai bentuk penelitian dan kreasi karya sebagai melahirkan pengetahuan penelitian yang kemudian dapat didokumentasikan, diteorikan, dan digeneralisasikan, meski kontributor individu dapat menggunakan hal ini dan istilah terkait (Smith and Dean dalam Guntur, 2009: 6).

b. Tahapan Penelitian

Penelitian ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap awal penelitian, tahap pengolahan dan analisa data, tahap akhir penelitian.

Identifikasi masalah merupakan tahapan paling awal dalam penelitian ini. Tahapan ini dilakukan dengan melihat gejala yang ada dalam bidang musik Gambang Kromong. Ditemukan dua poin penting, yaitu lagu "Pobin Poa Si Li Tan" yang mulai langka keberadaannya serta kebutuhan untuk dikembalikan kembali ke masyarakat dan mencegahnya dari kepunahan.

Berikutnya adalah menentukan topik yang relevan dengan gejala tersebut. Oleh karena itu topik yang dipilih adalah Proses Rekacipta Lagu *Dalem* Gambang Kromong "Pobin

Poa Si Li Tan” ke Media Baru”. Topik tersebut kemudian diturunkan untuk menentukan rumusan masalah yang kemudian diturunkan lagi menjadi tujuan penelitian, diantaranya adalah menjelaskan proses rekacipta lagu Pobin Poa Si Li Tan” ke media baru.

Tahapan selanjutnya adalah melakukan observasi awal yaitu melakukan wawancara lepas dengan beberapa narasumber pendukung, diantaranya adalah Sumitra Tohir dan Erik Herlanda yang merupakan pemain Gambang Kromong dari generasi yang lebih muda. Wawancara terhadap keduanya berguna untuk mengungkapkan solusi apa yang dibutuhkan untuk mencegah lagu “Pobin Poa Si Li Tan” dari kepunahan. Selain itu studi literatur dengan mencari penelitian mengenai Gambang Kromong yang memfokuskan pada lagu-lagu *dalem* Gambang Kromong di internet.

Tahapan selanjutnya adalah mencari data dengan melakukan wawancara mendalam dan penelitian laboratorium. Wawancara mendalam terhadap satu narasumber utama, yaitu Philip Yampolsky, peneliti asal Illinois, Amerika Serikat yang pernah merekam lagu “Pobin Poa Si Li Tan” pada tahun 1999. Selain itu wawancara juga dilakukan terhadap dua narasumber pendukung, yaitu Ukar Sukardi, seorang pemusik Gambang Kromong senior dari daerah Gunung Sindur, Bogor; dan Yuliana seorang penyanyi Gambang Kromong yang juga murid dari Masnah yang berdomisili di Tangerang.

Penelitian laboratorium berupa mempelajari rekaman audio Pobin Poa Si Li Tan yang dilakukan oleh Philip Yampolsky. Sejumlah pemain Gambang Kromong dipilih untuk mempelajari rekaman tersebut masing-masing, diantaranya adalah Sumitra Tohir, Embung Surya, Rajja Ravian Alfiansyah, Imam Firmansyah, Erik Herlanda, dan Ramasona Alhamd.

Rekaman audio visual dilakukan dengan tahapan perekaman audio terlebih dahulu baru kemudian merekam video-nya satu persatu yang hasilnya akan digabungkan dengan perangkat lunak editing video. Rekaman audio visual inilah yang kemudian akan dipublikasikan dengan dukungan media baru.

Pada tahap pengolahan dan analisa data ini, yang pertama dilakukan adalah pengecekan data hasil wawancara dan hasil rekaman audio visual. Apakah terdapat kekurangan atau tidak. Apabila terdapat kekurangan, maka peneliti akan kembali ke lapangan untuk mencari atau mengambil data yang kurang.

Data rekaman audio satu persatu alat musik yang sebelumnya direkam digabungkan dengan menggunakan perangkat lunak audio DAW (Digital Audio Workstation). Setelah rekaman audio selesai digabungkan kemudian dilakukan proses *mixing* untuk mengatur karakter bunyi

serta keseimbangan bunyi dari tiap alat musik dan vokal.

Editing video baru dilakukan setelah proses *mixing* audio selesai. Rekaman audio menjadi guide dalam mengedit videonya. Potongan-potongan gambar dan audio hasil *mixing* disatukan dengan menggunakan perangkat lunak editing video.

Pembahasan data dilakukan dengan meninjau data dari hasil wawancara, serta rekaman audio dan video yang telah dilakukan.

Tahapan akhir penelitian merupakan tahapan dimana penelitian dapat dipublikasikan kepada masyarakat. Pada tahapan ini terdapat tiga cara publikasi luaran yang akan dilakukan yaitu jurnal ilmiah, artikel populer, karya video musik di channel Youtube, dan karya audio di beberapa platform *streaming* musik seperti Spotify, Joox, dan Apple Music. Dari ketiga jenis luaran tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi masyarakat, baik di kalangan akademisi, maupun masyarakat luas.

b. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini dilakukan tinjauan pustaka yang terkait dengan topik penelitian, diantaranya adalah mengenai rekacipta, media baru, Gambang Kromong, kategori repertoar Gambang Kromong, serta lagu “Pobin Poa Si Li Tan”.

Rekacipta

Rekacipta menurut Kamus Besar bahasa Indonesia online artinya inovasi atau penemuan baru dan berbeda dari yang sudah ada.⁹ Dalam konteks kesenian Shihab menawarkan tiga kategori rekacipta, yaitu *revived tradition*, *recreated tradition*, dan *invented tradition*. (1) *Revived tradition* adalah proses dihidupkannya kembali tradisi yang mulai menghilang tanpa mengubah bentuk aslinya dengan bentuk dan fungsi yang sama dengan yang lama. (2) *Recreated tradition*, yaitu memodifikasi bentuk tradisi lama yang disesuaikan dengan tuntutan waktu dan keadaan, tradisi yang dikreasikan kembali dengan bentuk lama tetapi diberikan fungsi baru. (3) *Invented tradition*, yaitu membentuk tradisi yang sama sekali baru, yang tidak pernah dikenal dalam masyarakatnya dalam rangka memenuhi kebutuhan yang ada dengan bersumber pada unsur-unsur tradisi asli (2004: 24)

Penelitian ini akan menggunakan kategori kedua, yaitu *recreated tradition* karena mengangkat kembali lagu “Pobin Poa Si Li Tan” yang nyaris punah kemudian mengembalikannya ke masyarakat dalam bentuk media baru.

Media Baru

Menurut Mc Quail (2011:148) media baru adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang

⁹ <https://kbbi.web.id/rekacipta> diakses pada tanggal 25 Mei 2022.

memungkinkan adanya digitalisasi dan cangkupan yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi. Ini merupakan media yang sangat efektif dalam mengkomunikasikan pesan dan makna.

Komunikasi dengan menggunakan media baru terutama media sosial yang berbasis internet sangat mudah untuk mencapai audiens yang dituju. Menurut katadata.co.id pengguna internet di Indonesia mencapai jumlah 73,7 % dari total keseluruhan 277,7 juta penduduk Indonesia.¹⁰ Hal ini mengisyaratkan bahwa media baru membuka potensi untuk diapresiasi oleh masyarakat sangat terbuka luas.

Menurut kontan.co.id, lima teratas media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia secara berurutan adalah Whatsapp, TikTok, YouTube, Instagram, dan Facebook.¹¹ Oleh karena itu Media sosial yang menjadi sasaran utama publikasi lagu "Pobin Poa Si Li Tan" adalah YouTube dan Spotify. Selain itu akan memanfaatkan aplikasi Whatsapp, Instagram, Facebook, dan TikTok untuk mempromosikan video tersebut.

Gambang Kromong dan Kategori Lagu

Gambang Kromong menurut Yampolsky adalah perpaduan alat-alat musik Tionghoa dengan alat musik Indonesia. Istilah Gambang Kromong diambil dari kedua alat musiknya yaitu gambang dan kromong. Selain kedua alat musik tersebut instrumentasi yang lainnya adalah kongahyan, suling, gendang, kecrek, gong dan kempul (1999: 9).

Penelitian Yampolsky menemukan bahwa repertoar Gambang Kromong terbagi menjadi tiga, yaitu lagu lama atau lagu klasik, lagu sayur, dan lagu modern atau lagu pop (1999: 12-17). David Kwa menyatakan hal yang berbeda mengenai kategori lagu-lagu Gambang Kromong. Ia membaginya menjadi tiga, yaitu lagu pobin, lagu *dalem*, dan lagu sayur. Lagu pobin disebutnya sebagai lagu klasik instrumental tanpa nyanyian yang kental unsur Tionghoanya dan berkembang di masa awal perkembangan Gambang Kromong. sementara itu lagu *dalem* merupakan lagu klasik yang juga masih kental unsur musik Tionghoanya akan tetapi sudah menggunakan nyanyian. Karena alasan tersebut maka Kwa mengklasifikasikan lagu Pobin Poa Si Litan ke dalam kategori lagu *dalem* (2009: 297-299).

Di wilayah Jakarta klasifikasi lagu Gambang Kromong masih sering digunakan oleh kalangan pelaku musik Gambang Kromong itu sendiri. Akan tetapi di Tangerang,

baik pelaku dan penikmat musik ini, sudah tidak pernah dikenal lagi. Mereka hanya mengkategorikan lagu Gambang Kromong sebagai lagu klasik dan lagu modern. Lagu Pobin, lagu dalem, dan lagu sayur masuk dalam kategori lagu klasik, sedangkan lagu Benyamin, lagu pop, dan lagu dangdut lainnya masuk dalam kategori lagu modern.

Lagu "Pobin Poa Si Li Tan"

Lagu Pobin Poa Si Li Tan menurut Yampolsky (1999: 24) merupakan lagu yang bercerita di zaman Dinasti Tang di Tionghoa. Lagu tersebut bercerita seorang pangeran cilik bernama Li Tan atau yang bernama asli Li Dan [李旦] yang kemudian menjadi kaisar Rui Zong (memerintah tahun 707-712 M). Seorang selir yang bernama Cek Tian (Kaisar wanita Wu atau Wu Ze Tian [武则天]) merebut tahta setelah ayah Li Tan meninggal dan kemudian membunuh sang ratu Ong Ho, ibu dari Li Tan. Wu Ze Tian lalu menjadi kaisar perempuan satu-satunya dalam sejarah Cina¹².

Yampolsky (1999: 24) mengutarakan bahwa cerita tersebut tertulis dalam buku teks yang dimiliki Masnah. Dalam naskah tersebut lagu ini terdiri dari 33 pantun, akan tetapi Masnah biasa menyanyikan hanya lima atau enam bait ketika pertunjukan Gambang Kromong. Kini buku teks lagu tersebut tidak diketahui keberadaannya.

Hasil dan Pembahasan

a. Proses Rekapiata Lagu Pobin Poa Si Li Tan

Proses rekapiata lagu "Pobin Poa Si Li Tan" secara garis besar dimulai dari mempelajari rekaman, merekam audio secara terpisah, menyatukan audio, merekam video baik secara keseluruhan dan terpisah, kemudian baru menyatukan audio dengan videonya melalui proses editing.

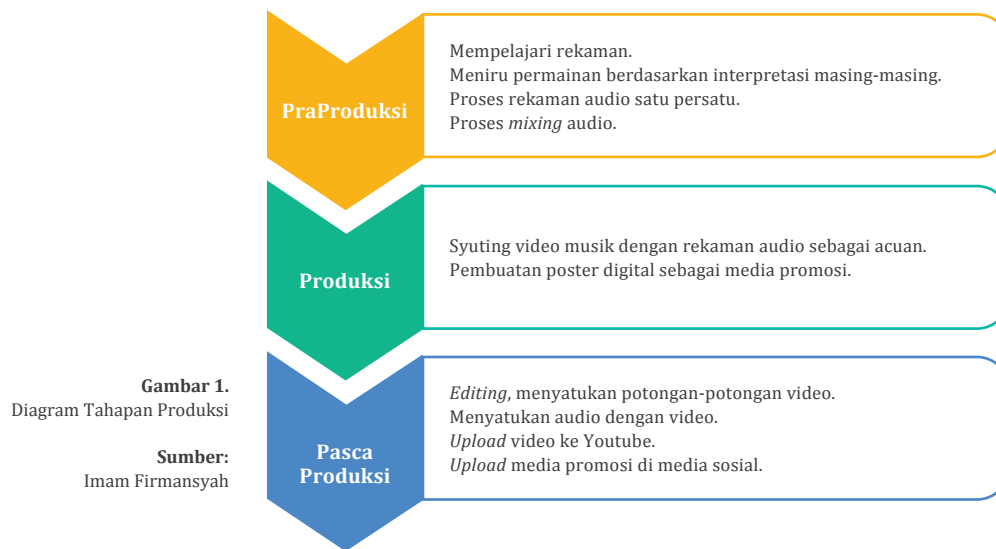
Sejumlah pemain Gambang Kromong dipilih untuk terlibat dalam proses rekapiata ini diantaranya adalah:

1. Sumitra Tohir, seorang pewaris kelompok Gambang Kromong dari daerah Jakarta. Lahir dan besar dalam lingkungan keluarga Gambang Kromong. Sangat dikenal dalam komunitas Gambang Kromong dan menguasai berbagai jenis alat musik, diantaranya adalah kongahyan, gambang, kromong, trombone, dan vokal. Dalam proses rekapiata ini ia memainkan alat musik gambang.
2. Erik Herlanda, seorang komposer Gambang Kromong dan juga koreografer yang sering mendapatkan penghargaan baik di perlombaan tari Betawi maupun musik Betawi. Dalam proses rekapiata ini ia memainkan alat musik kromong.
3. Ramasona Alhamd, seorang komposer dan pemain musik tradisional yang mempunyai beragam

¹² <https://dinaviriya.com/daftar-kaisar-kaisar-dinasti-tang/> diakses pada tanggal 25 Mei 2022.

¹⁰ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022#:~:text=Jika%20dibandingkan%20dengan%20tahun%202018,juta%20orang%20pada%20Januari%202022.> Diakses pada tanggal 25 Mei 2022.

¹¹ <https://lifestyle.kontan.co.id/news/daftar-media-sosial-yang-paling-populer-tahun-2022-ada-whatsapp-dan-tiktok?page=2> Diakses pada tanggal 25 Mei 2022.



keahlian, mulai dari vokal, perkusi, hingga alat-alat musik gesek dan petik. Tahun 2014 terpilih sebagai salah satu komposer dalam ajang Komponis yang diselenggarakan Dewan Kesenian Jakarta. Dalam proses rekacipta ini ia memainkan alat musik rebi.

4. Imam Firmansyah, seorang komposer lulusan Institut Kesenian Jakarta yang sering bereksplorasi dalam musik Gambang Kromong baik secara praktis maupun akademis. Dalam proses rekacipta ini ia memainkan alat musik tehyan.
5. Embung Surya, seorang pemain Gambang Kromong berusia muda dengan kemampuan luar biasa. Alat musik yang paling ia kuasai adalah trumpet, selain itu ada beberapa alat musik lain yang ia kuasai antara lain gendang, gambang, kromong, dan alat musik gesek. Dalam proses rekacipta ini ia memainkan alat musik sukong.
6. Rajja Ravian Alfiansyah, juga seorang pemain Gambang Kromong muda. Alat musik yang paling dikuasainya adalah kongahyan yang juga ia mainkan dalam proses rekacipta ini.

Selain itu proses rekacipta ini juga melibatkan seorang penyanyi Gambang Kromong yaitu Yuliana. Ia adalah salah satu murid Masnah, seorang penyanyi Gambang Kromong yang mendapatkan anugerah maestro. Ia sudah tidak aktif lagi bernyanyi, akan tetapi dalam proses rekacipta ini ia dengan senang hati mau membantu.

Semua praktisi Gambang Kromong yang terlibat dalam proses rekacipta lagu "Pobin Poa Si Li Tan" ini merupakan pemain dengan reputasi yang sangat baik di komunitas Gambang Kromong. Selain itu mereka mempunyai kemampuan teknik bermain yang sangat baik dan merupakan orang-orang yang berkomitmen untuk

menggali kembali lagu-lagu Gambang Kromong yang terancam punah. Komitmen dan semangat mereka patut untuk mendapatkan apresiasi.

Terdapat beberapa perbedaan antara rekaman "Pobin Poa Si Li Tan" hasil rekacipta dengan rekaman Yampolsky. Pertama, penyanyi Gambang Kromong dalam proses rekacipta ini hanya hafal empat bait, atau empat pantun lagu. Berbeda dengan Masnah yang menyanyikan hingga enam pantun. Kedua, teknologi yang digunakan untuk merekam proses rekacipta ini sudah menggunakan teknologi perekaman digital hingga alat musik Gambang Kromong bisa direkam satu persatu untuk menghasilkan kualitas audio yang lebih baik. Ketiga, adanya interpretasi dari pemain Gambang Kromong yang relatif berusia muda, dan sebagian besar sudah terpengaruh musik populer. Keempat, proses rekacipta ini dipublikasikan dalam bentuk audio visual sebagai media utama dan disebarluaskan melalui media internet. Berbeda dengan rekaman Yampolsky yang dipublikasikan dalam bentuk media audio dan disebarluaskan dalam bentuk CD dan kaset secara fisik.

b. Tahapan Produksi

Proses rekacipta lagu dalam Gambang Kromong Pobin Poa Si Li Tan terbagi menjadi 3 tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Ketiga proses tersebut dilakukan secara berurutan seperti terlihat pada diagram Gambar 1.

Pra Produksi

Tahapan pra produksi dalam proses rekacipta ini antara lain adalah:

Mengumpulkan beberapa rekaman lagu Pobin Poa Si Li Tan yang menjadi acuan untuk dipelajari. Rekaman



Gambar 2.
Proses Rekaman Gambang

Sumber:
dokumentasi Girah Putra Fajar

yang paling jelas adalah rekaman yang dilakukan oleh Philip Yampolsky dalam album *Seri Musik Indonesia Vol 3* yang berjudul *Musik dari Pinggiran Jakarta*. Rekaman ini kemudian disebar ke pemain-pemain untuk dipelajari masing-masing sesuai dengan cara masing-masing. Sebagian besar pemusik mempelajari rekaman tersebut tidak dengan cara meniru secara persis, akan tetapi ada interpretasi dari pemain-pemain, terutama pemain melodis seperti gambang, kromong, tehyan, konghayan, dan sukong. Mereka hanya mempelajari dasarnya untuk kemudian dibuat gaya dengan versi sendiri. Hal yang sama juga dilakukan oleh penyanyi, ia tidak meniru persis melodi yang dinyanyikan oleh Masnah seperti dalam rekaman Philip Yampolsky akan tetapi ada interpretasi yang dilakukan sesuai dengan karakter dan warnanya.

Rekaman musik dilakukan di Studio Bengkel Tukang Tabuh, yang terletak di Bojong Gede, Bogor pada tanggal 13 September 2022. Rekaman ini dilakukan secara satu persatu alat musik yang dimulai oleh gambang. Alat musik yang dimainkan oleh Sumitra Tohir ini harus yang pertama kali direkam karena menjadi acuan pemain lainnya. Ia berfungsi sebagai pembawa irama utama sekaligus yang menjembatani melodi dasar.

Rekaman dilanjutkan dengan alat musik kromong yang dimainkan oleh Erik Herlanda. Alat musik kromong ini berfungsi sebagai pembawa irama sekaligus pembawa melodi. Keunikannya adalah kromong membawakan melodi dasar menurut versinya sendiri sesuai dengan tangga nada pentatonis yang dimilikinya.

Rekaman selanjutnya adalah tiga alat musik gesek, yaitu Sukong, Konghayan, dan Tehyan. Sukong mempunyai warna suara dan bernada rendah, konghayan mempunyai

warna suara dan bernada tinggi, dan tehyan mempunyai warna suara dan bernada sedang.

Setelah bentuk musik terlihat jelas, rekaman dilanjutkan dengan merekam vokal yang dibawakan oleh Yuliana. Ia sendiri mengalami kesulitan ketika rekaman karena lagu tersebut memang tidak pernah dibawakan. Ia hanya sering melihat gurunya Masnah menyanyikan lagu "Pobin Poa Si Li Tan" di panggung-panggung. Akan tetapi setelah mengulang beberapa kali *take* ia pun dapat menyelesaikan seluruh lagu yang terdiri dari empat putaran pantun.

Rekaman dilanjutkan dengan merekam gendang, tuk-tuk, ning-ning, dan kecrek secara bersamaan. Keempat alat musik ini tidak seluruhnya hadir dalam seluruh lagu akan tetapi hanya pada bagian *pan au* nya saja, yaitu bagian paling awal dan paling akhir.

Setelah seluruh alat musik dan vokal direkam baru dilakukan kegiatan *mixing*, yaitu sebuah kegiatan untuk mencari karakter bunyi masing-masing alat musik dan mengatur volume agar terdengar seimbang. Hasil rekaman yang sudah di-*mixing* kemudian dijadikan acuan dalam pengambilan gambar.

Selain rekaman tahapan lainnya dalam pra produksi adalah *hunting* lokasi yang dibantu oleh pemuda setempat bernama Ridwan Malik. Peneliti memberikan tugas untuknya mencarinya sebuah lokasi pengambilan gambar berlatar rumah adat Cina Benteng yang masih terbuat dari kayu. Kemudian ia menemukan lokasi yang dianggap cocok, yaitu Rumah Kawin Tan Kim Yok.

Produksi

Proses produksi merupakan proses pengambilan gambar video. Pengambilan gambar video dilakukan di Rumah Kawin Tan Kim Yok, Kedaung Wetan, Tangerang pada tanggal 26 September 2022.



Gambar 3.
Perekaman Gambar Master Shot

Sumber:
dokumentasi Girah Putra Fajar



Gambar 4.
Poster Digital Instagram

Sumber:
dokumentasi Imam Firmansyah

Pengambilan gambar dilakukan beberapa kali yang pertama adalah *master shot* yaitu pengambilan gambar yang dilakukan dengan merekam seluruh pemusik dan penyanyi dalam satu gambar. Kegiatan tersebut dilanjutkan dengan pengambilan gambar dengan merekam satu persatu pemusik dan penyanyi dengan *medium close-up* yang memperlihatkan pemusik dengan alat musiknya.

Setelah semua pemusik dan penyanyi direkam satu persatu dilakukan editing yang termasuk dalam tahapan pasca produksi.

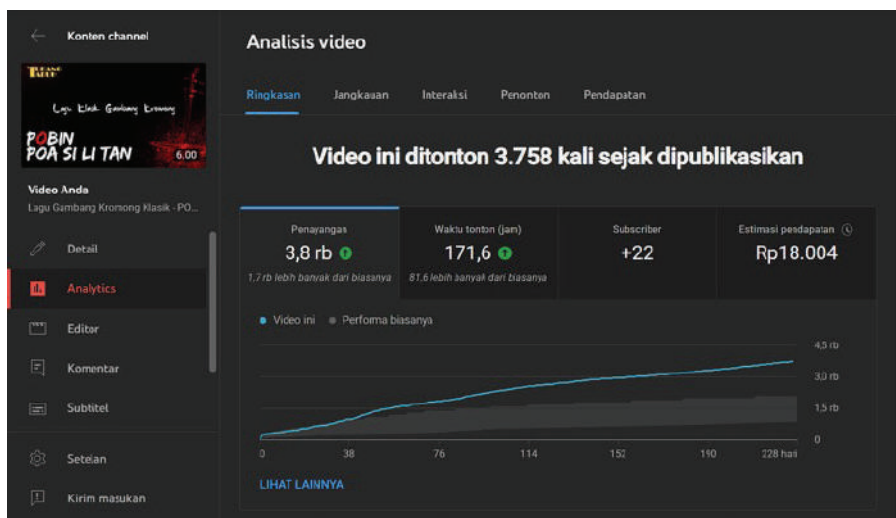
Masih dalam tahapan produksi, video yang diupload juga dipromosikan dengan membuat poster digital. Tujuannya adalah video yang tayang di YouTube bisa mendapatkan banyak penonton. Video YouTube dapat dilihat pada link berikut <https://youtu.be/RjXNrp0wsXs>. Sementara poster dibuat dengan menggunakan software Adobe Photoshop CC 2019 dengan menggunakan tipografi gaya oriental. Penggunaan warna merah yang digabungkan dengan hitam menghadirkan nuansa yang kelim. Hal ini disesuaikan dengan isi syair dari lagu Pobin Poa Si Li

Tan yang erat kaitannya dengan kudeta, pembunuhan, dan penculikan. Warna merah juga sangat erat kaitannya dengan budaya Tionghoa yang juga menjadi identitas mereka.

Pasca Produksi

Semua gambar yang telah direkam kemudian disatukan ke dalam sebuah aktivitas yang disebut dengan editing. Editing ini yang memakan waktu paling lama, prosesnya memerlukan waktu kurang lebih satu minggu, yaitu mulai dari tanggal 19 hingga 26 Oktober 2022. Selain untuk menyunting gambar, dalam proses editing ini juga ditambahkan teks berupa judul, dan juga *credit tittle* yang berisi nama-nama pendukung produksi video tersebut.

Dalam tahapan pasca produksi juga mengupload media promosi berupa poster digital di sosial media, diantaranya adalah [Instagram](#), [Facebook](#), dan status Whatsapp. Seluruh pemain dan kru yang juga ikut mengupload poster digital tersebut. Harapannya adalah untuk menyampaikan informasi mengenai proses rekaptia ini kepada masyarakat, terutama dalam lingkungan pelaku dan penikmat musik Gambang Kromong.



Gambar 5.
Grafik Penonton YouTube

Sumber:
channel YouTube Tukang Tabuh

c. Respon Masyarakat

Video musik *Pobin Poa Si Li Tan* di *upload* pada tanggal 27 Oktober 2022, jam 10.00 dan hingga tulisan ini dibuat (satu bulan) sudah ditonton sebanyak 1.444 kali, dan mendapatkan 72 like, dan 58 komentar. Mengacu pada statistik di YouTube, jumlah penonton juga semakin hari semakin meningkat, yaitu sekitar 200 penonton per minggunya. Hal ini terlihat pada grafik di bawah ini.

Proses rekacipta ini sempat menjadi pembicaraan hangat di Tangerang terutama di kalangan Gambang Kromong sehingga pada saat syuting datang seorang murid Masnah yang lain, yaitu Lia yang ternyata mempunyai perbendaharaan lagu *dalem* yang lebih banyak. Hal ini membuka kemungkinan untuk melakukan rekacipta lagu-lagu klasik lainnya.

Dalam komentar YouTube ada seorang warganet yang mengaku mempunyai salinan syair lagu “*Pobin Poa Si Li Tan*”. Hal ini mengkonfirmasi pernyataan Yampolsky (1999) bahwa terdapat satu buku cetak yang berisi syair lagu ini sebanyak 33 pantun.

Penelitian ini juga membuka pertemuan dengan Rusdi Tjahjadi, seorang penonton video “*Pobin Poa Si Li Tan*” di YouTube, yang menyimpan salinan syair lagu tersebut. Ia pun bersedia membagikannya kepada kami. Hal ini mengkonfirmasi apa yang dikatakan Yampolsky pada paragraf sebelumnya. Lagu *Pobin Poa Si Li Tan* terdiri dari 33 pantun dan tersimpan dalam buku “*Sair Tjerita si Lie Tan dan Nasehat Boeat Orang Moeda*” yang diterbitkan oleh *Electrischr Drukerij Kho Tjeng Bie & Co. Pintoe Besar Batavia 1921*. Judul buku tersebut diketahui dari komentar warganet lain dengan akun bernama Arya Kurniawan. Sementara salinan dari Rusdi Tjahjadi sudah kami digitalkan dalam bentuk PDF sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

Salah satu hal yang ingin dicapai dari rekacipta lagu “*Pobin Poa Si Li Tan*” adalah adanya permintaan lagu tersebut penonton atau penanggap dalam konteks pertunjukan aslinya. Apabila hal tersebut terjadi maka ada kemungkinan lagu ini dapat kembali hidup di tengah masyarakat. Kemungkinan tidak dengan gaya musik aslinya akan tetapi dengan gaya dan bentuk dan baru yang relevan dengan selera masyarakat pendukungnya.

Simpulan

“*Pobin Poa Si Li Tan*” merupakan sebuah lagu Gambang Kromong yang masuk dalam kategori lagu *dalem* atau lagu klasik. Lagu ini sudah tidak pernah lagi dimainkan dalam konteks pertunjukan aslinya hingga keberadaannya terancam punah. Oleh karena itu kami melakukan rekacipta lagu tersebut dan mentransformasikannya dalam bentuk media baru. Tujuannya adalah agar lagu “*Pobin Poa Si Li Tan*” dapat terjaga keberadaannya.

Proses rekacipta terbagi menjadi beberapa tahap antara lain: pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pra produksi mencakup kegiatan-kegiatan seperti studi literatur dan rekaman, mempelajari rekaman, perekaman audio alat musik satu persatu, dan melakukan *mixing* agar audio yang dihasilkan terdengar seimbang. Rekaman audio yang telah *dimixing* ini dijadikan acuan untuk tahap produksi

Produksi mencakup kegiatan pengambilan gambar di rumah kawin Tan Kim Yok yang berlokasi di Kedaung, Kota Tangerang.

Pasca produksi mencakup menyunting dan menyatukan gambar yang telah diambil pada tahapan produksi,

penambahan judul, dan penulisan *credit tittle*. Selain itu juga membuat poster digital sebagai media promosi di Instagram. Videonya sendiri diupload di kanal YouTube dan pada saat tulisan ini dibuat sudah mencapai seribu empat ratus kali penayangan dalam kurun waktu satu bulan.

Daftar Pustaka

- Annur, Cindy Mutia. (2022). "Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022". Diakses melalui www.katadata.co.id
- Firmansyah, Imam. (2020). Gaya Liao Konghayan Pada Lagu *Dalem* Gambang Kromong "Pobin Kong Ji Lok. *Jurnal Seni Nasional Cikini*. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Furchan, A. (2004). Pengantar Penelitian dalam Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Chulsum, Umi dan Windy Novia. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kashiko.
- Guntur. "Penelitian Artistik: Sebuah Paradigma Alternatif". Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta. Diakses melalui <http://repository.isi-ska.ac.id/631/1/makalah%20P>
- Harlandea, Marissa Renimas. (2016). "Sejarah dan Enkulturasasi Musik Gambang Kromong di Perkampungan Budaya Betawi." *Jurnal Seni Musik*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Kwa, David. (2009). "Gambang Kromong dan Wayang Coklek" dalam *Peranakan Tionghoa Indonesia: Sebuah Perjalanan Budaya*. ed: Al Heru Kustara. Jakarta PT. Intisari Mediatama dan Komunitas Lintas Budaya Indonesia.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- McQuail, Dennis. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Salemba Humanika.
- "Melody" diakses melalui lumenlearning.com pada tanggal 15 Desember 2021.
- Parani, Julianti (Ed.) (2017). *Bunga Rampai Seni Pertunjukan Kebetawian*. Jakarta: IKJ Press.
- Ruchiat, Rahmat. (2014). *Tari Sipatmo yang Pernah Jaya*. Jakarta: Komite Tari Dewan Kesenian Jakarta.
- Saryono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Shahab, Yasmine Zaki. (2004). *Identitas dan Otoritas: Rekonstruksi Tradisi Betawi*. Jakarta: Laboratorium Antropologi FISIP UI.
- Suhartono, Robertus. (2018). "Menelusuri Kembali Jejak 'Tari' Coklek di Tangerang". *Jurnal Seni Beranda* Vol 6. Jakarta: Fakultas Seni Pertunjukan – Institut Kesenian Jakarta.
- Suherlan, Ryan. (2022). "Daftar Media Sosial yang Paling Populer Tahun 2022". Diakses melalui <https://lifestyle.kontan.co.id/>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: PT.Alfabeta.
- Sugihartati, Risma. (2014). *Coklek: Milik Betawi Namun Asli Cina Benteng*. Jakarta: Komite Tari Dewan Kesenian Jakarta.
- Sukotjo. (2012). Musik Gambang Kromong dalam Masyarakat Betawi di Jakarta. *Selonding*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Yampolsky, Philip. (1999). *Musik dari Daerah Pinggiran Jakarta: Gambang Kromong*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini terlaksana atas dukungan Bidang Riset, Inovasi, dan PkM IKJ melalui program Hibah Insentif Kompetitif Institut Kesenian Jakarta 2022.

Data Penulis

Imam Firmansyah berlatar belakang pendidikan S1 Etnomusikologi dan S2 Penciptaan Seni Urban dan Industri Budaya di Institut Kesenian Jakarta. Banyak bereksplorasi dalam bidang musik tradisi khususnya Gambang Kromong baik sebagai praktisi maupun akademisi. Ia juga menjabat sebagai Anggota Dewan Kesenian Jakarta komite musik periode 2020-2023. Sebagai pendidik aktif mengajar di Pusat Pelatihan Seni Budaya 5 wilayah Jakarta, narasumber di SMKN 57 Jakarta, serta menjadi Dosen di Institut Kesenian Jakarta dan Universitas Mercu Buana.

Penulis Korespondensi

Anusirwan, merupakan pendidik dan tenaga pengajar di Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Kesenian Jakarta. Alumni Etnomusikologi dan Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta. Aktif berkecimpung di dunia seni musik dan diplomasi budaya.

Penulis Korespondensi

Girah Putra Fajar, mahasiswa Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan IKJ. Memiliki minat di bidang seni musik etnik dan tradisi.

Syair *Smong* dalam Nyanyian Warisan Penyelamatan Diri dari Bencana Tsunami Aceh Simeulue

Kaksim

kaksim010983@gmail.com
Universitas PGRI Sumatera Barat

Maira Hidayat

mairahidayat1986@gmail.com
PMT Prof. Dr. Hamka II Padang

Zulfa

zulfaeva75@gmail.com
Universitas PGRI Sumatera Barat

ABSTRAK: Aceh khususnya daerah Simeulue pada tahun 1907 dan tahun 2004 terkena bencana yang besar yaitu Tsunami. Pada zaman dulu masyarakat menjaga diri mereka dari bencana Tsunami dengan menyanyikan Syair *Smong*. Namun pada saat sekarang masyarakat sudah tidak menyanyikan syair ini lagi sebagai suatu bentuk penyelamatan diri dari bencana tsunami. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana syair *Smong* yang telah menyelamatkan diri dari bencana tsunami. Metode penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif dengan berdasar kepada observasi lapangan, terlibat langsung, wawancara, dan perekaman data dalam bentuk audiovisual. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) dari aspek musikal, syair *smong* menggunakan tangga nada mikrotonal khas Simeulue, dalam bentuk semi free meter, dan tekstur heterofonis; (2) dari aspek tekstual syair *smong* adalah termasuk ke dalam jenis syair, terdiri dari lima bait, yang secara keseluruhan bercerita tentang apa itu tsunami (*smong*) dan bagaimana menyelamatkan diri dari *smong* tersebut, makna yang terkandung teks *smong* sebagian besar adalah makna denotatif dan sedikit saja makna konotatif yang metaforik; (3) secara fungsional, syair *smong* memiliki guna dan fungsi. Penggunaan syair *smong* adalah: (i) memeriahkan suasana pesta perkawinan, (ii) memeriahkan suasana pesta khitanan, (iii) memeriahkan upacara penyambutan tamu, (iv) untuk memeriahkan acara ulang tahun kemerdekaan Indonesia, (v) meresmikan gedung pemerintahan, (vi) untuk kegiatan pariwisata, (vii) pertunjukan budaya, dan lain-lainnya, sesuai dengan perkembangan zaman. Sementara terdapat dua fungsi utama syair *smong* yakni: (a) untuk memberitahu gejala dan fenomena tsunami serta (b) memberitahu bagaimana menyelamatkan diri dari bencana tsunami ini, ditambah fungsi-fungsi lainnya seperti: (c) menjaga keseimbangan kosmologis, (d) komunikasi, (e) kesinambungan kebudayaan, (f) memperkuat identitas kebudayaan Simeulue, (g) penghayatan agama Islam, (h) hiburan, dan (i) integrasi sosiobudaya. (4) Dari aspek kearifan lokal, maka nandong *smong* mengekspresikan kearifan orang Simeulue dalam menghadapi bencana.

Kata kunci: syair *Smong*, nyanyian, warisan penyelamatan diri, tsunamai

ABSTRACT: Aceh especially the Simeulue area in 1907 and 2004 was hit by a major disaster, namely the Tsunami. In ancient times, people protected themselves from the Tsunami disaster by singing *Smong* Poems. However, nowadays people no longer sing this poem as a form of saving themselves from the tsunami disaster. This study aims to reveal how *Smong's* poetry saved itself from the tsunami disaster. The method of this research is to use qualitative research methods based on field observations, direct involvement, interviews, and audiovisual data recording. The results of this study are as follows: (1) from a musical aspect, *smong* poetry uses Simeulue's typical microtonal scales, in the form of a semi-free meter, and a heterophonic texture; (2) from the textual aspect, *smong* poetry is included in the type of poetry, consisting of five stanzas, which as a whole tells about what a tsunami (*smong*) is and how to save oneself from the *smong*, the meaning contained in the *smong* text is mostly denotative meaning and little metaphorical connotative meaning; (3) functionally, *smong* poetry has a purpose and function. The use of *smong* poetry is: (i) to enliven the atmosphere of a wedding party, (ii) to enliven the atmosphere of a circumcision party, (iii) to enliven the ceremony of welcoming guests, (iv) to enliven the anniversary of Indonesian independence, (v) to inaugurate a government building, (vi) for tourism activities, (vii)

cultural performances, and others, in accordance with the times. While there are two main functions of poetry smong, namely: (a) to tell the symptoms and phenomena of the tsunami and (b) to tell how to save oneself from this tsunami disaster, plus other functions such as: (c) maintaining cosmological balance, (d) communication, (e) cultural continuity, (f) strengthening Simeulue's cultural identity, (g) appreciation of the Islamic religion, (h) entertainment, and (i) socio-cultural integration. (4) From the aspect of local wisdom, nandong smong expresses the wisdom of the Simeulue people in dealing with disasters.

Keywords: *Smong poetry, singing, legacy of self-rescue, tsunami*

Pendahuluan

Syair smong merupakan kearifan lokal yang ada di Kabupaten Simeulue yang berupa syair-syair berisikan pesan-pesan dan diyakini masyarakat sebagai media penyelamatan diri dari bencana tsunami. Karena berdasarkan pengalaman nenek moyang masyarakat Simeulue, syair Smong hadir di tengah masyarakat. Pengalaman ini diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori fenomenologi Stanley Deetz. Kajian menemukan bahwa syair smong disimpan di nafi, salah satu wilayah masyarakat Simeulue. Nafi-nafi, atau menceritakan kejadian masa lalu, merupakan salah satu budaya tutur masyarakat Simeulue. Syair Smong merupakan salah satu dari sekian banyak cerita dalam nafi yang sangat populer.

Penelitian ini mengkaji empat aspek dari nandong smong di Desa Sukamaju Simeulue Aceh, yaitu: (1) musikal, (2) tekstual, (3) fungsional, dan (4) kearifan lokalnya. Dalam penelitian ini, untuk mengkaji keempat aspek nandong smong, digunakan teori-teori tersendiri: untuk musikal digunakan teori weighted scale, untuk tekstual digunakan teori semiotik, untuk fungsional digunakan teori fungsi, dan kearifan lokal digunakan teori etnosains (etnometodologi).

Hal ini seperti diungkapkan dalam ketetapan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor: 3030/F4/KB.09.06/2002, *Smong* merupakan warisan budaya takbenda Indonesia yang berasal dari Aceh. Ini ditetapkan di Jakarta pada tanggal 21 Oktober 2022. *Smong* dijadikan sebagai warisan budaya takbenda tidak terlepas dari terjadinya bencana *Tsunami* yang melanda Aceh dan sekitarnya pada 26 Desember 2004. Namun kalau dilihat dari sejarahnya, ini berkaitan dengan bencana yang terjadi pada 04 Januari 1907. Tidak banyak diketahui berapa jumlah yang menjadi korban. Namun legenda menceritakan hingga 70% populasi meninggal, banyak di antaranya ditemukan di puncak pohon kelapa setinggi lebih dari 10 m atau di perbukitan, (McAdoo et al., 2006). Berbeda dengan apa yang terjadi pada 26 Desember 2004, informasinya langsung menyebar keseluruhan dunia seiring kemajuan teknologi informasi.

Berbicara Etnis atau suku merupakan suatu kesatuan sosial yang dapat dibedakan dari kesatuan yang lain berdasarkan

akar dan identitas kebudayaan, terutama bahasa. Etnis adalah kelompok manusia yang terikat oleh kesadaran dan identitas tadi seringkali dikuatkan oleh kesatuan bahasa. Etnis dapat ditentukan berdasarkan kesamaan asal-usul yang merupakan salah satu faktor yang dapat menimbulkan satu ikatan (Koentjaraningrat, 2007).

Keterikatan etnis merupakan modal dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara yang sudah dirumuskan oleh para pendiri bangsa dengan motto "Binneka Tunggal Ika". Etnis ini juga telah menimbulkan kesadaran masa pergerakan nasional akan pentingnya persatuan dalam menghadapi penjajah demi terwujudnya Indonesia merdeka. Hal ini dibuktikan dengan bersatunya para pemuda dari berbagai daerah untuk bersatu dalam konsep keindonesiaan.

Pulau "U" (Simeulue) yang merupakan bagian dari negara Indonesia adalah sebuah kabupaten yang ada di Provinsi Aceh. Simeulue resmi menjadi sebuah Kabupaten sejak tahun 1999 yang sebelumnya tergabung dalam Kabupaten Aceh Barat. Simeulue merupakan sebuah pulau yang berada kurang lebih 150 km dari lepas pantai barat Aceh, berdiri tegar di Samudra Indonesia. Pulau Simeulue yang memiliki luas 2.051,48 km² dan memiliki penduduk sebanyak 94.251 jiwa tersebar ke dalam 10 kecamatan, ternyata memiliki keunikan sendiri. Ini dilihat dari etnis atau suku, agama, bahasa yang ada.

Bagi masyarakat simeulue, bencana yang terjadi pada 04 Januari 1907 telah memberikan pelajaran untuk mewaspadai peristiwa yang sama dikemudian hari yang diwariskan melalui cerita, syair dan senandung di berbagai wilayah yang ada di Simeulue dengan menggunakan bahasa lokal. Alhasil, kearifan lokal *Smong* bisa menekan jumlah korban etnis Simeulue pada bencana *Tsunami* 26 Desember 2004.

Dari beberapa hasil penelitian salah satunya adalah tentang nandong smong dalam komunikasi oleh Dea Wulandari (2022;1) menyatakan bahwa nandong smong adalah salah satu komunikasi dalam bencana tsunami di Aceh. penelitian ini menemukan bahwa ceirta smong disimpan di nafi, salah satu wilayah masyarakat Simeulue. Nafi-nafi, atau menceritakan kejadian masa lalu, merupakan salah satu budaya tutur masyarakat Simeulue. Narasi Smong merupakan salah satu dari sekian banyak cerita

dalam nafi yang sangat populer. Selanjutnya penelitian dari Mohamad Takhari Fadlin dan yomi yang melakukan penelitian tentang nandong smong nyanyian warisan sarana penyelamatan diri dari bencana tsunami dalam budaya suku simeulue di desa suka maju; kajian musical, tekstual, fungsional dan kearifan lokal (2017;2).

Penelitian ini mengaji bagaimana syair smong dalam nyanyian warisan penyelamatan diri dari bencana Tsunami di Aceh Simeulue. Namun belum ada yang mengkaji smong dalam nyanyian warisan penyelamatan diri dari bencana tsunami Aceh Simeulue.

Metodologi dan Kajian Teoritis

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan berdasar kepada observasi lapangan, terlibat langsung, wawancara, dan perekaman data dalam bentuk audiovisual. Penelitian ini mengkaji *Smong* dari aspek syair smong dengan melakukan pengamatan literatur terkait *Smong* dan Simeulue. Selain literatur, penelitian ini juga menggunakan sejarah lisan dengan melakukan wawancara kepada beberapa orang narasumber atau pengkisah. Wawancara dilakukan dengan menghubungi narasumber melalui alat komunikasi berupa HP. Wawancara dilakukan dengan tokoh yang ada di Semulue baik di bagian pemerintahan maupun kepada tokoh adat dan budaya. Wawancara dilakukan selama 1 jam bahkan ada yang lebih dari 1 jam. Jumlah narasumber yang diwawancarai dalam penelitian ini sebanyak 10 orang.

Hasil dan Pembahasan

Syair smong dianalisis dalam teori weighted scale. Pada prinsipnya teori weighted scale adalah teori yang lazim dipergunakan di dalam disiplin etnomusikologi untuk menganalisis melodi baik itu berupa musik vokal atau instrumental. Ada delapan parameter atau kriteria yang perlu diperhatikan dalam menganalisis melodi, yaitu: (1) tangga nada (scale), (2) nada dasar (pitch center), (3) wilayah nada (range), (4) jumlah nada (frequency of note), (5) jumlah interval, (6) pola-pola kadensa (cadence patterns), (7) formula melodi (melody formula), dan (8) kontur (contour) (Malm dalam terjemahan Takari 1993:13).

Dalam hal ini, tangga nada dapat diartikan sebagai nada-nada yang digunakan di dalam suatu komposisi musik, sebagai dasar pengembangan melodi atau harmoni. Misalnya tangga nada C mayor di dalam kebudayaan musik Barat, terdiri dari nada-nada c-d-e-f-g-a-b-c'. Nada dasar adalah nada yang menjadi pusat tonalitas suatu komposisi musik, misalnya nada dasar dari tangga nada C Mayor di dalam kebudayaan musik Barat adalah nada c.

Wilayah nada atau teba nada atau interval, adalah jarak antara nada terendah dengan nada tertinggi yang terdapat dalam suatu komposisi musik, biasanya diukur dengan satuan laras, langkah, sent, dan lainnya. Jumlah nada adalah munculnya secara kuantitatif nada-nada dalam suatu komposisi musik, yang juga mempertimbangkan durasi atau nilainya. Jumlah interval adalah 27 bagaimana secara kuantitatif interval (jarak nada yang satu ke nada berikutnya) dalam suatu musik, biasanya diukur dengan istilah musik seperti prima murni, sekunde minor, sekunde mayor, ters minor, ters mayor, dan seterusnya. Pola-pola kadensa adalah beberapa nada di akhir-akhir frase atau bentuk melodi musik. Sementara formula melodi adalah bentuk-bentuk dasar yang membentuk keseluruhan rangkaian melodi. Sementara unsur melodi yang disebut kontur adalah garis lintasan melodi. Dalam rangka penelitian ini, sebelum menganalisis melodi syair smong yang disajikan oleh narasumber penulis, maka terlebih dahulu data audio ditranskripsi ke dalam notasi balok dengan pendekatan etnomusikologis. Setelah dapat ditransmisikan ke dalam bentuk notasi yang bentuknya visual, barulah notasi tersebut dianalisis. Dalam kerja ini juga penulis melakukan penafsiran-penafsiran.

Selanjutnya syair smong dilihat dalam teori Semiotik menganalisis teks yang dinyanyikan, penulis menggunakan teori William P. Malm. Malm menyatakan bahwa dalam musik vokal, hal yang sangat penting diperhatikan adalah hubungan antara musik dengan teksnya. Apabila setiap nada dipakai untuk setiap silabel atau suku kata, gaya ini disebut silabis. Sebaliknya, bila satu suku kata dinyanyikan dengan beberapa nada disebut melismatik. Studi tentang teks juga memberikan kesempatan untuk menemukan hubungan antara aksan dalam bahasa dengan aksan pada musik, serta sangat membantu melihat reaksi musikal bagi sebuah kata yang dianggap penting dan pewarnaan kata-kata dalam puisi (Malm dalam 28 terjemahan Takari 1993:15).

Oleh karena itu, untuk mengetahui apakah teks ini silabis atau melismatis, penulis menggunakan metode weighted scale yang dikemukakan oleh Bruno Nettl. Selain itu dalam konteks menganalisis makna teks nandong smong ini penulis menggunakan teori semiotik. Teori semiotik adalah sebuah teori mengenai lambang yang dikomunikasikan. Istilah semiotik berasal dari bahasa Yunani, semeion. Panuti Sudjiman dan van Zoest (dalam Bakar 2006:45-51) menyatakan bahwa semiotika berarti tanda atau isyarat dalam satu sistem lambang yang lebih besar. Menurut Ferdinand de Saussure (perintis semiotika dan ahli bahasa), semiotik adalah the study of "the life of signs within society". Secara harafiah dapat diartikan dengan studi dari tanda-tanda kehidupan dalam masyarakat. Selain itu, teori pendekatan semiotik sosial (social semiotics)

yang diperkenalkan oleh Halliday juga menyatakan bahwa bahasa adalah sistem arti dan sistem lain (yaitu sistem bentuk dan ekspresi) untuk merealisasikan arti tersebut.

Asal Usul Smong

Smong merupakan kisah yang diceritakan secara turun-temurun melalui melalui iinafi, nanga-nanga, syair dan nandong atau senandung dari satu generasi ke generasi berikutnya. Peristiwa yang diceritakan melalui iinafi, syair dan nandong atau senandung ini tidak hanya terkait musibah, namun terdapat juga di posisi nasihat-nasihat termasuk salah satunya adalah nasehat kewaspadaan terhadap terjadinya *Smong*. Kemunculan istilah *smong* bagi masyarakat Simeulue tidak terlepas dari terjadinya bencana besar pada tahun 1907. Pada tahun 1907 terjadi musibah ombak besar yang menghantam pesisir pulau Simeulue, terutama di Kecamatan Teupah Barat.

Pada Waktu itu terjadi gempa dengan kekuatan 7,6 yang diiringi dengan ombak besar yang menimbulkan kehancuran dan memakan banyak korban jiwa. Jejak bencana hebat tersebut masih terlihat pada sebuah kuburan yang terletak di pelataran masjid Desa Salur, Kecamatan Teupah Barat. Sejak itu, kata *Smong* menjadi budaya tutur yang menyebar di antara masyarakat Simeulue untuk menggambarkan bencana gempa dan gelombang air laut yang mematikan tersebut. *Smong* disampaikan kepada generasi muda termasuk anak-anak diberbagai kesempatan termasuk di surau-surau setelah mengaji, ketika anak-anak membantu orang tuanya, menjadi cerita selingan di tengah kesibukan, atau sebagai kisah pengantar tidur.

Smong

Hari ini 26 Desember 2022 bertepatan dengan 18 tahun peristiwa *Tsunami* Aceh yang terjadi pada hari minggu 26 Desember 2004. Hari itu merupakan hari bersejarah bagi masyarakat Aceh bahkan dunia. Bagaimana tidak, korban dari peristiwa tersebut tidak dapat dipastikan baik korban jiwa, harta dan sebagainya.

Berkat syair tersebut, warga Simeulue mengerti apa yang harus dilakukan sebagai langkah mitigasi yaitu segera mencari tempat yang tinggi. Ada juga warga yang mengenali pertandanya dari perilaku kerbau yang tiba-tiba berlari tak tentu arah, dan burung-burung yang tiba-tiba beterbangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan masyarakat Desa Sigulai Kecamatan Simeulue Barat Kabupaten Simeulue, bahwa pada saat menjelang *Smong* terjadi pada 26 Desember 2004, kerbau yang ada di Muara Sungai Desa Sigulai, serentak melarikan diri untuk ke arah Desa Lamamek dan mencari dataran yang lebih tinggi.

Adanya kearifan lokal *Smong* ini telah menyelamatkan masyarakat Simeulue yang notabennya bertempat tinggal di pesisir dan dengan jumlah korban yang sangat sedikit (7 orang) dari 78.000 penduduk pulau Simeulue. pada Setelah kejadian bencana 26 Desember 2004 telah membuat kearifan lokal *Smong* Simeulue mendunia. Bahkan sudah disahkan oleh kementerian sebagai budaya nonbenda dari Simeulue Aceh. Secara mandiri tanpa adanya teknologi canggi, warga Simeulue sudah bisa melakukan mitigasi bencana secara mandiri.

Kearifan lokal *Smong* telah memberikan dampak dalam penyelamatan masyarakat yang ada di kepulauan Simeulue. Padahal, dilihat dari posisi pusat gempa Aceh 26 Desember 2004 yang berkekuatan 9,1-9,3 Mw dan terjangan *Smong* (*Tsunami*) yang memiliki kecepatan 15-40 km per jam dengan korban jiwa mencapai 250.000 orang lebih, Simeulue berjarak paling dekat yakni di posisi 3,298^o Lintang Utara dan 95 tentu akan menelan korban yang sangat signifikan. Namun untuk masyarakat Simeulue, terbantu dengan adanya kearifan lokal *Smong* yang diwariskan secara turun temurun. Ada yang menarik dibalik peristiwa 26 Desember 2004 yang sangat populer di tengah masyarakat dengan istilah *Tsunami*. Namun berbeda halnya bagi masyarakat simeulue sebuah kabupaten yang dulunya tergabung dalam Kabupaten Aceh Barat. Sejak 1999 barulah menjadi Kabupaten sendiri.

Berdasarkan sejarahnya, peristiwa *smong* Peristiwa yang terjadi 26 Desember 2004 itu, ternyata telah mencatat sejarah baru bagi masyarakat Simeulue, dimana peristiwa tersebut memberikan peran yang sangat berarti dalam mengenalkan kepada dunia luar terkait adanya budaya nonbenda yaitu *Smong*. Pada tahun 1907, wilayah terparah yang dilanda *smong* adalah Teupa Barat. Pada tahun 2004 wilayah Simeulue yang terparah adalah wilayah barat, yakni kecamatan Alafan. Dimana, rumah masyarakat berpindah dari tempat semula akibat terjangan *Smong*. Masyarakat yang sudah memiliki kearifan lokal *Smong* sudah berada di atas bukit bahkan ada yang sudah memanjat ke atas pohon. Dari atas pohon, masyarakat menyaksikan bagaimana *Smong* menghantam perkampungan dan membawa hanyut rumah tempat kediaman mereka. Sebelum bantuan datang, masyarakat berinisiatif untuk membuat tenda-tenda seadanya dengan menggunakan kayu dan daun kelapa serta daun rumbia (pohon sagu).

Syair *Smong* Dalam Pencegah Bencana di Aceh Simeulue

Smong merupakan istilah yang muncul pada masyarakat yang berada di Kabupaten Simeulue Aceh. *Smong* merupakan kearifan lokal yang muncul setelah terjadinya musibah bencana air bah yang terjadi pada tahun 1907.

Peristiwa ini menyebabkan kematian 70% penduduk simeulue (Rahman et al., 2017). Pada tahun 2004, peristiwa smong terjadi lagi, namun pada tahun 2004, masyarakat Simeulue, dengan kearifan lokalnya Smong dapat menekan jumlah korban yang sangat signifikan. Hal ini berbeda dengan daerah lain yang terdampak Tsunami. Kearifan lokal melalui tradisi lisan Smong merupakan alat mitigasi bencana lebih ampuh bahkan jika dibandingkan dengan sistem peringatan berteknologi tinggi, (Kamil et al., 2021).

Warisan kearifan lokal *smong* pada masyarakat Simeulue yang disampaikan secara turun temurun dari orang tua kepada generasi berikutnya, telah memberikan kemandirian (Sutton et al., 2020) berkaitan dengan keadaan lokasi masyarakat simeulue yang merupakan daerah kepulauan. Peristiwa gempa yang terjadi pada 26 Desember 2004 berhasil menyadarkan orang Simeulue dari bencana besar. Mereka lari dari tepi pantai ke daerah yang lebih tinggi (Suciani et al., 2018).

Pewarisan budaya kearifan lokal Smong di Simeulue dilakukan dengan menceritakan peristiwa yang pernah terjadi oleh orang tua kepada anak-anaknya secara turun temurun. Sistem pewarisan budaya Smong pada masyarakat Simeulue ini dikategorikan unik, hal ini dikarenakan pewarisannya melalui syair senandung, nandong, nanga-nanga yang dikemukakan dalam bahasa masing-masing di daerah tersebut. Syair senandung, nandong, iinafi, nanga-nanga terkait dengan smong, ini dilakukan dalam kegiatan hiburan baik dalam pesta pernikahan, maupun acara adat lainnya.

Selain itu, pewarisan budaya smong juga dilakukan oleh orang tua disaat mengayunkan buayan anak kecil dengan mendendangkannya. Sehingga, bagi masyarakat simeulue iinafi, syair senandung, nandong dan nanga-nanga smong menjadi pelajaran yang sangat berharga mengingat wilayah itu sangat rawan dengan gempa dan ombak besar atau smong.

Syair smong berdasarkan ilmu sastra, dapat dikategorikan sebagai genre syair. Apa yang dimaksud syair, adalah karya sastra yang umumnya menceritakan sesuatu, terdiri dari bait-bait teks, satu bait umumnya empat baris, mengikuti peraturan rima di ujung-ujung barisnya, bisa bersajak rata a-a-aa, maupun binari a-b-a-b. Genre sastra ini umum dijumpai di dalam berbagai kebudayaan di Nusantara, termasuk di Simeulue, yang masuk dalam rumpun bahasa Melayu Polinesia. Genre sastra Melayu (termasuk di Simeulue) yang disebut syair ialah suatu bentuk puisi Melayu tradisional yang sangat populer. Kepopuleran syair sebenarnya bersandar pada sifat penciptaannya yang berdaya melahirkan bentuk naratif atau cerita, sama seperti bentuk prosa, yang tidak dipunyai oleh pantun, seloka, atau gurindam. Dari bentuk kata atau istilahnya jelas bahwa

kata ini berasal dari bahasa Arab. Kamus al-Mabmudiyah (1934) karangan Syed Mahmud ibnu Almarhum Abdul Qadir al-Hindi memberikan makna kata syair sebagai "karangan empat baris yang sama sajak (s-j-?)nya pada akhir keempat-empat kalimat dan sama pertimbangan perkataannya" (Syed Mahmud 1934:159). Dari konteksnya kita fahami apa yang dimaksudkan dengan sajak (s-j-?) ialah persamaan bunyi di akhir tiap-tiap baris atau rawi. Tentu saja keterangan yang terdapat dalam Kamus Al-Mabmudiyah sangat ringkas, karena penyusun kamus ini menyadari bahwa semua orang Melayu [termasuk orang Simeulue] pasti tahu apa itu syair (Siti Hawa Haji Salleh 2005:1).

Dalam bentuk asalnya, syair tidak mungkin dikelirukan dengan seloka dan gurindam karena cara penulisannya. Syair yang pada mulanya ditulis dalam tulisan Jawi (Arab Melayu), ditulis berpasang-pasangan, yaitu dua kalimat (ayat) pada baris pertama dengan dipisahkan oleh suatu tanda hiasan atau bunga di tengah-tengahnya. Biasanya dua pasangan ayat (yaitu empat baris) mempunyai bunyi akhir sama, walaupun kadang-kadang ditemui sepasang ayat sahaja yang mempunyai rima akhir yang sama (Siti Hawa Haji Salleh 2005:4). Kekeliruan terjadi ketika syair dalam tulisan Jawi diperturunkan ke dalam tulisan Romawi dan mungkin karena keterbatasan ruang, empat baris syair berpasang-pasangan terpaksa diletakkan sebagai suatu rangkap yang terdiri dari empat baris. Baris-baris syair ini biasanya ditransliterasikan dalam bentuk yang sangat berbeda dengan yang asalnya dalam tulisan jawi (Arab Melayu). Baris-baris membawa maksud atau amanat syair, semuanya membawa maksud amanat yang berkaitan. Jika ditransliterasikan ke dalam tulisan Latin dalam bentuk rangkap empat baris, maka mudah dikelirukan dengan seloka (Siti Hawa Haji Salleh 2005:5). Za'ba dalam bukunya Ilmu Mengarang Melayu (1962 dan sebelumnya) menyatakan bahwa penulisan syair tidaklah terkungkung pada menerima saja. Beliau mengemukakan beberapa contoh yang memperlihatkan variasi yang berbeda, seperti syair dua baris serangkap berima a/b, a/b, a/b, dan seterusnya; syair tiga baris serangkap dengan rima a/a/b, a/a/b, dan seterusnya; syair empat baris serangkap berima a/a/a/b, c/c/c/d, dan seterusnya. Contoh dua baris serangkap berima a/b, a/b: Dihitung banyak tidak terkira, Apabila dijumlahkan menjadi satu. Melompat tak seperti kera, Hanya tak pandai memanjat pintu. Menghidupi memelihara, Tetapi orang benci bercampur bersatu. (Za'ba 1962:236 dalam Harun Mat Piah 1989:232). Contoh syair tiga baris serangkap berima a/a/b, a/a/b:

Meskipun menggunakan pendekatan yang berbeda, seperti A. Teeuw yang menggunakan pendekatan ekstensif (emik) dan Syed Naquib al-Attas yang menggunakan pendekatan intensif, para sarjana ini tidak dapat menafikan bahwa

dalam realitanya Hamzah Fansuri yang memusatkan penggunaan syair dalam perkembangan kesusastraan Melayu. Oleh karenanya, soalan yang perlu dibagi jawaban ialah sangat menentukan seperti yang dikemukakan Harun Mat Piah (1989:216): Pertamanya, apakah syair itu merupakan bentuk puisi Melayu Indonesia yang asli (purba), ertinya telah ada sebelum kedatangan Islam atau, keduanya, benarkah syair dikarang dandicipta oleh Hamzah Fansuri dan hanya dikenali dan berkembang selepas Hamzah Fansuri (m. 1630 Masihi) Harun Mat Piah mengemukakan empat kesimpulan berasaskan kepada berbagai-bagai pendapat dan polemik yang timbul berhubung dengan syair yang dikemukakan oleh para sarjana. Tanpa mengulangi satu per satu penghujahan yang dikemukakan oleh para sarjana dan mengulangi lagi asal-usul syair dan lain-lain yang berkaitan dengannya, kita lihat keempat simpulan mengenai syair yang dikemukakan oleh Harun Mat Piah (1989:209-210). (1) Bahwa istilah syair berasal dari bahasa Arab; dan penggunaannya dalam bahasa Melayu hanya sebagai istilah teknik. (2) Bahwa syair Melayu itu, walau ada kaitannya dengan puisi Arab, tetapi tidak berasal dari syair Arab dan Persia, atau sebagai penyesuaian dari mana-mana genre puisi Arab atau Persia. Dengan perkataan lain, syair adalah ciptaan asli masyarakat Melayu. (3) Ada kemungkinan syair itu berasal dari puisi Melayu Malaysia Indonesia asli.

Bahwa syair Melayu dicipta dan dimulakan penyebarannya oleh Hamzah Fansuri dan beracukan puisi Arab-Persia. Pengkaji lainnya yaitu Mohd. Yusof Md. Nor dan Abdul Rahman Kaeh (1985: vii) mengemukakan empat yang dikemukakan oleh Harun Mat Piah, yaitu: (1) Karena kata syair datangnya dari Arab-Persia, maka syair dianggap datang dari luar. (2) Meskipun kata syair ada kaitannya dengan bahasa Arab-Persia, tetapi bentuk syair ialah ciptaan orang Melayu di Nusantara ini. (3) Syair sudah ada sejak abad kelima belas di Melaka. (4) Syair dikarang oleh Hamzah Fansuri dan berkembang selepasnya. Sementara Siti Hawa Salleh menambahkan bahwa selain simpulan seperti di atas ada sebuah lagi aspek yang berkaitan dengan eksistensi syair di dunia Melayu.

Menurutnya, kegiatan keagamaan dalam tradisi merayakan Maulidur Rasul (Maulid Nabi) memperkenalkan dan merapatkan masyarakat Melayu dengan puisi barzanji. Mungkin pada mulanya puisi didendangkan dalam bahasa Arab asalnya dan kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Melayu sambil memberi perhatian kepada rima akhir setiap baris. Akhirnya para penyair Melayu sendiri mencipta puisi-puisi dengan berpandukan penulisan puisi barzanji. Contoh-contoh yang dipetik dari buku barzanji memperlihatkan bahwa bentuk penciptaan puisi itu ialah bentuk syair seperti yang wujud sekarang. Kegiatan menyanyikan puisi barzanji dalam majlis Maulidur Rasul (maulid Nabi) setiap tahun pasti meninggalkan kesan

terhadap Makna Konotatif dan Denotatif Syair Smong Lirik lagu yang menggunakan bahasa daerah ataupun, jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia kemungkinan sangatlah tidak sesuai dengan apa yang dimaksudkan pada teks aslinya. Oleh karena itu, penulis ingin menjelaskan makna sebenarnya yang terkandung dalam lirik smong ini, untuk mempermudah proses penggalan makna yang terkandung, penulis membagi liriknya ke dalam lima bagian bait puisi syair, yaitu sebagai berikut. a. Larik nomor 1, 2, 3, dan 4 (bait I) Larik: Enggelan mon sao surito (dengarlah suatu kisah) Inang maso semonan (pada zaman dahulu kala) Manoknop sao fano (tenggelam suatu desa) Uwilah da sesewan (begitulah dituturkan) Makna bait pertama di atas keseluruhannya adalah makna denotatif. Setersunya makna denotatif dari teks di atas adalah, orang tua yang sedang menceritakan kepada anaknya tentang sebuah desa yang tenggelam oleh lautan pada zaman dahulu. Orang tua tersebut mengetahuinya dari orang tuanya dan kemudian menceritakan kembali kepada anaknya. Pada zaman dahulu, terjadi bencana alam luar biasa yang menyebabkan tenggelamnya salah satu desa di pulau Simeulue, begitulah menurut cerita nenek moyang kita. Secara kontekstual teks ini menjelaskan kepada pendengarnya bahwa cerita tentang tenggelamnya suatu desa itu, berasal dari nenek moyang orang Simeulue.

Cerita tersebut dituturkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dengarkanlah cerita ini, karena penting bagi seluruh masyarakat Simeulue, terutama tentang smong dan bagaimana menyelamatkan diri dari bencana smong tersebut. b. Lirik nomor 5, 6, 7 dan 8 (bait II) Lirik: Unen ne alek linon (diawali oleh gempa) Fesang bakat ne mali (disusul ombak besar) Manoknop sao hampong (tenggelam seluruh negeri) Tibo-tibo maawi (secara tiba-tiba) Makna denotatif (makna sesungguhnya) dari teks di atas adalah, menjelaskan bahwa sebelum desa tersebut tenggelam, ada beberapa tanda-tanda alam dan gempa yang berkekuatan besar mengguncang desa itu. Selepas itu, setelah terjadi gempa, berselang beberapa menit, lalu air laut surut hingga mencapai kering di dasar lautan, kemudian air laut yang surut dengan seketika naik membentuk ombak yang sangat besar dan menenggelamkan seluruh desa di pesisir pantai. Teks ini menjelaskan dari satu indeks makna ke indeks makna berikutnya. Secara semiosis dapat digambarkan pada bagan berikut. 118 Bagan 5.1 Makna Multi-indeksikal pada Bait II Nandong Smong c. Lirik nomor 9, 10, 11 dan 12 (bait III) Lirik: Anga linon ne mali (jika gempanya kuat) Uek suruik sahuli (disusul air yang surut) Maheya mihawali (segeralah cari tempat) Fano me senga tenggi (tempat kalian yang tinggi) Makna denotatif teks di atas adalah untuk menghindari bencana alam tersebut, jika terjadi gempa yang dahsyat (pada masa sekarang diukur 7.0 ke atas, dalam skala richter), perhatikanlah tanda-tanda alam, seperti seluruh hewan berlarian ke gunung terdekat

dan air laut surut dari bibir pantai hingga mencapai kering, segeralah berlari ke daratan yang lebih tinggi seperti gunung yang jauh dari bibir pantai. Tinggalkan semua harta benda dan selamatkan sanak saudara. Jika gempanya kuat, maka akan menimbulkan tsunami. Jika gempanya dirasa tidak kuat (berdasarkan pengalaman orang Simeulue), dan air laut Hindia tidak surut, maka tidak perlu mencari tempat yang tinggi, karena gempa tersebut tidak menimbulkan tsunami. Namun dalam hal ini perlu berhati-hati, 119 karena bisa saja setelah gempa yang relatif lemah, akan terjadi gempa yang dahsyat yang dapat menimbulkan tsunami. d. Larik nomor 13, 14, 15 dan 16 (bait IV) Lirik: Ede smong kahanne (itulah smong namanya) Turiang da nenekta (sejarah nenek moyang kita) Miredem teher ere (ingatlah ini semua) Pesan navi-navi da (pesan dan nasihatnya) Makna denotatif dari bait keempat teks nandong smong ini adalah menurut dari cerita nenek moyang di Simeulue, bencana alam tersebut adalah smong namanya. Pesan dan nasihat mereka ini harus kita ingat dan ceritakan kembali ke anak cucu. Dari penggalan lirik ini masyarakat sudah diingatkan tentang bencana alam yang akan terjadi, sehingga masyarakat di pulau simeulue dapat selamat dari bencana tsunami 2004, karena masih melestarikan kearifan lokal dan tradisi lisan ini secara turun-temurun. Teks ini menjelaskan dengan tegas, itulah tsunami atau dalam bahasa Simeulue disebut smong. Tsunami ini sangat berbahaya bagi kehidupan, karena ia berupa gelombang besar dan menyapu bersih daratan yang dilaluinya. Gelombang besar ini adalah sebagai proses alam yang harus dihindari, dengan cara segera lari ke daerah dataran tinggi

Syair Smong dalam Bahasa Sigulai

<i>Longo amba carito</i>	Dengarlah sebuah cerita
<i>Nafe e ofena</i>	Pada zaman dahulu
<i>Tobanam amba gampung</i>	Tenggelam satu desa
<i>Manakda boceritola</i>	Begitulah mereka ceritakan
<i>I awali gampo</i>	Diawali oleh gempa
<i>I susul bakat heba</i>	Disusul ombak yang besar sekali
<i>Tobanam mahalek gampung</i>	Tenggelam seluruh negeri
<i>Tibo-tibo amak</i>	Tiba-tiba saja
<i>Bo gamponi abele</i>	Jika gempanya kuat
<i>I ikuti idane asurut</i>	Disusul air yang surut
<i>Akhala niofai</i>	Segeralah cari
<i>Banuami yu ekhek alawa</i>	Tempat kalian yang lebih tinggi
<i>Dakdaya Smong dei ni</i>	Itulah smong namanya
<i>Sejarah da nenek ta</i>	Sejarah nenek moyang kita
<i>Nienuge ekhi-ekhi</i>	Ingatlah ini betul-betul
<i>Pesan dan nasehatni</i>	Pesan dan nasihatnya

Syair Smong Bahasa Devayan

<i>Enggel mon sao curito</i>	Dengarlah sebuah cerita
<i>Inang maso semonan</i>	Pada zaman dahulu
<i>Manoknop sao fano</i>	Tenggelam satu desa
<i>Uwi lah da sesewan</i>	Begitulah mereka ceritakan
<i>Unen ne alek linon</i>	Diawali oleh gempa
<i>Fesang bakat ne mali</i>	Disusul ombak yang besar sekali
<i>Manoknop sao hampong</i>	Tenggelam seluruh negeri
<i>Tibo-tibo mawi</i>	Tiba-tiba saja
<i>Anga linon ne mali</i>	Jika gempanya kuat
<i>Uwek suruik sahuli</i>	Disusul air yang surut
<i>Maheya mihawali</i>	Segeralah cari
<i>Fano me singa tenggi</i>	Tempat kalian yang lebih tinggi
<i>Ede smong kahanne</i>	Itulah smong namanya
<i>Turiang da nenekta</i>	Sejarah nenek moyang kita
<i>Miredem teher ere</i>	Ingatlah ini betul-betul
<i>Pesan dan navi da</i>	Pesan dan nasihatnya

Pada gempa 26 Desember 2004, masyarakat Simeulue yang korban berjumlah 7 orang. Hal ini terjadi karena tokoh masyarakat gampong langsung memberikan instruksi kepada masyarakat untuk menaiki bukit yang terdekat. Ini dilakukan untuk upaya meminimalisir korban.

Syair Smong

Smong sebagai budaya nonbenda berasal dari Simeulue Aceh merupakan tradisi lisan yang secara turun temurun diwariskan oleh masyarakat di kepulauan Simeulue. Pewarisan tradisi lisan terkait dengan *Smong* dilakukan dalam berbagai bahasa daerah yang terdapat di Simeulue. Wilayah Simeulue Barat, Alafan, Salang dan Simeulue Tengah, *Smong* diwariskan melalui iinafi, nanga-nanga, dan nandong.

1. Iinafi

Tradisi lisan melalui iinafi, biasanya dilakukan oleh orang yang lebih tua seperti kakek, nenek, ayah, ibu, paman atau etek kepada anak yang lebih kecil sebagai pengantar tidur. Cerita dalam iinafi ini beragam, bisa berupa cerita dongeng maupun cerita sesuai dengan apa yang terjadi salah satunya adalah cerita terjadinya *Smong*. Ketika iinafi disampaikan, para pendengar terdiri dari anak-anak, merebahkan badan ditempat tidur sambil mendengar dengan hikmat apa yang disampaikan dalam iinafi tersebut. Bahkan anak-anak yang mendengarkan ada yang tertidur dalam cerita iinafi tersebut. Menariknya, anak-anak yang mendengar, tidak jarang ada yang bertanya bahkan kalau belum tertidur, minta diceritakan lagi terkait hal yang lain. Sehingga apa yang disampaikan melalui iinafi tersebut, membekas bagi anak-anak dan bisa menjadi bekal untuk masa yang akan datang, salah satunya adalah cerita terkait dengan peristiwa *Smong*.

2. Nanga-nanga

Tradisi nanga-nanga merupakan seni tutur bagi masyarakat yang mendiami Kecamatan Simeulue Barat, Alafan, Salang dan Simeulue Tengah. Nanga-nanga adalah salah satu kesenian tradisional yang telah lama mengakar di Simeulue yang diwariskan secara turun temurun oleh nenek moyang, pada setiap lirik-lirik yang disampaikan mengandung nilai-nilai estetika antara perpaduan irama dengan makna syairnya yang mendayu-dayu. Selain itu Nanga-nanga juga memiliki makna pada setiap liriknya disesuaikan dengan fungsinya, fungsi Nanga-nanga ada beberapa, yaitu fungsi religi, pendidikan, sosial, nasehat dan hiburan, (Trianov et al., 2018).

Seni tutur nanga-nanga didengarkan dalam bahasa yang berbeda sesuai dengan Bahasa yang digunakan hari-hari di daerah masing-masing. Untuk daerah Simeulue Barat, Alafan dan Salang menggunakan Bahasa Sigulai, sementara untuk Kecamatan Simeulue Tengah kebanyakan dalam Bahasa Devayan. Selain itu, seni tutur nanga-nanga ini didengarkan dalam berbagai situasi atau kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat. Biasanya, seni nanga-nanga ini didengarkan ketika masyarakat berada di rumah atau sedang melakukan kegiatan yang sifatnya agak santai. Seperti sedang memetik buah cengkeh, memancing ikan, menuai padi, mendayung perahu ketika bepergian, sedang bersantai dan kegiatan lainnya.

Selain nanga-nanga *Smong* yang masuk kategori nasehat, juga terdapat nanga-nanga nasehat lainnya yang digunakan atau didengarkan ketika orang tua mengayunkan ayunan sebagai upaya untuk menidurkan anak, sebagai berikut:

Umbaa Ila-ilaa (ada satu burung murai)
Tabangdi fela duufaa (terbang di atas pohon dufa)
Boenuk ugela ebaa (kalau kamu sudah besar)
Rajin-rajinn ge sikoolaa (Rajin-rajin kamu sekolah)
Boenuk ugela ebaa (kalau kamu sudah besar)
Rajin-rajinn ge sikoolaa (Rajin-rajin kamu sekolah)

Umbaa Gelii Khelii (ada satu burung geli kheli)
Tabangdii fela e ii (terbang di atas pohon e i)
Ekhii-ekhii ami fa akhii (baik-baik kalian menjalin hubungan persaudaraan)
Dade sampai meiksikheei (jangan sampai ada perkelahian)
Ekhii-ekhii ami fa akhii (baik-baik kalian menjalin hubungan persaudaraan)
Dade sampai meiksikheei (jangan sampai ada perkelahian)
 (Syair nanga-nanga karanga Kaksim)

3. Nandong

Smong juga dapat ditemui dalam kesenian tradisional

Nandong yang populer di daerah Simeulue, Aceh. Nandong diambil dari istilah senandung, yaitu nyanyian atau alunan lagu yang disampaikan dengan suara yang lembut. Orang tua menggunakan Nandong untuk mengajarkan tentang Smong dengan melihat tanda-tanda kedatangannya. Semua orang tua melakukan hal yang sama hingga smong menjadi sebuah kearifan lokal yang diwariskan dengan harapan kejadian yang sama tidak akan terjadi lagi. Berikut adalah bunyinya. Enggelmon Sao curito (Dengarlah sebuah cerita) Inang maso semonan (pada masa jaman dulu) Manoknop sao fano (tenggelam satu tempat) Wila dasesewan (Begitulah mereka ceritakan) Unenne Alek Linon (Diawali dengan gempa) Besang bakatne Malli (Disusul ombak yang besar sekali) Manoknop Sao hampong (Tenggelam seluruh kampung) Tibo-tibo Mawi (Tiba-tiba saja) Anga linonne Malli (Kalau gempanya kuat) Uwek surui sahuli (Disusul air surut sekali) Mahea mihawali (Segera cari) Fanome singa tenggi (Tempat kalian yang lebih tinggi) Ede Smong kahanne (Itulah Smong namanya) Turiang da nenekta (Sejarah nenek moyang kita) Miredem teher ere (Ingatlah ini betul-betul) Pesan dan navida (Pesan dan nasihatnya) Smong yang menyelamatkan ribuan nyawa dari Tsunami Aceh Dalam syair Smong tersebut memang jelas diungkap ciri-ciri dari gejala bencana alam tsunami, seperti guncangan kuat, air laut yang tiba-tiba surut, serta gelombang besar yang akan melanda. Kesenian nandong ini disampaikan dengan berbagai cara dalam berbagai kegiatan. Ada yang disampaikan melalui teradisi khumendang (Bahasa sigulai). Dimana khumendang ini biasanya dilakukan dalam acara pernikahan. Khumendang dilakukan pada malam hari sekitar jam 9 sampai azan subuh. Salah satu syair yang bisa dibawakan dalam kegiatan khumendang adalah syair tentang Smong.

Di sisi lain, syair nandong juga bisa disampaikan ketika masyarakat melaut, memanjat cengkeh dan kegiatan lainnya. Namun nandong yang disampaikan dalam kegiatan pekerjaan (bukan acara adat) biasanya tidak diiringi oleh pukulan gendang atau khumendang. Kegiatan khumendang dalam acara adat pernikahan, seiring dengan marapulai dan anak daro melakukan pemasangan inai oleh laulu (keluarga dari ibu). Kegiatan khumendang ini biasanya dilakukan oleh kaum laki-laki.

Keberadaan *Smong* di Aceh Simeulue

Simeulue merupakan sebuah pulau yang pada awalnya dikenal oleh masyarakat sebagai pulau U atau pulau kelapa. Sebagai upaya untuk melihat perkembangan wilayah, maka bisa dilihat dari beberapa priode:



Gambar 1.
Foto acara khumendang dengan syair nandong.

Sumber:
<https://youtu.be/XbcXetOMyYk>

Viral, KHUMENDANG Salah satu media pewarisan kearifan lokal Simeulue tentang SMONG

- a. Sebelum masuknya pengaruh Islam
Sebelum agama Islam masuk ke pulau simeulue, penduduk yang mendiami pulau ini hidup dalam bentuk persekutuan-persekutuan yang dipimpin oleh kepala suku. Daerah yang didiami oleh penduduk disebut *Bano* yaitu Bano Teupah, Bano Simulul, Bano Along, Bano Sigulai dan Bano Leukon. Masing-masing kepala suku mempunyai otonomi sendiri dan tidak mempunyai hubungan dalam segi pemerintahan dan berjalan sendiri-sendiri.
- b. Setelah masuknya pengaruh Islam
Setelah agama Islam masuk ke Pulau Simeulue tepatnya di bawah Kesultanan Aceh Darussalam, pulau ini dibagi menjadi kerajaan kecil, yaitu Kerajaan Teupah, Kerajaan Simulul, Kerajaan Sigulai, Kerajaan Leukon, dan Kerajaan Along, masing-masingnya dipimpin oleh seorang raja. Pengembangan Wilayah Simeulue pada masa dibawah Kesultanan Aceh Darussalam dimungkinkan terjadi sejak terjadinya perluasan kerajaan Aceh Darussalam bagian Barat. Akhir abad ke 15, Kerajaan Aceh Barat memiliki raja pertama Sultan Salatin Alaidin Riayat Syah dengan gelar Poteu Meureuhom Daya.
- c. Masa Kolonial Belanda
Sementara pada masa Belanda, Pulau Simeulue masuk dalam bagian afdelling wetkust van Aceh, yang populer dengan sebutan Onder afdeling Simeulue. Daerah ini dipimpin oleh seorang Controleur dan dibagi menjadi lima landschap. Kelima landschap tersebut adalah Sinabang yang ibukotanya Sinabang, Simeulue beribukota Pulau Aie, Salang beribukota Nasrehe, Lekon beribukota Lekon, dan Sigulai beribukota Lamamek.

- d. Masa Pendudukan Jepang
Kekalahan belanda dalam perang Asia Timur Raya secara resmi tanggal 8 Maret 1942 menyerah tanpa syarat kepada jepang, maka pulau Simeulue sebagai salah satu wilayah nusantara yang juga di kuasai belanda juga harus di tinggalkan. Melalui Negeri Tapak Tuan, bala tentara Jepang menyeberang ke pulau simeulue dipimpin oleh Letnan Hego.

Status pemerintahan diganti dengan bahasa jepang yaitu "Onder afdeeling simeulue" diganti dengan "Simeulue Gun", "Landschap" diganti "Son". Nama Son dan pemimpin yang ada di wilayah Simeulue pada masa pendudukan Jepang dapat dilihat dalam tabel 2.

Dalam rangka pertahanan militer Jepang di pulau simeulue, didirikan sebuah RESIMEN dengan beberapa Batalyon, yaitu:

1. Sinabang Pusat pemerintahan simeulue Gun terdiri dari 4 batalyon
2. Lasikin sebagai markas besar terdiri dari 4 batalyon
3. Kampung Aie 1 batalyon
4. Sibigo 1 kompi
5. Labuhan bajau 1 kompi.

Tabel 1. Nama landschap dan pimpinan di masing-masing negeri

No.	Nama Landschap	Ibu Negeri	Pemimpin	Ket.
1	Tapah	Sinabang	Sutan Amin	
2	Simeulul	Kampung Aie	T. Raja Mahmud	
3	Salang	Nasrehe	Datuk Mohd. Syawal	
4	Sigulai	Lamamek	Datuk Mohd. Ali/Datuk Muhd. Tunai	
5	Leukon	Leukon	Datuk Sukgam	

Tabel 2. Nama Son dan pemimpin di masing-masing negeri

No.	Nama Son	Ibu Negeri	Pemimpin	Ket.
1	Tapah	Sinabang	Sutan Kemala/Sutan Amin/Sutan Bustami	
2	Simeulul	Kampung Aie	T. Raja Mahmud/T. Raja Kahar	
3	Salang	Nasrehe	T. Hamzah	
4	Sigulai	Lamamek	T. Mohd. Husen	
5	Leukon	Leukon	T. Syamsudin	

Upaya memperkuat bala tentara Jepang, Jepang melatih para pemuda untuk dididik menjadi militer yang tergabung dalam kesatuan Peta seperti HEIHO, GYUGUN, KAYGUN, dan TOKO BETSU.

e. Masa Kemerdekaan

Berita Proklamasi kemerdekaan Indonesia 17 Agustus 1945 baru di ketahui pada tanggal 25 September 1945 (\pm 39 hari setelah kemerdekaan) lewat sebuah teks proklamasi dikirim oleh Letnan Nasir dari tapak tuan melalui sebuah perahu bernama "LENGGANG MANGAT", Teks proklamasi tersebut dibacakan oleh R. Sumarto dan Abd. Wahab bertempat di Busi Hai Koyo (kantin pemerintah Jepang) di suka damai sinabang toko Bintang Salur, dilanjutkan dengan pengibaran bendera oleh Sutan Ruswin dan Aminul Bin Ilyas Badu Amu.

Status pemerintahan simeulue dari simeulue Gun menjadi Kewedanan Simeulue dengan ibu kotanya Sinabang, dipimpin Oleh T. Raja Mahmud pembagian dari 5 Son menjadi 3 Kecamatan yaitu:

1. Kecamatan simeulue timur ibu kotanya Sinabang, dipimpin oleh asisten wedana Sutan Bustami.
2. Kecamatan simeulue tengah ibu kotanya Kampung Aie, dipimpin oleh asisten wedana T. Raja kahar.
3. Kecamatan simeulue barat ibu kotanya Lamamek, dipimpin oleh asisten wedana Tgk. Ismail

Selanjutnya pada tahun 1966 terjadi pemekaran menjadi 5 kecamatan sesuai dengan SK Gubernur Aceh No. 175/1966 tanggal 2 September 1966 yaitu:

1. Kecamatan simeulue timur ibu kotanya Sinabang, dipimpin oleh asisten wedana Sutan Bustami.

2. Kecamatan simeulue tengah ibu kotanya Kampung Aie, dipimpin oleh asisten wedana T. Raja kahar.
3. Kecamatan simeulue barat ibu kotanya Lamamek, dipimpin oleh asisten wedana Tgk. Ismail
4. Kecamatan teupah selatan dengan ibu kotanya Labuhan bajau, dipimpin oleh asisten wedana Mohammad Amin.
5. Kecamatan salang ibu kotanya Nasreuehe, dipimpin oleh asisten wedana Muhammad Yusuf R.

Berdasarkan Keputusan Presiden No. 22 tahun 1963 tanggal 25 oktober 1963 dan Surat Menteri dalam Negeri No. PAM 7/6/18 tanggal 12 mei 1975 sebutan kewedanan wilayah simeulue diubah menjadi Perwakilan kabupaten aceh barat di sinabang dipimpin oleh seorang perwakab Tgk. Mohd. Rasyidin. kemudian dengan UU No. 5 tahun 1975 tentang pokok pemerintahan di daerah dan surat gubernur kepala daerah istimewa aceh No 1912/1.351 tanggal 23 Agustus 1975, sebutan perwakilan kabupaten Aceh barat diubah menjadi pembantu Bupati Simeulue.

Perkembangan selanjutnya, berdasarkan UU Nomor 48 tahun 1999 tentang pembentukan Kabupaten Simeulue dan Bireuen tanggal 12 Oktober 1999, Kabupaten Simeulue resmi menjadi Kabupaten Administratif yang diresmikan oleh menteri dalam negeri Ad Interim Faisal Tanjung di Departemen dalam negeri Jakarta. Tahun 2012, berdasarkan Qanun Kabupaten Simeulue Nomor 14 Tahun 2012, Kabupaten Simeulue resmi terbagi kedalam 10 Kecamatan.

Fungsi syair Smong berdasarkan teori fungsionalisme antropologi (dari Malinowski maupun Radcliffe-Brown) juga uses and functions etnomusikologi 136 (dari

Merriam), maka fungsi syair smong adalah: (1) fungsi memberi tahu gejala dan peristiwa tsunami; (2) fungsi memberitahu cara menyelamatkan diri dari bencana tsunami; (3) fungsi menjaga keseimbangan kosmologis; (4) fungsi komunikasi; (5) fungsi kesinambungan kebudayaan; (6) fungsi memperkuat identitas kebudayaan Simeulue; (7) fungsi penghayatan agama Islam, (8) fungsi hiburan, (9) fungsi integrasi sosiobudaya, dan lain-lainnya, seperti uraian berikut ini.

Selain itu syair smong juga berfungsi Memberitahu Gejala dan Peristiwa Tsunami Fungsi utama nandong smong, menurut kajian dan tafsiran penulis adalah untuk mempelajari gejala dan peristiwa tsunami, yang dialami oleh nenek moyang Simeulue beberapa ratus tahun yang lampau, dan sangat mungkin akan terulang kembali. Mengenai gejala dan peristiwa tsunami ini jelas terkandung di dalam teksnya. Unen ne alek linon (diawali oleh gempa) Fesang bakat ne mali (disusul ombak besar) Manoknop sao hampong (tenggelam seluruh negeri) Tibo-tibo maawi (secara tiba-tiba) Teks dari tradisi lisan ini mengisyaratkan bahwa apa itu tsunami (smong), yakni peristiwa alam yang dimulai dengan gempa. Gempa ini umumnya terjadi di Samudera Hindia, tentu saja gempa yang berkeuatan dahsyat (kini dapat diukur oleh skala Richter). Setelah gempa, maka, akan disusul ombak besar dari Lautan Hindia, bahkan sangat besar dibanding ombak hari-hari biasa, bisa mencapai puluhan meter. Kemudian tenggelamlah seluruh negeri, terutama 137 kawasan tepi pantai. Kejadian ini hanya makan waktu sekejap saja atau tibatiba saja yang dalam bahasa Simeulue disebut dengan tibo-tibo maawi.

Dari teks ini tegambar fungsi utama smong menjelaskan dengan sejas-jelasnya gejala tsunami dan peristiwanya, yang menurut penulis adalah multi indeksikal. Artinya satu kejadian akan disusul dengan kejadian lain, sampai akhirnya tenggelamlah seluruh negeri (wilayah Simeulue). Inilah salah satu fungsi utama syair smong. Fungsi Memberitahu Cara Menyelamatkan Diri dari Bencana Tsunami Fungsi syair smong berikutnya adalah memberitahu cara menyelamatkan diri dari bencana tsunami. Fungsi ini penting ditinjau dari aspek kontinuitas generasi manusia Simeulue, agar tidak menjadi korban dari tsunami. Cara menyelamatkan diri itu terkandung dalam contoh teks yang dikutip berikut ini. Anga linon ne mali (jika gempanya kuat) Uek suruik sahuli (disusul air yang surut) Maheya mihawali (segeralah cari tempat) Fano me senga tenggi (dataran tinggi agar selamat) Ede smong kahanne (itulah smong namanya) Turiang da nenekta (sejarah nenek moyang) Miredem teher ere (ingatlah ini semua) Pesan navi-navi da (pesan dan nasihatnya) Teks di atas memiliki fungsi penyelamatan diri dari tsunami. Dimulai dari penjelasan atau pemberitahuan jika gempanya kuat, yang kemudin disusul air yang surut, maka nenek moyang orang Simeulue melalui syair ini

138 menganjurkan agar keturunannya segeralah mencari tempat dataran tinggi, agar mereka semua selamat dari bencana tsunami atau smong. Pemberitahuan ini, tentu saja dikaitkan juga dengan peristiwa gempa yang tidak menimbulkan smong, yaitu jika gempanya tidak kuat, dan air laut tidak surut, maka tidak perlu terburu-buru mencari dataran yang tinggi, karena peristiwa gempa tersebut tidak akan menyebabkan tsunami. Namun demikian mereka perlu juga berhati-hati setiap adanya gempa. Dalam budaya Simeulue, gempa kuat dan kemudian air laut turun, kemudian berubah menjadi gelombang besar yang dahsyat dan biasanya memuluh-lantakkan daratan (pulau) disebut dengan smong. Melalui tradisi lisan ini dijelaskann bahwa smong menjadi sejarah kebudayaan mereka, sejak zaman nenek moyangnya ada, dan mengalami peristiwa tersebut. Oleh karena itu, nenek moyang orang Simeulue mengajarkan dan memberitahukan tentang tsunami ini melalui nandong smong. Dengan demijian dua fungsi utama nandong smong, adalah untuk memberitahu apa itu tsunami dan memberitahu bagaimana menyelamatkan diri dari bencana tsunami ini, berdasarkan pengalaman nenek moyang mereka.

Kesimpulan

Smong merupakan warisan budaya takbenda. Sebagai negara kepualaun dan sering terjadinya gempa bahkan *Tsunami*, syair Smong Simeulue ini memberikan manfaat yang cukup besar dalam hal penyelamatan terhadap musibah gemap yang disusul oleh Smong. Fungsi utama syair smong yakni: (a) untuk memberitahu gejala dan fenomena tsunami serta (b) memberitahu bagaimana menyelamatkan diri dari bencana tsunami ini, ditambah fungsi-fungsi lainnya seperti: (c) menjaga keseimbangan kosmologis, (d) komunikasi, (e) kesinambungan kebudayaan, (f) memperkuat identitas kebudayaan Simeulue, (g) penghayatan agama Islam, (h) hiburan, dan (i) integrasi sosiobudaya. (4) Dari aspek keraifan lokal, maka nandong smong mengekspresikan kearifan orang Simeulue dalam menghadapi bencana.

Daftar Pustaka

- Dwi Widayati, *Vocal and Consonant PAN Features in Nias and Sigulai Languages* International Journal of Linguistics, Language and Culture (IJLLC) Vol. 2, No. 4, November 2016
- Koentjaraningrat. 2007. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan
- Kamil, R., Fitriani, D. N., Alam, N. N. S. B., & Sofiyani, Z. (2021). The documentality of "SMONG" as social control for disaster risk reduction in simeulue island. *Proceedings from the Document Academy*, 8 (2). <https://doi.org/10.35492/docam/8/2/9>

Kabupaten Simeulue dalam angka tahun 2020

McAdoo, B. G., Dengler, L., Prasetya, G., & Titov, V. (2006). Smong: How an oral history saved thousands on Indonesia's Simeulue Island during the December 2004 and March 2005 tsunamis. *Earthquake Spectra*, 22(SUPPL. 3), 661-669. <https://doi.org/10.1193/1.2204966>

Profil Kabupaten Simeulue

Profil Sumber Daya Kelautan dan Perikanan Kabupaten Simeulue tahun 2016

Peraturan Kepala Badan Pusat Statistik Nomor 37 tahun 2010 tentang klasifikasi perkotaan dan pedesaan di Indonesia

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 1996 Tentang Pembentukan Kabupaten Simeulue Di Wilayah Propinsi Daerah Istimewa Aceh Presiden Republik Indonesia

Qanun Kabupaten Simeulue Nomor 12

Rahman, A., Sakurai, A., & Munadi, K. (2017). Indigenous knowledge management to enhance community resilience to tsunami risk: Lessons learned from Smong traditions in Simeulue island, Indonesia. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 56(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/56/1/012018>

Rusdi Sufi DKK. 1998. *Keanekaragaman Suku dan Budaya di Aceh*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Banda Aceh

Sutton, S. A., Paton, D., Buergelt, P., Sagala, S., & Meilianda, E. (2020). Sustaining a transformative disaster risk reduction strategy: Grandmothers' telling and singing tsunami stories for over 100 years saving lives on simeulue island. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(21), 1-20. <https://doi.org/10.3390/ijerph17217764>

Suciani, A., Islami, Z. R., Zainal, S., Sofiyan, & Bukhari. (2018). «Smong» as local wisdom for disaster risk reduction. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 148(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/148/1/012005>

Trianov, R., Ramdiana, R., & Lindawati, L. (2018). Seni Tuter Nanga-Nanga Di Desa Kampung Aie Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ..., III*(November), 386-395.

Azharudin Agur, 1996. *Bunga Rampai Simeulue*. Banda Aceh: Aneuk Mentua.

Arsin Rustam, 2007. *Simeulue Menapak Jalan Hutan Belantara*.

Asriningsih Dewi Murtani, 2009. "Potret Kehidupan Anak-anak Aceh pada Tsunami dalam Komik 'Kisah dari Aceh': Studi Komunikasi Massa dengan Analisis Semiotika terhadap Komik 'Kisah dari Aceh' Karya Garin Nugroho." (skripsi sarjana). Jakarta: Universitas Indonesia.

Azwar, 2009. *Teori Manusia: Sikap dan Pengukurannya*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Ayatrohaedi, 1986. *Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)*. Jakarta: Pustaka Jaya

Biografi Penulis

Kaksim lahir di Sigulai Kecamatan Simeulue Barat Kabupaten Simeulue Aceh. Sekarang bekerja sebagai dosen di Prodi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Sumatera Barat. Perna memenangi hibah penelitian dan pengabdian dari Kemenristek Dikti.

Analisis Perubahan Desain Karakter dalam GIM SERI DREADOUT Pendekatan *Manga Matrix*

Rana Syakirah Rinaldi

Rana.syakirarinaldi@budiluhur.ac.id
Universitas Budi Luhur

Ahmad Thabathaba'i Saefudin

Thaba@budiluhur.ac.id
Universitas Budi Luhur

ABSTRAK: Gim merupakan sebuah media yang bersifat interaktif yang dapat menciptakan ruang imajinasi. Gim DreadOut merupakan sebuah permainan digital yang mengadaptasi budaya Indonesia sebagai aspek hiburan dalam permainannya, dengan membawa hantu-hantu Indonesia. Dalam pengembangannya, tampilan visual menjadi hal penting dalam membangun gim yang menarik, salah satunya karakter. Terdapat perbedaan pada karakter kuntilanak dan tuyul pada Gim DreadOut 1 dan DreadOut 2. Penelitian ini membedah perbedaan karakter tersebut menggunakan pendekatan manga matrix sehingga penelitian ini mendapatkan perubahan karakter yang terjadi pada gim ini untuk menyesuaikan pasar global agar budaya yang diangkat dapat dinikmati oleh pemain lokal maupun universal. Diharapkan penelitian ini menjadi referensi sebagai pengembangan penciptaan visual karakter pada gim, agar dapat mengembangkan karakter yang menarik sesuai target market yang dituju.

Kata kunci: Karakter, *Manga Matrix*, DreadOut

ABSTRACT: Game is an interactive media that can create a space of imagination. DreadOut is a digitale game that adapts Indonesian culture as an entertainment aspect in the game, By bringing Indonesian ghosts. In its development, visual appearance is important in building an interesting game, one of which is the characters. There are differences in kuntilanak and tuyul characters in Dreaout 1 and Dreadout 2. This research dissects the differences between these characters using a manga matrix approach thereby this research gets the character changes that occur in this game to adjust the global market so that the culture raised can be enjoyed by local and universal players. It is hoped that this research will be a reference as a development of visual character creation in the game, in order to develop interesting characters according to the intended target market.

Keywords: Character, *Manga Matrix*, DreadOut

Pendahuluan

Bermain gim merupakan sebuah hiburan yang sangat banyak diminati, dari kalangan muda hingga tua. Bahkan lebih jauh lagi, bermain gim menjadi sebuah pekerjaan seperti yang kita kenal sebagai dunia *e-sport*. Melihat dari pesatnya perkembangan peminat gim, gim digital menjadi jenis gim yang paling diminati, karena gim digital bersifat interaktif, yang memberikan pengalaman kepada pemain dengan penyajian informasi secara audio

visual. Kirriemuir dan McFarlane (2004) mengartikan video game/permainan digital sebagai sesuatu yang memberikan informasi digital dalam bentuk visual kepada satu atau lebih pemain, menerima input data dari pemain, memproses data yang masuk sesuai dengan aturan yang telah diprogram sebelumnya, dan mengubah data digital sesuai dengan kebutuhan pemain.

Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan.



Gambar 1.
Poster Game DreadOut 1

Sumber:
<https://store.steampowered.com/developer/DH>,
diakses pada 16 April 2023



Gambar 2.
Poster Game DreadOut 2

Sumber:
<https://store.steampowered.com/developer/DH>,
diakses pada 16 April 2023

Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda – beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi (Ridoi, 2018). Menurut Ian Bogost (2020) gim adalah sebuah media bersifat interaktif yang dapat menciptakan ruang imajinasi. Sehingga gim sangatlah menarik karena imajinasi liar manusia dapat terwujud dalam media ini. Di dalam media ini, pemain dapat menjadi seseorang pahlawan yang melawan naga untuk menyelamatkan dunia, atau lari dari kejaran hantu atau monster. Maka dilihat dari proses pengembangan gim, diperlukan konsep yang menarik agar gim tersebut diminati sesuai dengan targetnya. Salah satu yang dipertimbangkan dalam proses pengembangan gim adalah tampilan visual.

Visual menjadi salah satu faktor penting dalam proses pengembangan gim, karena visual merupakan hal yang pertama dilihat oleh pemain sebagai pertimbangan saat memainkan gim. Dalam tampilan visual pada gim terdapat banyak elemen-elemen yang mempengaruhi terbentuknya gim yang menarik, salah satunya karakter. Karakter pada game merupakan sebuah tokoh yang terbentuk dari narasi game, mulai dari tokoh utama, tokoh sampingan, tokoh protagonis maupun antagonis. Pengembangan karakter menjadi penting karena banyak orang mengingat mengenai film, komik dan sebagainya dari karakter yang disajikan.

Dalam implementasinya, pengembangan karakter dapat mengadaptasi dari budaya yang terbentuk pada masyarakat, agar antara pemain dan gim memiliki korelasi yang terbangun, sebab terdapat keterkaitan budaya yang digunakan pada gim tersebut. Salah satu gim yang menggunakan budaya pada proses pengembangan karakternya adalah DreadOut.

DreadOut adalah salah satu gim yang dikembangkan oleh Digital Hapiness yaitu pengembang gim dari Indonesia. Digital Hapiness merupakan perusahaan pengembang

gim dari Bandung, Jawa Barat dengan mengusung konsep budaya Indonesia mengadaptasi mitos horor Indonesia sebagai aspek hiburan dalam gimnya seperti kuntilanak dan tuyul. Pada DreadOut 1 diawali dengan kisah seorang anak perempuan bernama Linda sedang melakukan perjalanan bersama teman-temannya. Akhirnya sampailah pada suatu tempat yaitu sekolah yang terbengkalai, namun Linda dan teman-temannya terpisah. Linda memiliki misi untuk mencari teman-temannya untuk kembali pulang. Namun dalam pencariannya, Linda menemukan hal-hal aneh dan mistis yang mengancam Linda dalam pencarian teman-temannya. Pada DreadOut 2 memiliki cerita yang meneruskan pada seri DreadOut 1, Linda akan menghadapi sesosok hantu bergaun hitam yang terus memberikan ketakutan pada Linda melewati kejadian-kejadian mistis yang dirasakan Linda. Dalam cerita DreadOut 1 dan DreadOut 2 secara *timeline* tidak jauh hanya berbeda beberapa hari saja, namun terdapat penggambaran karakter yang berbeda pada setiap seri yang dihadirkan oleh Digital Hapiness.

Hal yang menarik pada game ini adalah perbedaan desain karakter kuntilanak dan tuyul yang disajikan pada DreadOut 1 dan DreadOut 2. Perbedaan ini dapat dilihat menggunakan teori manga matrix yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto untuk membedah perbedaan desain karakter dari gim DreadOut secara visual dan konseptual. Terdapat tiga variabel matrix dalam pendekatan ini yakni matriks bentuk, matriks kostum, dan matriks penokohan. Maka penelitian ini berfokus pada perbedaan karakter kuntilanak dan tuyul menggunakan pendekatan manga matrix. Diharapkan penelitian ini menjadi referensi sebagai pengembangan penciptaan visual karakter pada gim, agar dapat mengembangkan karakter yang menarik sesuai target market yang dituju.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan memberikan wawasan mengenai pertanyaan penelitian sebagai

upaya menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan mengenai objek maupun metode. Penelitian terdahulu ini digunakan sebagai perbandingan sehingga dapat memperlihatkan serta memposisikan penelitian ini.

1. Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Horor DreadOut - Ricky Widyandanda Putra, Jeanie Annissa (2021)
Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah tentang analisis komunikasi budaya pada game DreadOut yang memfokuskan bentuk visualisasi pada karakter game ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan manga matrix sebagai alat pembedah untuk menemukan bagaimana interaksi dan komunikasi antara user dengan tampilan visual game ini.
2. Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "DreadOut" - Nadya, Hadi Saputra (2020)
Penelitian ini mengkaji visual tentang aset lingkungan dan desain karakter gim lokal Indonesia yaitu DreadOut berbentuk tiga dimensi. Selain itu, penelitian ini juga membahas alur permainan, cerita, dan UI *Layout* pada gim tersebut. Metode yang digunakan adalah metode analisis kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian eksplorasi particular.
3. Representasi Perempuan Tangguh dalam Video Game DreadOut: Sebuah Kajian Adaptasi - Nirmala Khairunnisa Budi (2020)
Objek yang dibahas dalam penelitian ini menggunakan buku komik DreadOut dan video game DreadOut sebagai korpus penelitian. Fokus tentang narasi dan visual yang terdapat perbedaan signifikan, penelitian ini menjabarkan perbedaan dan membandingkan bagaimana komik dan video game mengimplementasikan narasi dan visual cerita tersebut. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode deskriptif analisis.

Penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu, adapun perbedaan pada penelitian sebelumnya yang dirangkum, pada penelitian Ricky Widyandanda Putra dan Jeanie Annissa memiliki kesamaan pada objek penelitian yaitu game horor DreadOut dan kesamaan pada metode yang digunakan yaitu manga matrix, namun penelitian ini memiliki perbedaan korpus dengan penulis, penelitian ini memiliki korpus yaitu analisis komunikasi budaya yang berfokus bentuk visualisasi pada karakter game DreadOut 2 sedangkan penelitian yang dilakukan penulis yaitu perubahan desain karakter pada game DreadOut 1 dan DreadOut 2. Lalu pada penelitian Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "DreadOut" memiliki kesamaan pada objek yang diteliti yaitu gim

DreadOut namun memiliki perbedaan fokus yaitu visual tentang aset lingkungan dan desain karakter gim. Pada penelitian berjudul Representasi Perempuan Tangguh dalam Video Game DreadOut: Sebuah Kajian Adaptasi memiliki kesamaan dengan objek, Namun yang berbeda dari penelitian ini adalah ruang lingkup penelitian tentang perbedaan karakter buku komik tentang perbedaan karakter DreadOut 1 dan DreadOut 2 permainan.

Metodologi dan Kajian Teoritis

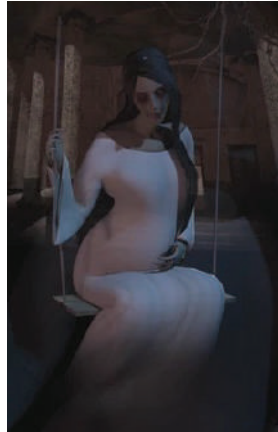
Penelitian kualitatif adalah studi yang digunakan untuk mempelajari objek secara alami, peneliti adalah alat utama, teknik perolehan data digabungkan, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih penting menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017). Menurut Mulyana, bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia serta menganalisis kualitasnya tanpa mengubahnya menjadi satuan kuantitatif (Mulyana, 2008). Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode ilmiah (Moleong, 2004). Sedangkan pendekatan penelitian ini menggunakan teori manga matrix yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2006), manga matrix merupakan sistem pembuatan karakter yang dibangun dari elemen pembangun yang kemudian disederhanakan menjadi diagram yang digunakan sebagai panduan untuk membuat karakter. Dalam teori sistem matrix, metode desain karakter memiliki tiga variabel yang digunakan untuk membuat karakter, yaitu *Form matrix* (matrix bentuk), *Costume matrix* (*limitless costumes*), dan *personality matrix* (*limitless personalities*).

1. Form matrix (*limitless forms*)

Pada metode ini berfokus pada anatomi tubuh yang merancang struktur dan bentuk dari tubuh karakter, dalam penerapannya dapat mengacu pada elemen-elemen pembentuk tubuh yang dikombinasikan agar menciptakan keunikan pada tipe karakter baru. Dalam pengembangan tipe karakter yang baru untuk menghasilkan keunikan, dapat menggunakan parameter sebagai berikut: *fixed form*, *nonfixed form*, *collective form*, *mechanical form*, *cracked form*, *increase/decrease*, *length span*, *growth*, *combination*.

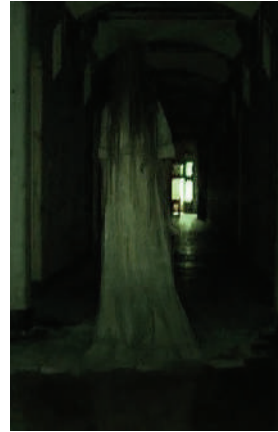
2. Costume matrix

Ketika bentuk tubuh telah terbentuk menggunakan *form matrix*, maka kostum menjadi langkah



Gambar 3.
Karakter Kuntilanak Game
Dreadout 1

Sumber:
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,
diakses 16 April 2023



Gambar 4.
Karakter Kuntilanak Game
Dreadout 2

Sumber:
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,
diakses 16 April 2023

selanjutnya. Kostum merupakan elemen penting dalam membangun identitas pada karakter. Dalam penerapannya, terdapat parameter kostum yang perlu diperhatikan, meliputi *Body wear, covering/ footwear, ornament, makeup, wrap/tie, carry-on item dan klasifikasi material kostum: heaven, earth, water/ fire, inorganic matter, image*.

3. Personality Matrix

Setelah tervisualkan bentuk dan kostum pada sebuah karakter, maka *personality* menjadi langkah terakhir dalam pengembangan karakter. Terdapat 6 parameter dalam pengembangan *personality* karakter: *behavior, Status, profession, position, biological environment, special, attributes, weaknes, dan desire*.

Hasil dan Pembahasan

a. Analisis Karakter: Kuntilanak

Dalam buku kisah tanah Jawa jagat lembut (2019) Kuntilanak merupakan se sosok yang familiar pada jagat lembut. Dari berbagai spesies kuntilanak, asal usulnya beraneka ragam, dari yang murni berasal dari bangsa Jin, hingga qorin beraura negatif orang meninggal tidak wajar yang lantas tertarik untuk menjadi sosok kuntilanak. Dalam dimensi kuntilanak, akan tercipta sifat, karakter serta gaun yang berbeda-beda mengikuti aura bawaannya. Pada literasi lain berjudul *A Book of Indonesian Ghost* (2019) mengatakan bahwa Kuntilanak adalah hantu perempuan dalam mitologi Indonesia. Kuntilanak dianggap sebagai arwah seorang wanita yang meninggal saat melahirkan. Namun, terdapat berbagai folklor yang menggambarkan asal usul Kuntilanak lainnya.

Dalam gim DreadOut diceritakan bahwa kuntilanak pernah menjadi wanita cantik, dia diperkosa secara brutal oleh tuan tanahnya. Setelah dia ditemukan hamil, penduduk setempat mengutuknya dan menguburnya hidup-hidup. Semangat pendendamnya berusaha menghukum semua

pria dan keluarga mereka. Barang-barang seperti gunting, pisau, dan paku terkadang dianggap sebagai penolak Kuntilanak.

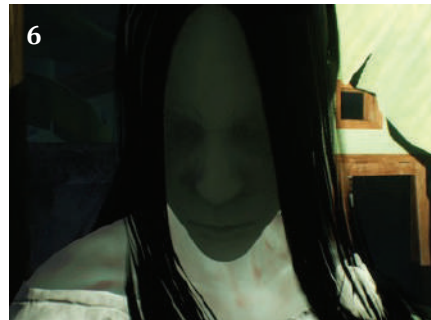
Kuntilanak digambarkan sebagai wanita berkulit pucat dengan rambut hitam panjang yang tidak wajar, kuku setajam silet, dan suara bernada tinggi. Ini adalah ciri-ciri umum dari hantu ini seperti yang diceritakan oleh siapa saja yang memiliki persimpangan jalan dengan Kuntilanak. Kuntilanak suka melahap organ dalam dan menghisap darah dari korbannya. Dia juga memiliki kebiasaan menculik anak kecil. Ini terkait dengan asal usul mereka sebagai wanita yang meninggal saat melahirkan.

Kuntilanak merupakan wanita cantik dengan rambut hitam panjang yang mencapai ke pinggangnya. Dalam game DreadOut, ia mengenakan gaun putih kotor. Perut Kuntilanak membuncit, menunjukkan bahwa dia sedang hamil. Dia memiliki kulit abu-abu pucat dan mata hitam dengan pupil putih. Ketika dia marah, dia ditampilkan dengan rahang lemas panjang yang melorot ke arah perutnya. Pada DreadOut pertama, kuntilanak menampakkan diri digerbang masuk kota yang ditinggalkan. Kuntilanak dapat dilihat duduk diatas tenda kota serta mengayunkan tubuhnya. Dia akan menyerang Linda (tokoh utama) hingga terkalahkan.

Pada DreadOut kedua kuntilanak dapat ditemukan di dalam rumah kontrakan Linda di lantai dua pada siang hari. Linda perlu menggunakan ponselnya dan memunculkan tampilan kamera untuk melihatnya. Jika Linda memotretnya, dia bisa melakukan percakapan persahabatan dengan Linda.

• Matriks Bentuk Kuntilanak

Dalam gim DreadOut 1, karakter kuntilanak memiliki tampilan fisik seperti manusia biasa dengan kulit pucat, tangan dan proporsi badan yang normal, kuntilanak pada DreadOut 1 memiliki fisik perut yang besar menunjukkan bahwa ia sedang pada kondisi



Gambar 5.
Bentuk Karakter Kuntilanak Game DreadOut 1

Gambar 6.
Bentuk Karakter Kuntilanak Game DreadOut 2

Sumber:
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,
diakses 16 April 2023

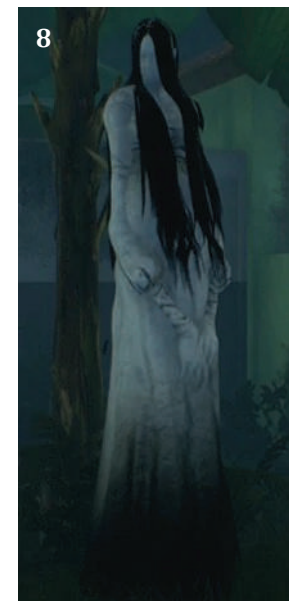
	<i>Human</i>	<i>Doll</i>	<i>Mammal</i>	<i>Reptile</i>	<i>Amphibi</i>	<i>Fish</i>	<i>Insect</i>
<i>Human Being</i>	√						
<i>Doll</i>							
<i>Mammal</i>							
<i>Reptile</i>							
<i>Amphibi</i>							
<i>Fish</i>							
<i>Insect</i>							

Tabel 1. Bentuk Kuntilanak dalam teori *Manga Matrix*

hamil, bentuk wajah kuntilanak dalam DreadOut 1 memiliki fisik normal dengan kondisi kulit yang pucat. Pada gim DreadOut 2, karakter kuntilanak memiliki fisik yang cukup tinggi, kurus, serta wajah yang datar tanpa mata dan mulut, kulit pada kuntilanak DreadOut 2 juga nampak lebih pucat dibandingkan kuntilanak DreadOut 1. Tangan pada kuntilanak DreadOut 2 terlihat lebih memanjang hingga bawah panggul dengan jari yang lentik.

- **Matriks Kostum Kuntilanak**

Pada kostum karakter kuntilanak pada gim DreadOut 1 dan 2 terdapat beberapa perbedaan. Dalam gim DreadOut 1, karakter kuntilanak memiliki rambut panjang yang disampirkan dari samping hingga sepanjang dada, pada wajah kuntilanak DreadOut 1 terlihat memiliki lebam hitam pada area mata. Pakaian pada kuntilanak DreadOut 1 terlihat sederhana, yaitu gaun putih polos lusuh yang kotor dengan memiliki lengan panjang. Sedangkan pada DreadOut 2, karakter kuntilanak memiliki rambut yang jauh lebih panjang terurai hingga pinggul, dengan penempatan garis belah rambut di tengah dengan tekstur yang lebih detail, seperti sedikit bentuk pada ujung rambut. Karakter kuntilanak DreadOut 2 menggunakan gaun putih lusuh kotor yang memiliki tekstur pada gaun bagian atas yang membentuk lekukan pinggang serta pada lengan baju memiliki tekstur lekukan dan bagian kain yang terlilit mengelilingi lengan tangannya yang panjang.



Gambar 7.
Tampilan Karakter Kuntilanak Game Dreadout 1

Gambar 8.
Tampilan Karakter Kuntilanak Game Dreadout 2

Sumber:
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,
diakses pada 16 April 2023



Gambar 9.
Karakter Kuntilanak Game
DreadOut 1

Gambar 10.
Karakter Kuntilanak Game
DreadOut 2

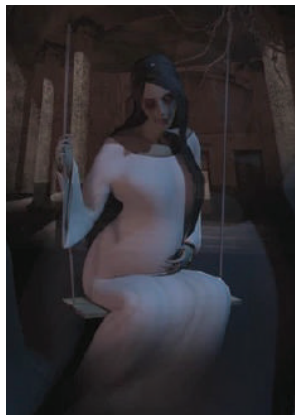
Sumber:
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,
diakses 16 April 2023




• Matriks Sifat Kuntilanak

Pada game DreadOut 1 karakter kuntilanak yang selama mengalami pertempuran atau bagian menyerang karakter utama (Linda), ia akan menjadi jauh lebih agresif serta mengoceh tanpa henti. Dalam bagian pertarungan atau menyerang ia akan menjerit sambil berpegangan pada perutnya

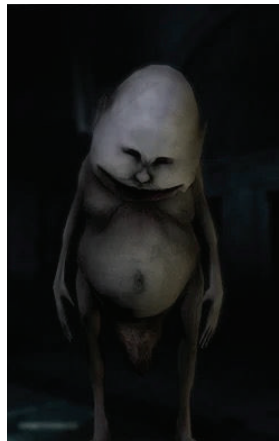
Karakter kuntilanak pada DreadOut 2, Kuntilanak yang linda temui di DreadOut 2 adalah yang baik, karena dia meminta maaf, dan tidak memiliki niat untuk menyerang Linda. Kabut hitamlah yang membuat roh menjadi gelisah dan dipenuhi dengan kedengkian. Dalam gim, apabila Linda (karakter utama) mengambil gambar kuntilanak, ia dapat berkomunikasi dengan kuntilanak tersebut.

	Behavior: Agresif
	Desire: Menggunakan kekuatannya untuk melawan karakter utama (Linda)
	Biological Environment: Sekolah
	Special Atribut: Selama pertempuran, dia akan menjadi lebih agresif dan mengoceh dengan gila-gilaan semakin dia rusak. Nantinya saat pertarungan dia juga akan menjerit sambil berpegangan pada perutnya.
	Weakness: Dapat dikalahkan dengan melihat melalui handphone dan berputar di tempat sampai pemain melihatnya.
	Status, Profession, Position: Ghost

Tabel 2. Sifat Kuntilanak DreadOut 1 berdasarkan *manga matrix*

	Behavior: Tidak agresif, tenang
	Desire: Menggunakan kekuatannya untuk melawan dan berkomunikasi dengan karakter utama (Linda)
	Biological Environment: Rumah Linda
	Special Atribut: Pergerakan yang cepat dan kabut hitam yang membuat sulit untuk dikalahkan
	Weakness: Dapat dikalahkan dengan melihat dan diambil gambarnya melalui <i>handphone</i>
	Status, Profession, Position: Ghost

Tabel 3. Sifat Kuntilanak DreadOut 2 berdasarkan *manga matrix*



Gambar 11.
Karakter Tuyul Game Dreadout 1
Sumber:
Youtube ACI GameSpot, diakses
pada 16 April 2023



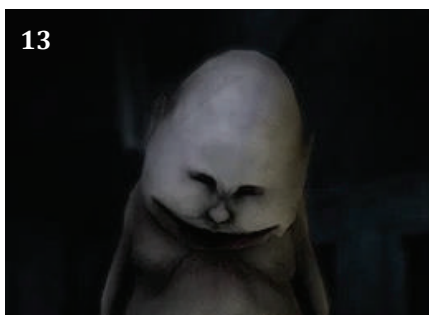
Gambar 12.
Karakter Tuyul Game Dreadout 2
Sumber:
Youtube ACI GameSpot, diakses
pada 16 April 2023

b. Analisis Karakter: Tuyul

Tuyul merupakan makhluk halus berwujud anak kecil gundul dari bangsa jin ifrit. Tuyul tersohor sebagai pencuri uang yang cukup ulung. Sebenarnya uang yang diambil bukan untuknya melainkan atas suruhan orang tua asuh yang mempekerjakannya (kisahtanahjawa & dapoer tjerita: 2019). Karakter Tuyul terlihat dengan penampilan bayi botak kecil dengan kepala besar proporsional, tangan kecil, telinga runcing dan mata keruh. Mereka terlihat hampir telanjang dengan bungkus kain tipis yang menutupi tubuh bagian bawah mereka. Beberapa ahli spiritual mengatakan tuyul berasal dari janin yang keguguran, baik disengaja dan tidak disengaja yang secara agama tidak disempurnakan dengan baik (kisahtanahjawa & dapoer tjerita: 2019). Dalam literasi lain Kisah Hantu & Makhluk Gaib Nusantara (2019), bahwa Tuyul berwujud seperti manusia kerdil dan mata yang besar melotot serta badan yang kurus kering. Tuyul memiliki kemampuan berpindah tempat untuk mencuri uang.

• Matriks Bentuk Tuyul

Secara matriks bentuk, bentuk karakter tuyul terlihat dengan penampilan seperti bayi dengan kepala botak dengan tangan kecil serta telinga kecil dan mata yang keruh. Karakter tuyul terlihat telanjang dengan dibungkus kain yang menutupi tubuh bawah mereka. Pada ukuran badan pada karakter tuyul DreadOut 1, tuyul digambarkan dengan kepala yang lebih besar dari badan, lengan dan kaki yang kecil serta ukuran perut yang besar, sedangkan pada gim keduanya, DreadOut 2 memiliki bentuk yang berbeda seperti (kepala berbentuk pada ukuran normal dengan dagu dan leher yang besar, ukuran tangan dan kaki lebih besar serta perut yang melebar kesamping). Karakter tuyul pada game DreadOut 2 mengalami perubahan dari segi bentuk (seperti mata besar, mulut lebih kecil dan dagu yang lebar) perubahan tersebut menjadi lebih mendekati bentuk tuyul yang digambarkan nyata. Berbeda dengan gim sebelumnya, DreadOut 1 memiliki bentuk seperti (mata kecil, mulut tersenyum lebar serta dagu yang kecil).



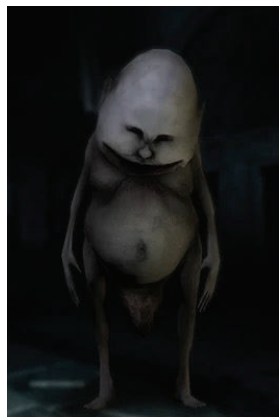
Gambar 13.
Bentuk Karakter Tuyul Game
DreadOut 1

Gambar 14.
Bentuk Karakter Tuyul Game
DreadOut 2

Sumber:
https://dreadout.fandom.com/wiki/Tuyul_Centeng, di akses 16
April 2023

	Human	Doll	Mammal	Reptile	Amphibi	Fish	Insect
Human Being	√						
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibi							
Fish							
Insect							

Tabel 4. Bentuk Tuyul dalam Manga Matrix



Gambar 15. Tampilan Karakter Tuyul Game DreadOut 1

Sumber: <https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>, diakses pada 16 April 2023



Gambar 16. Tampilan Karakter Tuyul Game DreadOut 2

Sumber: Youtube ACI GameSpot, diakses pada 16 April 2023

• **Matriks Kostum Tuyul**

Dalam DreadOut 1, Tuyul seperti mengenakan popok bayi warna putih yang menutupi tubuh bawahnya. Sedangkan dalam DreadOut 2 karakter tuyul menggunakan kain bercorak kotak-kotak yang diikat seperti celana yang menutupi tubuh bawahnya.

• **Matriks Sifat Tuyul**


Pada game DreadOut 1, tuyul digambarkan sebagai karakter hantu yang usil dan tidak agresif. Gerakan

tuyul saat menyerang terhitung lambat, hanya berjalan mengarah kepada Linda (karakter utama) tidak menyerang secara agresif.

Pada game DreadOut 2, karakter tuyul digambarkan lebih aktif dan agresif, karakter tuyul pada DreadOut 2 menyerang secara agresif dan berpindah-pindah. Karakter tuyul pada DreadOut 2 ini menyerang Linda (karakter utama) secara agresif dan cepat. Gerakan yang dilakukan

	Behavior: Usil, mengerikan
	Desire: Menggunakan kemampuan untuk melawan karakter utama (Linda)
	Biological Environment: Lorong kereta terbengkalai
	Special Atribut: Menyerang hanya dengan berjalan dan senyum mengarah kearah target
	Weakness: Cahaya kamera <i>handphone</i>
	Status, Profession, Position: Ghost

Tabel 5. Sifat Tuyul DreadOut 1 berdasarkan *manga matrix*

	Behavior: Lincah dan Agresif
	Desire: Menggunakan kemampuan untuk melawan Linda (Karakter Utama)
	Biological Environment: Gedung hotel kosong
	Special Atribut: Mampu bergerak cepat berputar hingga menabrakkan diri kepada target
	Weakness: Serangan Fisik
	Status, Profession, Position: Ghost

Tabel 6. Sifat Tuyul DreadOut 2 berdasarkan *manga matrix*

Simpulan

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, ditemukan perubahan pada karakter kuntilanak dan tuyul. Dalam perubahan secara visual, kuntilanak mengalami perubahan berawal dari berbentuk menyerupai manusia menjadi lebih mengerikan. Pada perubahan sifat, kuntilanak berawal mempunyai sifat yang agresif lalu berubah menjadi halus. Lalu perubahan karakter tuyul yang signifikan berawal digambarkan sosok yang lemah namun berubah menjadi sosok yang lebih agresif. Perbedaan-perbedaan inilah yang menjadi keunikan dalam gim ini untuk memberikan pengalaman yang menarik bagi pemain. Perubahan ini juga terjadi untuk menyesuaikan pemain global agar dapat menikmati ketakutan pada gim DreadOut.

Maka dalam perancangan dan pengembangan gim yang mengangkat budaya, perubahan-perubahan pada karakter menjadi salah satu hal yang unik dalam menyesuaikan narasi yang diangkat agar perubahan tersebut menjadi hal yang menarik bagi pemainnya terutama pasar global. Perbedaan budaya menjadi salah satu tantangan bagi pengembangan gim yang mengangkat tema budaya sebagai konten utama dalam gimnya. Maka perlunya memperhatikan kreativitas untuk membangun budaya yang diangkat menjadi sebuah gim sehingga dapat dinikmati oleh pemain lokal maupun universal, salah satu faktornya adalah karakter. Diharapkan penelitian ini menjadi referensi sebagai pengembangan penciptaan visual karakter pada gim, agar dapat mengembangkan karakter yang menarik sesuai target market yang dituju.

Daftar Pustaka

Buku

- Bianca, F. (2019). *Kisah Hantu & Makhluk Gaib Nusantara*. Yogyakarta: Narasi.
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things With Videogames*. London: University of Minnesota Press.
- Khairunnisa, A. (2019). *A Book of Indonesian Ghost*. Bandung: StoryTale Studio.
- Kirriemuir J, McFarlane A. (2004) *Literature review in games and learning*. Futurelab Series.
- Moleong, Lexy J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ridoi, Mokhammad. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang: Maskha
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*, USA: Collins Design.
- Zidan, Mada, Genta. D. Bonaventura. (2019). *Kisah Tanah Jawa Jagat Lelembut*. Jakarta: Gagasmedia

Artikel Jurnal

- Andelina, Ika Resmika. (2021). *Analisis Perubahan Desain Karakter Dalam Gim Final Fantasy VII Remake Berdasarkan Pendekatan Manga Matrix*. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain. Vol. 6. No. 1.

- Putra R.W, Muhdaliha, Benny. (2017). *Analisis Visual Game Arena of Valor Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game*. Jurnal Avant Garde. Vol.V No.2.
- Putra R. W, Annissa J. (2021). *Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Horor DreadOut*. AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi Volume I, No. 2
- Nadya, Saputra H. (2020) *Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "DreadOut"*. National Conference of Creativity Industry
- Budi N. K., (2020). *Representasi Perempuan Tangguh dalam Video Game DreadOut: Sebuah Kajian Adaptasi*. Mozaik Humaniora, Volume 20, No. 2

Video dalam Youtube

ACIGameSpot.(2020).DISERBUKELUARGATUYULHAHA!!
DreadOut 2 Part 8. Diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=Uc2TETQ8354&t=673s>

Biografi Penulis

Rana Syakirah Rinaldi adalah wanita yang lahir di Jakarta pada tanggal 2 Juli 1998. Mahasiswi yang memiliki hobi menggambar dan olah raga ini bekerja secara *freelance* sebagai ilustrator. Ia merupakan mahasiswi yang menyelesaikan Pendidikan S1 Universitas Budi Luhur, Kemudian ia merupakan mahasiswi aktif pada Pendidikan S2 Universitas Budi Luhur pada tahun 2021.

Kajian Hermeneutik Ragam Hias Selendang Sulam Suji sebagai Identitas Budaya Koto Gadang

Zamilia

milazamilia@gmail.com

Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK: Sulaman menjadi peran penting dalam kehidupan masyarakat adat Minangkabau yang dikenal dengan "Upacara sepanjang kehidupan" sehingga selendang ini mewakili pada setiap upacara adat seperti kelahiran, sunatan, pinangan perkawinan hingga upacara kematian. Penelitian ini bertujuan untuk menafsirkan keberadaan selendang sulam suji dan hubungannya dengan Identitas Budaya Kotogadang. Metode Penelitian yang digunakan menggunakan teori Hans-Georg Gadamer dengan pendekatan sosiologi. Teknik pengumpulan data melalui literasi, wawancara dan dokumentasi foto. Kesimpulan utama adalah keberadaan motif selendang sulam suji cair yang merupakan lambang dan memiliki makna tertentu berkaitan erat dengan fungsi dan makna identitas pemakaiannya. Selendang sulam suji khususnya bagi masyarakat Kotogadang merupakan kekayaan yang memiliki nilai tersendiri dalam kehidupan masyarakatnya, tetapi sesuai dengan pemikiran Gadamer bahwa memahami makna merupakan kerja produktif melalui perjalanan masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang maka interpretasi dapat ditafsirkan berbeda mengenai nilai dari selendang bagi masyarakat umum dan masyarakat internal Koto Gadang

Kata kunci: Hermeneutik, Selendang sulam, Kotogadang, Identitas Budaya

ABSTRACT: Embroidery plays an important role in one of Minangkabau's traditional culture called "Upacara sepanjang kehidupan". This scarf represents and becomes a complement for traditional ceremonies, such as birth, circumcision, marriage, and even death ceremony. The purpose of this study is to interpret the existence of suji embroidery scarf and its relation to the cultural identity of Koto Gadang. The theory of sociological approach by Hans-Georg Gadamer was used as a research method for this study. The technique used to collect data in this study was from literacy through books, journals, website, interviews and photo documentations. The existence of suji embroidery scarf in a certain embroidery is a symbol that has certain meaning with a close relation to the function and identity of the user. Suji embroidery scarf, particularly to the people of Kotogadang, is a treasure with certain value of life in Kotogadang community. But, according to Gadamer, understanding meaning is a productive work through the journey of the past, present, and the future. Therefore, the interpretation can be interpreted differently, by people in general, and the people of Kotogadang

Keywords: Hermeneutic, Embroidery Scarf, Kotogadang, Culture Identity

Pendahuluan

Kotogadang merupakan nagari atau setingkat Desa yang terletak di Kecamatan IV Koto, Kabupaten Agam. Nagari Kotogadang dikenal dengan keindahan alam dan telah banyak melahirkan tokoh terkenal, hal penting lainnya yang dihasilkan dari Kotogadang adalah seni kerajinannya. Pusat Kerajinan di Kotogadang bernama Kerajinan Amai Setia merupakan suatu organisasi wanita yang pertama di

Minangkabau. Didirikan pada tanggal 11 Februari 1911, diprakarsai Rakena Puti dan dipimpin oleh seorang tokoh wanita, yaitu Ibu Rohana Kudus. Pusat Kerajinan Amai Setia di Kotogadang yang berdampak pada pemajuan perempuan di Kotogadang dan mengangkat nama nagari Kotogadang menjadi daerah yang dikenal dengan seni kerajinan yang dipelopori oleh kaum wanita dari daerah tersebut.

Pada tahun 1923 Kerajinan Amai Setia membuka *Nijverheidschool* (Sekolah Kepandaian Puteri) yang dapat berjalan dengan lancar sampai terpaksa tutup ketika pasukan Jepang masuk ke wilayah Indonesia tahun 1942.

Hasil dari kegiatan Kerajinan Amai Setia yang telah berhasil, diantaranya :

1. Memberikan alternatif fungsi dari seni tenun, terutama untuk barang-barang kebutuhan sehari-hari seperti kain sarung, serbet, alas meja, kain dinding, dan lain-lain.
2. Memperkenalkan teknik “renda bangku Belgia”. Teknik merenda ini sempat tumbuh sebagai seni kerajinan khusus yang dikerjakan oleh para wanita di Kotogadang dan sekarang dikenal sebagai “renda bangku Kotogadang”.
3. Menciptakan teknik sulam-menyulam, yang sekarang dikenal menjadi ciri khas “sulaman Kotogadang” yaitu: terawang, suji cair (*satin stitch*), kepala peniti (*French knots*), filet, kelengkang, dan lain-lain.

Dari ketiga kerajinan di atas, penciptaan teknik sulam menyulam yang dikenal sebagai ciri khas Kotogadang yang akan dibahas pada penelitian ini. Corak dan pewarnaan yang khas membuat selendang ini menjadi dikenal sampai skala nasional dan Internasional. Filosofi dan pentingnya kerajinan sulaman dari Kotogadang sesuai dengan pepatah “Awak sakik pusako manolong, awak sanang pusako ditolong” yang berarti pusaka bukan hanya sebagai benda atau harta tetapi juga sebagai adat, adab serta keterampilan yang merupakan warisan dari nenek moyang kita (Canang, 1994: 20). Bagi masyarakat Kotogadang sulaman merupakan warisan yang bersifat abadi dan diwarisi secara turun temurun. Pekerjaan menyulam merupakan pekerjaan rumah dan mulia bagi kaum perempuan, karena disamping bisa membantu ekonomi keluarga juga dapat melindungi kaum perempuan dari berrnacam-macam pengaruh buruk di luar rumah tangganya. Sulaman Koto Gadang memiliki motif dan karakter yang berbeda khususnya jika ditinjau dari bentuk, penerapan dan kegunaannya. Ciri khas sulaman merupakan identitas atau pembeda dengan obyek lainnya yang dapat dilihat secara visual dihubungkan dengan identitas daerah dan penggunaan atau aturan pemakaiannya.

Kerajinan tangan sulam menyulam telah dimiliki masyarakat Kotogadang sejak lama, diperkirakan sekitar abad ke 16. Hal ini sejalan dengan kisah Puti Lembeuje anak Raja Aceh yang menetap di Kotogadang pada awal abad ke 16 tersebut. Kerajinan tangan itu mereka peroleh

dari Puti Lembeuja anak raja Aceh yang pada waktu itu sedang berada disana (Kotogadang). Saat di Kotogadang sekitar tahun 1511 Puti Lembeuja menyurati ayahnya dan menuturkan bahwa iya mengajar kerajinan sulam menyulam di kampung kecil kaki Gunung Singgalang. Semenjak itu kerajinan tangan sulam menyulam mulai dikenal masyarakat Kotogadang khususnya dan ranah Minang umumnya

Selendang Kotogadang merupakan warisan pusaka dan melengkapi segala kegiatan adat dan tradisi di masyarakat mulai dari kelahiran hingga kematian. Sulaman Kotogadang memiliki ciri khas tersendiri, baik dari segi teknik menghias, yang terkenal dengan tusuk *kapalo samek* (kepala peniti) dan sulaman *suji cair* (tusuk pipih) maupun motif yang ditampilkan pada kain sulaman yang pada awal pembuatannya hanya diketahui oleh masyarakat Kotogadang. Selendang sulam dalam masyarakat Kotogadang memiliki kedudukan yang penting, selendang bukan sekedar sehelai kain yang disulam indah dengan benang dan dipakai oleh wanita dalam berbagai kegiatan, tetapi sehelai selendang dapat dijadikan saksi perjalanan budaya Minangkabau. (Garang, 2019:17).

Setiap perempuan Kotogadang saat zaman dulu wajib mempelajari seni menyulam dengan desain, motif dan teknik “khas” Kotogadang. Ragam hias sulaman Kotogadang diangkat dari falsafah kehidupan “*Alam takambang jadi Guru*” yaitu segala sesuatu yang ada pada alam dan lingkungannya dijadikan sumber adat istiadat. Menurut sejarah, Indonesia mengalami kemajuan dalam seni menyulam pada abad ke 18. Sekolah keterampilan untuk perempuan Kotogadang (Kerajinan Amai Setia) yang didirikan pada awal abad ke 20, membawa perkembangan dan perubahan terhadap seni sulaman Kotogadang yang menghasilkan sulaman seni suji cair dan suji kepala peniti.

Sulaman Suji cair, merupakan salah satu teknik sulam yang sering digunakan pada selendang dan merupakan ciri khas sulaman di Koto Gadang, karena menghasilkan efek tiga dimensi dari pencairan warna benang. Suji adalah istilah untuk sulaman khas tradisi Koto Gadang. Kata Caie atau cair yang disebutkan berarti mencairkan warna karena material benang yang digunakan lebih dari satu warna yang dijahitkan dengan ukuran panjang dan pendek. Menurut Sita & Mity J.Juni (2011: 24) bahwa, Benang yang digunakan biasanya sutra atau satin yang mempunyai lima sampai dengan enam tingkatan warna. Benang yang digunakan juga berbeda dan teksturnya mengkilat, sehingga akan menimbulkan bayangan seperti tiga dimensi pada motif.

Kotogadang mempunyai dua jenis selendang yaitu selendang ringan dan selendang gadang. Tiap selendang mempunyai struktur dan bentuk motif yang berbeda, baik dari jumlah motif, ukuran motif, struktur motif, dan warna pada selendang. Karakteristik pada kedua selendang tersebut adalah sesuatu yang khas dan tidak lepas dari budaya. Motif sulaman Kotogadang pada umumnya berupa bunga, sulur, daun dan hewan. Perkembangan motif sampai saat ini dipengaruhi beberapa kebudayaan, diantaranya pengaruh Cina pada motif bunga, seperti bunga Botan, Krisan, pengaruh kebudayaan Arab yang identik dengan motif suluran. Pengaruh Kebudayaan Cina juga mempengaruhi jumlah dan susunan motif yang diterapkan, serta menentukan warna dasar selendang dan penggunaan selendang

Pemikiran Gadamer bahwa bukan hanya tulisan dan wacana saja yang memiliki makna tetapi pada dasarnya semua hasil kreasi manusia mengandung makna tertentu, dalam hal ini hermeneutika memiliki peranan penting bagaimana memahami warisan nilai adat. Selendang sulam suji Kotogadang yang mempunyai makna tertentu dibalik nilai estetika pada penciptaannya dapat dikaitkan dengan pernyataan Gadamer mengenai "estetika hermeneutika" untuk memberi muatan yang kurang lebih disebut *desthetische Nichtunterscheidung* oleh Gadamer sendiri. Dengan *desthetische Nichtunterscheidung* hendak dikatakan bahwa seni mewujudkan hubungan yang kuat dengan dengan praxis manusia, menyambung nalar dan rasa dalam tindakan setiap insan. Sebagai produk kerajinan tangan yang dalam prosesnya langsung menggunakan tangan merupakan tindakan dalam mengolah rasa untuk menciptakan produk yang mencerminkan budaya daerahnya.

Metodologi dan Kajian Teoritis

Metode penelitian yang digunakan adalah metodologi penelitian Etnografi dengan pendekatan sosiologi, yaitu metode yang digunakan untuk meneliti budaya, masyarakat dan mencari makna terhadap objek yang diteliti. Metode etnografi menyiratkan suatu cara kerja (pendataan, analisis, dan penyajian) yang bersifat menyeluruh atau holistik. Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif, yaitu temuan dari wawancara, studi literatur, penelusuran dokumentasi foto yang akan diolah secara deskripsi kualitatif dengan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif.

Penelitian etnografi dengan pendekatan sosiologi digunakan dalam melihat selendang sulam suji Kotogadang yang merupakan identitas, ciri dan budaya yang telah dibentuk dari masyarakat Kotogadang. Kajian Hermeneutik untuk menganalisa penelitian ini menggunakan teori dari Hans-Georg Gadamer (1999:302) yang mengemukakan bahwa karya seni merupakan endapan nilai dan norma suksesi antara tradisi dan inovasi dari masa lalu sampai kini. Melalui "*rammemorazione*" (kesadaran kembali), maka "kehadiran masa lalu itu membentuk kekinian. Rasio tidak bisa mencapai emansipasi total dari apa yang terjadi [di masa lalu] tanpa kehilangan bagian tertentu darinya. Dalam sejarah selalu terjadi bahwa ada yang tertinggal dan ada yang terbangun, ada yang terbuang dan ada yang tertangkap. Hanya dalam hermeneutik estetika bisa terjadi peleburan "kelampauan" itu dan selanjutnya penerapannya dalam kekinian.

Hasil dan Pembahasan

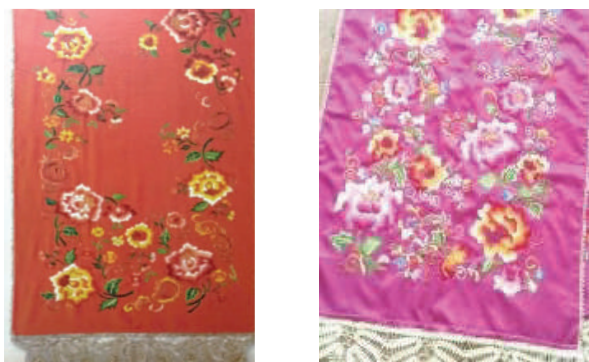
Menurut Gadamer (1999:303) pemahaman bukanlah aktivitas sadar pada pilihan manusia ketika menghadapi obyek (teks), tetapi respon atau interpretasi dari pengalaman dalam horizonnya, bersifat historis yang penuh dengan *prejudice*. Dasar penafsir adalah sifat kekinian yang diwariskan tradisi, maka proses pemahaman selalu berlangsung terus menerus, bersifat dinamis, dan kontekstual. Memahami makna merupakan kerja produktif melalui perjalanan masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Gadamer menekankan bahwa penafsiran bukan suatu elemen tambahan yang terkadang dapat dilakukan setelah pemahaman dilakukan. Dalam proses pengertian yang utuh selalu terkandung unsur pemahaman, penafsiran, dan penerapan. Ketiga elemen tersebut secara berurutan berada dalam proses mencapai suatu pengertian. Melalui langkah pemahaman (*understanding*) dan penafsiran (*interpretation*) kita diajak masuk ke dalam elemen ketiga, yaitu penerapan (*application*) (Gadamer, 1999:307).

Selendang sulaman Kotogadang merupakan bagian dari pakaian adat Kotogadang yang merupakan warisan pusaka dan melengkapi segala kegiatan adat dan tradisi di masyarakat mulai dari kelahiran hingga kematian. Selendang bersulam bagi wanita Kotogadang adalah sebagai kelengkapan pakaian adat dan merupakan identitas tentang seorang wanita, apakah seseorang itu baru atau sudah lama berumah tangga. Hal tersebut

ditandai melalui selendang yang dipakai saat menghadiri perhelatan adat. Jika memakai selendang berwarna cerah seperti merah hati, merah baik sulam *suji caie* maupun sulam *kapalo samek* berarti wanita tersebut tergolong pengantin baru dan umurnya belum melewati 50 tahun. Tetapi bila memakai selendang berwarna biru, ungu, hijau, biru tua berarti wanita tersebut tergolong wanita tua. Secara umum pemakaian warna-warna tersebut sekalipun termasuk tatakrama yang tidak tertulis tetapi sampai saat ini masih ditaati masyarakat Kotogadang (Ernatip, 2013:110). Terkait dengan Selendang Suji Cair gadang bahwa "jenis selendang, motif warna dan bahan yang digunakan oleh seorang perempuan Kotogadang memperlihatkan tingkat usia, dan status diri atau perkawinannya" Juni (2005:58). Ragam hias sulaman yang banyak ditemukan untuk Suji Cair adalah motif bunga dan daun (bunga krisan, lely dan lain lain), sedangkan untuk Suji Terawang lebih banyak ditemukan motif orang, binatang (burung, bebek, kuda, kumbang).

Di bawah ini gambar Ragam Hias Selendang sulam Suji Cair memperlihatkan situasi seorang dalam struktur masyarakat (jenis kelamin, usia dan status perkawinan).

Contoh Selendang suji cair yang memperlihatkan identitas atau simbol bagi wanita dalam budaya Koto Gadang



Gambar 1.

Selendang Suji yang digunakan oleh wanita Koto Gadang yang baru menikah

Sumber: Zamilia, 2010

1. Warna dan ragam hias dengan sulaman penuh pada selendang diatas merupakan identitas atau simbol dari wanita yang baru menikah. Penggunaan selendang dengan warna terang seperti, merah, merah jambu, merah hati. Warna ini melambangkan keceriaan karena pemakai masih muda dan baru menikah sampai dengan beberapa tahun sesudahnya setelah memiliki anak. Motif bunga besar bisa mencapai 12 bunga kedua sisi, ini menandakan bahwa pemakai pengantin

baru atau baru menikah. Simbol dari warna terang dapat ditafsirkan dengan keceriaan dan produktif disesuaikan dengan pemakainya yang masih muda dan memasuki tahap awal dalam pernikahan. Bunga bunga yang besar dan berdekatan memiliki makna kesegaran dan hasrat besar sesuai dengan perasaan wanita muda.



Gambar 2.

Selendang Suji yang digunakan oleh wanita Koto Gadang yang sudah lama menikah

Sumber: Zamilia, 2015

2. Warna warna tua atau muda seperti hijau, kuning dan krem dengan ragam hias seperti selendang di atas merupakan simbol dari wanita yang sudah lama menikah dan mempunyai anak yang sudah agak besar. Simbol tersebut dapat dilihat dari warna dan sulaman yang tidak penuh. Penggunaan warna warna diatas bermakna keteduhan dan hangat sesuai dengan pengguna yang sudah semakin dewasa. Motif yang tidak penuh dapat dimaknai tidak berlebihan dan secukupnya.

Selain selendang suji cair, teknik sulam lain yang berasal dari Koto Gadang adalah teknik sulam suji terawang. Terawang adalah teknik sulam yang dikerjakan dengan proses mencabut benang pada kain yang akan disulam kemudian ditutup kembali dengan sulam tangan dengan cara mengikat sisa benang – benang dengan aneka motif.

Selendang suji terawang memiliki makna simbol pemakainya yang berusia di atas 50 tahun dan sudah memiliki cucu. Melihat motif yang semakin sederhana serta warna yang digunakan hanya beberapa warna dapat dimaknai sesuai dengan usia lanjut pemakainya yang sudah semakin tenang dan bijak.

Impilikasi Gadamer pada penelitian ini untuk menafsirkan simbol – simbol ragam hias atau motif tidak hanya merupakan simbol bagi penggunaanya tetapi juga merupakan perjalanan dari



Gambar 3.
Selendang Suji Terawang

Sumber:
Razni, Dewi dan Juni. Pakaian Tradisional Sulam, Tenun dan Renda khas Kotogadang. Jakarta: Dian rakyat, 2011, Pribadi

budaya masyarakatnya dalam hal ini budaya masyarakat Kotogadang. Dengan menafsirkan teks-teks dari masa lalu membantu memahami apa artinya menjadi manusia dengan berdasarkan pada historisitas kehidupan itu sendiri. Hermeneutika menurut Gadamer bukan hanya sekedar menyangkut persoalan metodologi penafsiran, melainkan penafsiran yang bersifat ontologi, yaitu bahwa *understanding* itu sendiri merupakan *the way of being* dari manusia. Jadi baginya lebih merupakan usaha memahami dan menginterpretasi sebuah teks, baik teks keagamaan maupun lainnya seperti seni dan sejarah. Peran pentingnya sulaman dan selendang dalam kehidupan adat Minangkabau dikenal dengan “Upacara sepanjang kehidupan”, dan selendang sulam selalu menjadi pelengkap di setiap upacara adat seperti; kelahiran, turun *mandi*, *karek pusek*, *sunat rasul*, *khatam kaji*, *pinang-maminang*, *baralek nikah kawin*, *manjalang mintuo*, *batagak gala*, *baipa bisan*, bahkan upacara kematian (Garang, 2019:17).

Hal tersebut sesuai dengan makna dari selendang sulam, yang bukan hanya merupakan sebuah benda pakai yang dapat digunakan sehari-hari, tetapi mengandung nilai yang tinggi bagi masyarakat Kotogadang. Interpretasi selendang sulam dapat dipahami berbeda terkait dengan pandangan masyarakat terhadap selendang sulam suji kotogadang yang bagi masyarakat umum hanya merupakan sebuah produk kerajinan masyarakat dengan selendang sulam sebagai bagian dari pakaian adat masyarakat Kotogadang. Sampai saat ini belum ditemukan dokumen tertulis mengenai alasan penggunaan warna dan motif selendang dikaitkan dengan pemakainya. Hanya dipaparkan pada buku Pakaian Tradisional Sulam, Tenun dan Renda khas Kotogadang bahwa semakin lama perkawinan atau semakin bertambah usia maka semakin sederhana pakaian dan perhiasannya. (Sita,Mity, 2011:12).

Analisis Hermeutika Hans Georg Gadamer



Dalam bukunya *Truth and Methode* Gadamer (1999-301) memulai diskusinya melalui karya-karya seni membawanya melangkah lebih jauh untuk mempertanyakan sekitar interpretasi teks-teks (wacana), sejarah dan sesuatu yang “diwariskan kepada kita” lewat sebuah tradisi yang masih hidup. Makna bagi selendang sulam Kotogadang yang merupakan warisan turun temurun dalam budaya masyarakat Kotogadang dapat dipahami berbeda oleh masyarakat atau pengguna yang hanya melihat nilai estetika dan kegunaan dari selendang atau sebuah karya seni tanpa melihat sejarah atau tradisi di balik selendang tersebut. Sedangkan bagi masyarakat Kotogadang penggunaan selendang menyiratkan 3 hal di atas yaitu merupakan warisan turun temurun, sebagai identitas budaya Kotogadang dan mempunyai nilai simbolik.

Kesimpulan

Keberadaan selendang sulam suji cair dengan motif yang terdapat pada sulaman tersebut merupakan lambang yang memiliki makna tertentu berkaitan erat dengan fungsi dan makna identitas pemakaiannya khususnya bagi masyarakat internal Kotogadang. Selendang sulam suji dipandang sebagai aset yang dapat diwariskan dari generasi ke generasi, karena pada dasarnya selendang sulam suji bukan hanya selendang yang biasa digunakan sehari-hari, tapi merupakan simbol tentang keberadaan, sebuah entitas yang membuat seseorang menjadi ada dan dikenal. Interpretasi dan pemahaman menjadi berbeda bagi masyarakat umum yang hanya mengenal selendang sulam suji sebagai salah satu benda pakai bernilai estetika atau hanya merupakan pakaian adat dari Kotogadang. Studi Hermeneutika berperan sebagai ilmu menafsirkan, menilai atau memaknai dari suatu teks dalam suatu konteks tertentu dan menilai makna dalam ekspresi kultural.

Daftar Pustaka

- Canang. (1994). *Tabloid Koto Gadang*. Koto Gadang: ...
- Garang, DT. (2019). *Ragam hias Minangkabau*. Padang: Pemprow Sumbar
- Doni Rahman (2015). “*Ragam Hias Suji Cair pada Sulaman Selendang Koto Gadang Kabupaten Agam Sumatera Barat (Studi Kasus di Yayasan Amai Setia)*”. Journal Home Economic and Tourism
- Ernatip (2012). “*Sulaman sebagai Manifestasi Teknologi Pakaian Tradisional: Kasus Nagari Kota Gadang, Kecamatan IV Koto, Kabupaten Agam, Sumatera Barat*”. Bunga Rampai Budaya Sumatera Barat, Budaya Masyarakat Minangkabau: Seni, Teknologi Tradisional, dan Hubungan Antar Budaya . Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Padang. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Nasrul, K. (2018). *Kerajinan Perak Koto Gadang sebagai Destinasi Wisata*. Padang: CV Berkah Prima
- Gadamer, Hans-Georg. (1999). *Truth and Method 2nd Revision Edition* (English trans. Joel Weinsheimer & Donald G. Marshall). New York: Continuum
- Garang, DT. (2019). *Ragam hias Minangkabau*. Padang: Pemprow Sumbar.
- Hardiman, F. Budi. (2022). *Seni Memahami Hermeneutik dari Schleiermacher Sampai Derrida*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hendra dan Kartika Sari, Yuni. (2021). *Karakteristik Motif Sulaman Selendang Koto Gadang*. Gorga, Jurnal Seni Rupa (Vol 10 No 02, Juli-Desember)
- Washinton, Rahmat., & Ranelis. (2020). *Kerajinan Sulam Koto Gadang Sumatera Barat*. Deepublish.
- Ranelis, Ranelis, Rahmad Washinton, Kendall Malik, Desi Trisnawati. (2019). *Peningkatan Kualitas Sulam Koto Gadang Kabupaten Agam Sumatera Barat Melalui Pengembangan Desain Produk Dan Motif Untuk Mendukung Industri kreatif* . MUDRA, Jurnal Seni dan Budaya (Vol 34, No3, September)
- Razni, S. D., & Juni, M. J. (2011). *Sulam, tenun, dan renda khas Kotogadang*. Dian Rakyat.
- Razni, S. D., & Juni, M. J. (2005). *Pakaian Tradisional Kotogadang*. Dian Rakyat.

Biografi Penulis

Zamilia Lulusan dari Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta Program Studi Kriya Jurusan Kriya Kayu dan melanjutkan ketingkat magister di Universitas Indonesia FISIP Jurusan Ilmu Komunikasi.

Saat ini, selain menjadi dosen kriya juga menjabat sebagai Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta, pernah terlibat sebagai penata artistik di panggung maupun film pendek, aktif berpartisipasi menjadi juri kriya baik ditingkat wilayah maupun nasional, melakukan beberapa penelitian serta penulisan pada Jurnal.

Perancangan Komik Digital dalam Meningkatkan Kesadaran Terhadap *Self-Love* dan *Social Media Positivity* untuk Generasi Z

Jade Victoria Fortuna

Jvictoria01@student.ciputra.ac.id
Universitas Ciputra Surabaya

Shienny Megawati Sutanto

shienny.megawati@ciputra.ac.id
Universitas Ciputra Surabaya

ABSTRAK: Generasi Z dikenal sebagai generasi tanpa batas, generasi global, dan generasi teknologi. Namun saat ini generasi Z mengalami permasalahan seperti ketergantungan pada media sosial dan kurangnya kepercayaan diri hingga menyebabkan tingkat stress yang tinggi di usia muda. Tulisan ini akan berfokus pada perancangan komik digital Hello it's Mondu di media sosial Instagram. Penelitian dilakukan dengan pengumpulan data berupa wawancara dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital yang ditujukan pada generasi Z untuk media hiburan dan edukasi, membutuhkan gaya ilustrasi dan desain karakter yang menarik, memberikan edukasi dengan storytelling, dan menggunakan gaya bahasa yang populer. Kesimpulan dari tulisan ini yaitu merancang komik Hello it's Mondu dengan gaya ilustrasi dan visual karakter yang menarik, gaya bahasa yang modern dan populer, serta cerita ringan dengan tetap mempunyai impresi mendalam sebagai media edukasi self-love dan menerapkan social media positivity bagi generasi Z.

Kata kunci: Komik, Character Design, Storytelling, Generasi Z, Media Sosial

ABSTRACT: Generation Z is known as the borderless generation, the global generation, and the tech generation. However, Generation Z is currently facing problems such as social media addiction and lack of self-confidence, leading to higher stress levels at a young age. This article will focus on creating a digital comic at Instagram titled Hello it's Mondu. The research method is carried out by collecting data through interviews and literature studies. The results showed that digital comic media aimed at generation Z for entertainment and education, requires an attractive illustration style and character design, provides education through storytelling, and uses a popular language style. The conclusion of this article shows that designing Hello it's Mondu comics with attractive illustration styles and character visuals, modern and popular language styles, and light stories while still having a deep impression as a self-love education media and applying social media positivity for generation Z.

Keywords: Comic, Character Design, Storytelling, Generation Z, Social Media

Pendahuluan

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), Hasil Sensus Penduduk tahun 2020 telah menunjukkan komposisi penduduk Indonesia didominasi Generasi Z sebanyak 75,49 juta jiwa atau setara dengan 27,9 persen dari seluruh populasi penduduk di Indonesia (kompas.com,2021). Generasi Z dikenal sebagai generasi tanpa batas, generasi global, dan generasi yang mampu memanfaatkan teknologi. Teknologi dan dunia maya menjadi hal yang tidak terpisahkan, Generasi Z mengalami tantangan seperti ketergantungan pada media sosial.

Penelitian mengungkapkan kecanduan media sosial berhubungan positif dengan depresi, penurunan

interaksi sosial, kesepian, dan harga diri yang rendah sehingga menyebabkan kurangnya vitalitas subjektif pada individu (Adityaputra & Salma, 2022). Munculnya perilaku ketergantungan dalam penggunaan media sosial disebabkan oleh ketidakmampuan individu untuk mengelola waktu luang yang tersedia sehingga menghasilkan rasa bosan dan memutuskan untuk mengakses media sosial. Masalah kecanduan ini berlanjut dengan mudahnya akses generasi Z terhadap konten yang kurang edukatif hingga konten negatif seperti konten pornografi, kekerasan, *prank*, dan *cyberbullying*. Generasi Z yang mengakses konten tersebut berada dalam fase *emerging adulthood*, individu dengan rentang usia 18

Kajian Teoritis

a. Komik

Dalam buku *Understanding Comics*, definisi dari komik merupakan kumpulan beberapa gambar dan lambang yang saling berdekatan dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi maupun untuk mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 2022). Sebagai sebuah Media, Komik mempunyai tujuan menyampaikan sebuah informasi yang serupa dengan televisi, radio, koran, dan majalah. seperti penggunaan media lainnya, komik dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai topik informasi selain hiburan seperti iklan, propaganda, pelayanan publik, hingga edukasi (Sutanto & Wardaya, 2020). Scott McCloud (2022) mengatakan, Penggunaan gambar simpel pada komik tidak dapat menyimpulkan bahwa cerita yang disampaikan juga simpel. Berdasarkan hasil observasi, gaya kartun yang simpel lebih mudah diterima secara universal dibandingkan gaya realis. hal ini dikarenakan semakin simpel sebuah *icon* atau gambar yang diberikan dapat mempermudah penyerapan informasi dan kesimpulan dari pembaca. kemudian berdasarkan pembagian jenis kemasan, komik terbagi menjadi empat jenis yaitu: komik strip, komik buku, komik humor dan petualangan. Komik strip hanya terdiri dari beberapa panel dengan gagasan isi yang utuh. gagasan yang disampaikan tidak terlalu banyak dan hanya melibatkan satu fokus pembicaraan. Komik buku dikemas dalam bentuk buku berseri, ceritanya menggambarkan satu cerita utuh yang berkelanjutan namun juga ada yang tidak berkelanjutan. Komik humor menampilkan komik yang mengundang pembaca untuk tertawa melalui gambar maupun kata-kata. Berdasarkan jenis ceritanya, komik terbagi menjadi empat jenis yaitu: Komik edukasi berfungsi sebagai hiburan sekaligus media edukatif. Komik promosi digunakan untuk keperluan promosi sebuah produk maupun jasa. komik wayang mengangkat cerita pewayangan untuk melestarikan budaya, dan Komik silat merupakan jenis cukup populer yang menampilkan adegan laga dari tokoh utama.

b. Desain Karakter

Pembuatan desain karakter, dimulai dari pembuatan konsep, artstyle, kemudian kepribadian hingga penampilan sebuah karakter (Nicolay & Wardaya, 2021). Menurut Bryan Tillman melalui buku *Creative Character Design*, desain karakter yang baik terdiri atas pola dasar, cerita, originalitas, dan bentuk. Pola dasar disebut juga archetype yang merupakan struktur, tema, representasi individu dalam mengekspresikan keinginan dasar,

motivasi, dan tujuan hidup. hal ini diperlukan untuk mendorong keberlanjutan cerita dan cerita personal tiap karakter dapat menghasilkan perkembangan kepribadian karakter yang menarik. Desain karakter yang baik dapat dihasilkan melalui gabungan berbagai inspirasi dan keunikan yang dimiliki desainer itu sendiri. Terakhir merupakan bentuk. Bentuk karakter dapat mendominasi impresi sebuah karakter karena setiap bentuk dasar memiliki arti masing-masing. Desain karakter yang kuat merupakan desain yang mudah dipercaya dan diingat, dipercaya yaitu karakter biasa yang memiliki situasi yang tidak biasa, sehingga target audiens dapat merasakan refleksi pada dirinya. sedangkan mudah diingat yaitu secara visualnya menarik dan dapat menggerakkan emosi. menurut (thomas & johnston, 1981) selama karakter memiliki appeal/ daya tarik maka audiens akan selalu ingin mengetahui tentang karakter tersebut. Terdapat empat prinsip desain untuk membuat karakter : *silhouette*, *outline* sebuah karakter harus tampak berbeda dari karakter yang telah ada, selain itu juga siluetnya dapat dikenali dengan mudah seperti contoh karakter Mickey Mouse. kedua, *shape*, menentukan bentuk sesuai dengan makna karakter seperti bentuk segiempat kesan dapat diandalkan dan berpendirian kuat, lingkaran memberi kesan friendly dan terbuka, dan segitiga memberi kesan agresif dan tajam (Beiman, 2017). Ketiga, *proportion* ditentukan melalui ladder effect, proporsi menyesuaikan sifat yang di represent karakter. Terakhir pose, berfungsi untuk mengempis desain dan membuat karakter terlihat lebih hidup.

c. Storytelling

Manusia mengkomunikasikan perasaan dan pengalaman mereka melalui *storytelling* (Greene, 1996:1) *storytelling* merupakan komunikasi lisan yang terstruktur dalam rangkaian peristiwa, dengan memanfaatkan karakter manusia atau hewan, dengan kepribadian dan emosi dan disajikan dengan suara, gerakan dan ekspresi wajah tertentu (Madura & Nowacki, 2018) Storytelling telah menjadi salah satu elemen utama pengaruh di bidang edukasi, leadership, marketing, sejarah, kultur, dan beragam bidang lainnya. berdasarkan penelitian dalam jurnal *Storytelling And Its Impact On Effectiveness Of Advertising*, Storytelling yang logis dan jelas terdiri atas beberapa fakta yang disusun dalam pendahuluan, orientasi, klimaks, dan kesimpulan atau penyelesaian. Hasilnya, informasi kompleks dapat dijelaskan dengan lebih mudah dan terstruktur dengan melalui pendekatan emosional bukan rasional. *storytelling* memiliki daya persuasi yang lebih efektif dibandingkan

informasi kuantitatif maupun pernyataan singkat. hal ini dikarenakan manusia menyimpan memori dalam bentuk suatu cerita pendek bukan fragmentaris. Saat ini, *storytelling* telah bergeser dari tradisional menuju *storytelling* digital dimana penyampaian cerita dilakukan melalui platform media sosial. *Storytelling* melalui media digital mempermudah pembuatan konten kreatif dan persuasif yang informal serta terdapat relasi penulis dan pembaca yang lebih interaktif. Dalam dunia edukasi, *storytelling* dalam sosial media juga telah memberi jembatan antara edukasi formal dan non formal (Al-Zaman & Puja, 2021).

d. Generasi Z

Generasi Z merupakan generasi yang lahir dalam rentang tahun 1995 hingga 2012 dan terlahir di tengah perkembangan teknologi dan internet (Hastini & Fahmi, 2020). menurut buku *Generation Z : A Century in The Making*, generasi Z mempunyai karakter yang open minded, peduli, memiliki kegigihan dan integritas tinggi. mengutamakan kestabilan finansial, keluarga, relasi, kebahagiaan, passion, dan pencapaian. Salah satu faktor utama yang membedakan dengan generasi sebelumnya adalah penguasaan informasi dan teknologi. Generasi Z terbiasa berkomunikasi dalam media online menggunakan gadget dan media sosial sehingga tingkat ketergantungan terhadap smartphone tergolong tinggi. Penggunaan teknologi dan internet dalam keseharian membuat generasi Z terbiasa untuk tertarik pada berbagai topik atau permasalahan sekaligus, hal ini dikarenakan sinkronisasi keterampilan motorik generasi Z lebih tinggi dibandingkan generasi sebelumnya. dengan ini, generasi Z mampu mengkonsumsi informasi di internet dengan sangat cepat, menggunakan teknologi secara efisien dan inovatif. Generasi Z mempunyai ketergantungan terhadap mesin pencari yang tinggi, namun disisi lain kurang bisa mengkritisi validasi informasi yang diperoleh karena kecenderungan mudah puas (instan). (Mosca, dkk, 2019) mengatakan generasi Z rentang memiliki perhatian yang pendek, mereka cenderung lebih memahami gambar visual dibandingkan teks, sehingga pembelajaran yang sesuai untuk generasi Z dengan menggunakan gambar, animasi, dan video. berdasarkan penelitian Hastini, Fahmi, dkk (2020) kebosanan dan demotivasi mudah dirasakan generasi Z saat teknologi, sistem, dan fasilitas pembelajaran tidak mendukung jalannya pembelajaran.

e. Media Sosial

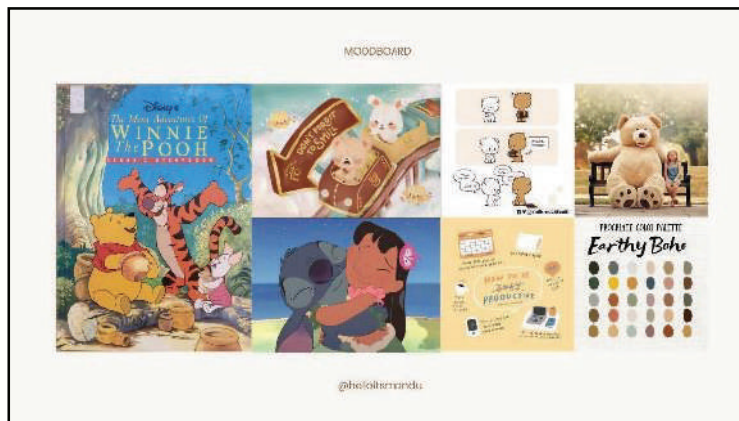
Media sosial merupakan sebuah platform bagi pengguna internet untuk membuat dan membagikan berbagai bentuk

informasi. seperti jurnal online, situs jejaring sosial, game online, situs audio dan video, grup online, dan beragam media lainnya. pengguna media dapat diklasifikasi menjadi kontributor sebagai creator dan konsumen konten (yadav & Rai, 2017). Jurnal *The Generation Z and their Social Media Usage: A Review and a Research Outline* (2017) menemukan dampak yang terlihat pada generasi Z akibat penggunaan media sosial antara lain kepribadian sosial, kesejahteraan fisik dan mental, perilaku konsumsi, komunikasi dalam dunia nyata. Penggunaan media sosial telah mengubah pasar, bidang pekerjaan, dan persepsi masyarakat. kedepannya media sosial juga dapat menjadi pembuka jalur inovasi produk dan jasa baru. Berdasarkan data yang diperoleh CNBC Indonesia tahun 2022, aplikasi yang paling banyak digunakan oleh Generasi Z yaitu Youtube, Tiktok dan Instagram. dalam berita Kompas juga membahas karakteristik generasi Z di media sosial seperti melakukan koneksi antar pengguna melalui fitur reels dan instagram story. selanjutnya empat topik utama yang paling dicari yaitu komedi, fashion, makanan, dan gaya hidup sehat. diikuti dengan lingkungan & sustainability, otentik & menjadi diri sendiri, pemberdayaan perempuan, kesehatan mental.

Hasil dan Pembahasan

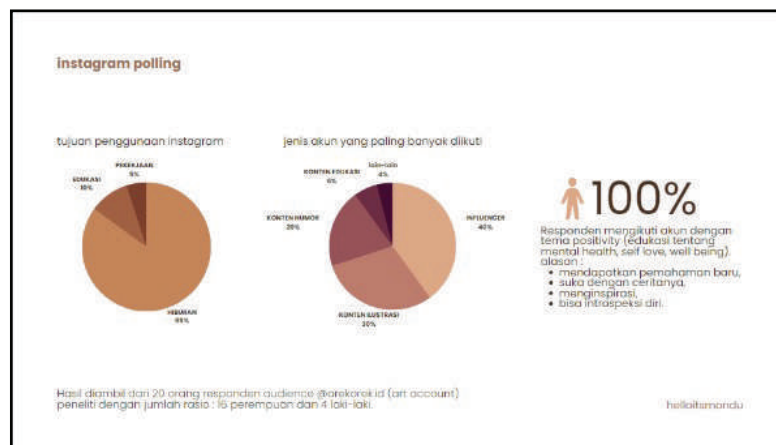
Hello it's Mondu adalah seri komik digital Instagram online yang mempunyai misi untuk memberikan hiburan, edukasi, dan kesadaran pada generasi Z terhadap *self love* dan *social media positivity*. Mondu akan hadir memberikan beragam konten cerita yang *relatable*, menghibur sekaligus mengedukasi para generasi Z usia 18-24 tahun untuk lebih meningkatkan kesadaran penggunaan media sosial untuk tujuan yang positif dan bermanfaat, serta meningkatkan kesadaran untuk lebih percaya dan mencintai diri mereka sendiri. Selanjutnya merupakan *brand keywords* Hello it's Mondu : Komik, Hiburan, Edukasi *Self-love, Positivity*. Untuk memberikan pengenalan pada audiens tentang komik digital Hello it's Mondu digunakan *brand line* : *A daily life of a warm and loving teddy bear*.

Pada gambar 1.2, terpapar gaya desain dan ilustrasi yang akan digunakan untuk perancangan komik Hello it's Mondu mengambil gaya ilustrasi kartun yang dapat mempermudah penyampaian ilustrasi dibandingkan gaya realis (McCloud, 2020) dan gaya *Anthropomorphism* yang artinya pemberian atribut karakteristik, perasaan, dan fisik manusia kepada hal yang bukan manusia



Gambar 2.
Moodboard perancangan Hello it's Mondu

Sumber:
dokumentasi karya peneliti



Gambar 4.
hasil survei responden melalui
instagram polling

Sumber:
dokumentasi karya peneliti

seperti hewan, tumbuhan, dan benda mati. berdasarkan penelitian, manusia memiliki kecenderungan melihat karakter fisik dan emosi manusia dalam benda sekitar, seperti contoh melihat visualisasi mata dan mulut pada awan, melambangkan burung jantan dan betina sebagai pasangan pengantin baru, dan masih banyak lagi. (Deligoz & Unal, 2021).

Karakter utama yang dipilih merupakan *Teddy Bear*, *Teddy Bear* atau boneka merupakan mainan anak yang cukup populer dan mayoritas dari generasi Z mempunyai satu boneka masa kecil. *Teddy Bear* merupakan tempat mengekspresikan diri yang sebenarnya bagi seorang anak untuk memahami situasi melalui beberapa sisi, *Teddy Bear* juga menjadi salah satu benda psikologis yang ideal untuk menjadi teman dan partner yang memahami dan tidak menghakimi (Kokkinaki, 2023).

Selanjutnya untuk mendukung tema Self-love dan positivity, penggunaan warna berfokus pada paduan warna cerah, hangat, dan warna alami. Menurut penelitian warna hangat meningkatkan merangsang stimulasi, dan

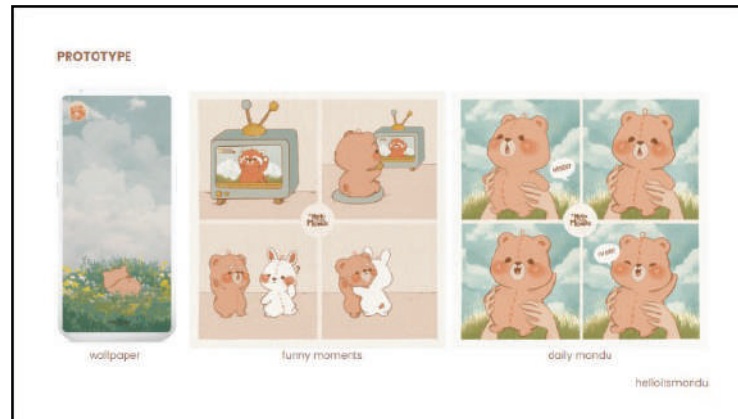
warna *weak contrast & low saturation* memberikan efek *calm* dan *soft feeling* (kurt & ousuke, 2014).

Topografi yang akan menggunakan *handwritten typeface*, penelitian menyebutkan *handwritten typeface* dapat dilihat sebagai ekstensi dari diri seseorang. sehingga produk yang menggunakan *typeface* ini memiliki nilai kualitas manusiawi yang lebih tinggi. sisi manusiawi ini dapat menarik perhatian, emosi, dan rasa terhubung dengan produk (komik) terhadap diri sendiri (Schroll & Schnurr, 2018).

Berdasarkan hasil survei yang dipaparkan pada gambar 2, terlihat bahwa tujuan penggunaan instagram yang utama untuk media hiburan, dan pada posisi kedua responden banyak mengikuti konten seni dan ilustrasi, serta seluruh responden mengikuti minimal satu akun dengan tema positivity dan edukasi terkait mental health dengan tujuan mendapatkan informasi baru dengan mudah, mendapat inspirasi, dan beberapa responden mengikuti topik positivity diawali ketertarikan pada karakter atau gaya desain konten tersebut.

Gambar 5.
VICIDI, Volume 12 No. 1 Juni
2022 Z. *prototype focus group
discussion*

Sumber:
dokumentasi karya peneliti



Feedback prototype Hello it's Mondu

Briggite Wu	bentuk komik sesuai dengan konten yang ingin memberi kesan reminder
Fery	sesuai untuk target market yang menyukai ilustrasi dan positivity
Ivania F.	Aku suka style nya, tapi untuk kedepan bisa diperhatikan untuk gesture yang perlu dipertegas supaya pesan tersampaikan.
Tania Lia	Karakternya lucu, visual layout nya juga menarik, tidak terlalu kecil waktu dilihat di instagram. Buat cerita topik nya mungkin coba jadi beruang edukasi jadi walaupun lucu tetep bermanfaat buat audience
Patrick A.	Coba dibuat variasi konten seperti animasi
Samantha H.	Karakternya pesan dan karakteristiknya sudah kuat. Mungkin bisa mulai dipikirkan untuk bahasanya mau seperti apa.
Agnes D	Karakternya unik banget dan gampang banget diingat. setuju juga, perlu diberi brand sifat masing-masing untuk karakternya.
Samuela I.	karakternya sangat lucu dan konsepnya juga sudah jelas banget, menurutku untuk konsep ini tuh warming banget eksekusi designnya.

Tabel 1. Hasil *Focus Group Discussion*

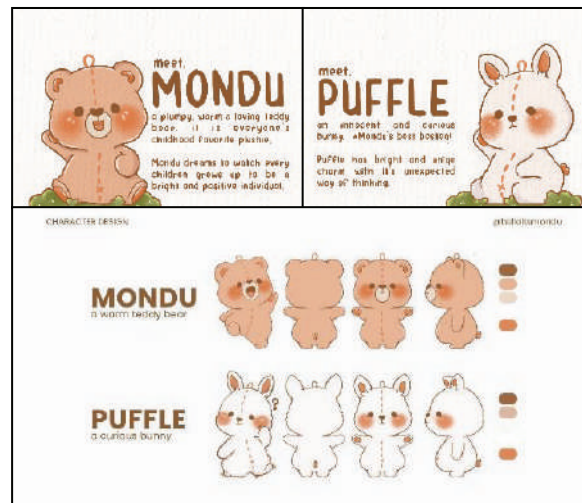
Sumber: dokumentasi peneliti

Berdasarkan hasil penelitian kajian pustaka, survei, dan Focus Group Discussion yang telah dilakukan, berikut ini hasil perancangan desain menyeluruh untuk Komik Hello it's Mondu,

Gaya desain karakter/maskot

Desain karakter yang digunakan dalam perancangan desain komik Hello it's Mondu menggunakan gaya kartun dengan proporsi tubuh 1:2 seperti terlihat pada Gambar 4., untuk memberikan kesan lucu dan simpel. Karakter Mondu menggunakan gambar karakter boneka beruang yang familiar bagi mayoritas audiens, teddy bear mempunyai stigma yang kuat sebagai teman di masa kecil. sedangkan karakter Puffle merupakan penggambaran sebuah kelinci putih, Kelinci merupakan hewan dengan figur kecil dan rentan sehingga menunjukkan sisi diperlukan bimbingan dan pengajaran. Alasan penggunaan kedua karakter ini didasari manusia memiliki ketertarikan alami

pada hal lucu yang terlihat seperti bayi, sehingga manusia yang lebih besar atau dewasa cenderung mempunyai sisi protektif dan rasa ingin melindungi bayi tersebut. aspek lucu dapat menghasilkan stimulasi otak untuk menghasilkan perilaku karakter yang empatik dan lebih mudah iba (Kringelbach & Stark, 2016). Sifat dan Karakter juga diberikan pada kedua karakter, Mondu memiliki sifat yang mudah berteman, tenang, objektif, dan suka menolong. sifat-sifat ini diberikan untuk menunjukkan bahwa karakter Mondu yang lucu dapat menjadi teman yang baik dan bisa diandalkan oleh pembaca. Kemudian untuk karakter Puffle, memiliki sifat yang polos, ceroboh, dan mudah tertarik dengan sesuatu yang baru. karakter Puffle kurang lebih merepresentasikan para remaja generasi Z yang cukup tertarik akan tantangan baru. Melalui dua sifat karakter yang cukup kontras dapat memberikan keseimbangan sinergi dalam cerita untuk menghasilkan komik yang menarik dan edukatif.



Gambar 6.

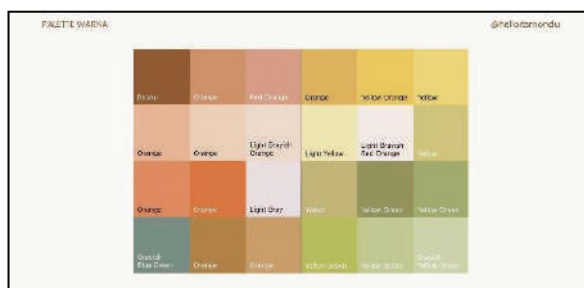
Gaya desain karakter Hello it's Mondu

Sumber:

dokumentasi karya peneliti

Palette warna

Palette warna yang digunakan dalam perancangan desain komik Hello it's Mondu menggunakan *warm earth-tone*. warna-warna ini memiliki ciri turunan dari warna alam seperti pohon, matahari, pasir, batu, dan sebagainya. warna *earth tone* memberikan kesan nyaman, hangat, stabil, lembut, dan *friendly* sehingga cocok dengan tema komik Hello it's Mondu yang membahas topik *self-love* dan *positivity*. warna utama pada Desain Karakter didominasi dengan warna *orange* pudar (coklat muda), putih, dan oranye cerah sebagai aksent. warna hangat memberi energi ceria dan kegembiraan dan optimisme. sedangkan bagian background komik menggunakan warna biru dan hijau untuk menambah kontras pada desain komik sehingga pembaca dapat fokus pada pose dan intensi karakter.



Gambar 7.

Palette warna Hello it's Mondu

Sumber:

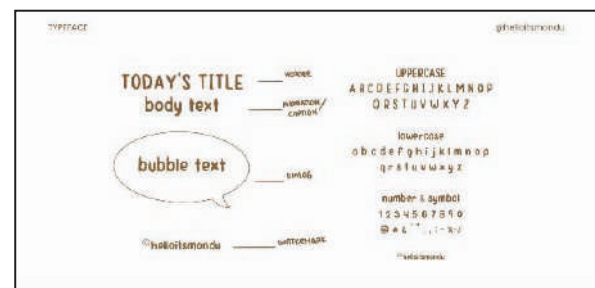
dokumentasi karya peneliti

Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan desain komik Hello it's Mondu menggunakan Mondu Letter yang merupakan desain typeface tulisan tangan peneliti. Desain tulisan tangan menambah nilai unik dan original pada komik, bentuk *rounded* pada *corner* typeface memberikan kesan *friendly* dan lembut sehingga cocok dengan tema komik Hello it's Mondu.

Hasil Komik

Berikut ini merupakan hasil rancangan desain komik yang terbagi menjadi dua bagian : *Hello Monday* dan *Hello Mondu*. *Hello Monday* merupakan segmen komik pendek yang berfokus sebagai media edukasi *self-love*. Topik-topik yang diangkat pada segmen ini berhubungan dengan hasil riset dan observasi peneliti terkait edukasi, ide, dan



Gambar 6.

Tipografi Hello it's Mondu

Sumber:

dokumentasi karya peneliti



Gambar 8.
Hasil komik : Hello Monday

Gambar 9.
Hasil komik : Hello Mondu

Sumber:
dokumentasi karya peneliti



motivasi cara menerapkan *self-love* kepada diri pembaca menggunakan interpretasi kejadian yang terjadi di sekitar kehidupan generasi Z saat ini. Desain panel komik *Hello Monday* menggunakan fitur *carousel* pada Instagram yang terdiri atas *slide* pertama merupakan judul, diikuti dengan tiap slide dengan tiga panel dengan penggunaan cerita singkat dan *to the point*, desain panel sesuai untuk audiens generasi Z yang memiliki *short attention span* namun tertarik mempelajari hal secara cepat.

Selanjutnya pada gambar 3. terdapat panel komik dengan format *carousel* yang menjadikan 1 slide sebagai 1 panel komik. pada tipe komik ini, gambar segmen *Hello Monday* lebih simple dan lebih mengutamakan kemudahan membaca teks.

Segmen kedua merupakan konten *Hello Mondu*. Segmen ini berfokus pada alur cerita utama yaitu perspektif kehidupan karakter Mondu bersama dengan temannya Puffle. Plot diangkat dari hasil observasi dan pengalaman pribadi peneliti sebagai seorang generasi Z. Gaya bahasa yang digunakan karakter dalam komik juga mengikuti cara bicara generasi Z sehingga memberikan koneksi antara karakter dan pembaca. melalui setiap plot, terdapat makna cerita yang positif dan inspiratif bagi generasi Z untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Konten Promosi

Selain menampilkan komik dengan jumlah slide yang banyak, *Hello it's Mondu* juga menerapkan segmen *Mondulogy* sebagai filler dalam akun Instagram. Berdasarkan hasil FGD, narasumber Patrick mengatakan variasi konten dalam bentuk animasi dan ilustrasi selain

komik akan membantu audiens untuk tertarik pada karakter Mondu selain melalui cerita komik. *Mondulogy* merupakan konten *single panel* yang bereksperimen dengan ilustrasi dan copywriting dalam bentuk puns (permainan kata-kata) dan ilustrasi kartun humor. tujuan adanya segmen ini untuk memberi variasi konten yang menghibur dan tidak monoton bagi audiens. gaya ilustrasi yang digunakan *mondulogy* juga lebih detail dari segmen komik sehingga meningkatkan keseluruhan *aesthetic value* akun *Hello it's Mondu* menghasilkan konten design yang lebih solid untuk memikat audience agar feeds tidak terlihat membosankan.

Simpulan

Mempunyai pemahaman yang baik terkait edukasi *self-love* dan penggunaan media sosial yang positif menjadi hal yang sangat penting untuk pertumbuhan psikologis dan cara berpikir generasi Z saat ini. Dengan adanya pemahaman yang baik tentang topik ini, generasi Z dapat merefleksikan diri dan lebih bertanggung jawab terhadap cara mereka berpikir, berekspresi, dan menggunakan media sosial. Untuk mendukung generasi Z agar tertarik dengan topik tersebut, di rancanglah komik digital *Hello it's Mondu*, yang memberikan informasi edukasi terkait *self-love* dan *social media positivity* untuk para generasi Z pada rentang usia 18 hingga 24 tahun di media sosial Instagram. Dari hasil penelitian dan perancangan komik digital *Hello it's Mondu*, peneliti menemukan bahwa media sosial Instagram yang merupakan platform dengan dominasi generasi Z terbanyak saat ini dapat menjadi



Gambar 10.
Hasil konten promosi : Mondology

Sumber:
dokumentasi karya peneliti

tempat utama media penanaman edukasi terkait *self-love* dan *social media positivity*. untuk merancang sebuah komik dengan target generasi Z memerlukan gaya desain yang menarik, unik, dan sesuai dengan tema utama komik. Gaya bahasa dan yang digunakan perlu mengikuti *trend* untuk meningkatkan efektivitas pemahaman informasi atau edukasi yang ingin disampaikan terutama pada generasi Z. Dalam sebuah pembuatan komik digital terutama di Instagram, diperlukan beberapa konten variasi lainnya dalam bentuk video pendek dan segmen lain untuk meningkatkan engagement dari seluruh fitur aplikasi Instagram. Diharapkan dengan adanya komik digital Hello it's Mondu, generasi Z dapat memiliki bekal pemahaman terkait self-love, improvisasi diri, dan menggunakan media sosial untuk hal yang lebih positif di masa depan.

Daftar Pustaka

- Adityaputra, A. & Salma (2022). Regulasi Diri Dan Kecanduan Dalam Penggunaan Media Sosial Pada Mahasiswa Generasi Z Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*. 11. 386-393. 10.14710/Empati.0.36827.
- Austine, C. (2022) Apa Yang Disukai Gen Z Indonesia Di Media Sosial? Kompas.Com. https://Lifestyle.Kompas.Com/Read/2022/12/07/144259320/Apa-Yang-Disukai-Gen-Z-Indonesia-Di-Media-Sosial?Utm_source=Various&Utm_medium=Referral&Utm_campaign=Top_desktop
- Beiman, N. (2017). Prepare To Board! Creating Story And Characters For Animated Features And Shorts (3rd Ed.). Crc Press. <https://Doi.Org/10.1201/9781315156248>
- Bestari, N.P. (2022) Bukan Tiktok Dan Instagram, Ini Media Sosial Favorit Gen Z. Cnbc Indonesia. <https://www.CnbcIndonesia.Com/Tech/20220812094708-37-363204/Bukan-Tiktok-Dan-Instagram-Ini-Media-Sosial-Favorit-Gen-Z>
- Deligoz, K. & Ünal, S. (2021). The Effect Of Anthropomorphic Mascot On The Purchasing Intention Of Consumers: An Experimental Study . *Sosyoekonomi* , 29 (50) , 229-254 . Doi: 10.17233/Sosyoekonomi.2021.04.11
- Hastini, L., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi Dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z Di Indonesia?. *Jurnal Manajemen Informatika (Jamika)*, 10(1), 12-28. <https://Doi.Org/10.34010/Jamika.V10i1.2678>
- Idris, M. (2021). Generasi Z Dan Milenial Dominasi Jumlah Penduduk Indonesia. Kompas.Com. <https://Money.Kompas.Com/Read/2021/01/22/145001126/Generasi-Z-Dan-Milenial-Dominasi-Jumlah-Penduduk-Indonesia>
- Almirana, A. A., & Megawati, S. (2022). The Role Of Digital Comics About Rani's Introverted Personality Through The Story Of Rani's Main Character. *Jurnal Vicidi*, 12(1), 68-90. <https://Doi.Org/10.37715/Vicidi.V12i1.2938>
- Kokkinaki, K. (2023). The Soft Toys As A Consolation Play Object In School After The Covid Period. The "Teddy Bear Project" In Primary Art Classroom. *European Journal Of Education Studies*. Doi: 10.46827/Ejes.V10i4.4786
- Kurt, S., & Osueke, K. K. (2014). The Effects Of Color On The Moods Of College Students. *Sage Open*, 4(1). <https://Doi.Org/10.1177/2158244014525423>

- Kringelbach, M. L., Stark, E. A., Dkk (2016). On Cuteness: Unlocking The Parental Brain And Beyond. *Trends In Cognitive Sciences*, 20 (7), 545–558. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2016.05.003>
- Mccloud, S. (2022b). Understanding Comics - Memahami Komik. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nicolay, J. & Wardaya, M. (2021). Mencari Model Desain Karakter Dan Visualisasi Penokohan Disc Team Dalam Pembuatan Komik. *Jurnal Vicidi*. 11. 22-40. [10.37715/Vicidi.V11i1.1985](https://doi.org/10.37715/Vicidi.V11i1.1985).
- Pujiono, Andrias. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal Of Christian Education*. 2. 1. [10.46445/Djce.V2i1.396](https://doi.org/10.46445/Djce.V2i1.396).
- Putra, G.L.K., & Yasa, G.P.P.A. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.35886/Nawalavisual.V1i1.1>
- Schroll, R., Schnurr, B., & Grewal, D. (2018). Humanizing Products With Handwritten Typefaces. *Journal Of Consumer Research*, 45, 648-672.
- Sutanto, S. M., & Wardaya, M. (2021). The Paradigm Shift Of Comic As Storytelling Media. *Vcd (Journal Of Visual Communication Design)*, 5(1), 57–70. <https://doi.org/10.37715/Vcd.V5i1.2685>
- Thomas, F. , Johnston, O. (1981). The Illusion Of Life : Disney Animation.
- Yadav, G., & Rai, J. (2017). The Generation Z And Their Social Media Usage: A Review And A Research Outline. *Global Journal Of Enterprise Information System*. 9. 110. [10.18311/Gjeis/2017/15748](https://doi.org/10.18311/Gjeis/2017/15748).
- Z.Madura, Beata & Nowacki, Robert. (2018). Storytelling And Its Impact On Effectiveness Of Advertising.

Biografi Penulis

Jade Victoria Fortuna, lahir Di Surabaya, 25 Juli 2001. Mahasiswi tingkat akhir jurusan Visual Communication Design Universitas Ciputra Surabaya. Seorang *freelance illustrator* dan *designer* yang berfokus pada gaya kartun. Selain itu juga merupakan ilustrator dan penulis brand komik digital Hello it's Mondu di Instagram.

Panduan Penyusunan Artikel Jurnal Seni Nasional Cikini

Jurnal Seni Nasional CIKINI menerima artikel Anda secara *Open Journal Systems* (OJS). Artikel yang dikirim ke Jurnal Seni Nasional CIKINI belum pernah dipublikasikan di mana pun dan sedang direview untuk dipublikasikan ke jurnal lain. Silakan penulis mengikuti kriteria publikasi berikut ini.

Pengiriman secara Online/ Online Submission

Penulis harus melakukan registrasi akun terlebih dahulu dan dilanjutkan login. Registrasi dan login diperlukan untuk mengirimkan artikel secara online dan untuk memeriksa status pengiriman saat ini. Silakan mengunjungi tautan OJS Jurnal Seni Nasional CIKINI di jurnalcikini.ikj.ac.id dan kunjungi menu **Author Guideline**.

Registrasi

Tautan: <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/user/register>

Login

Tautan: <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/login>

Syarat Umum Penulisan Jurnal Cikini:

1. Artikel yang dikirimkan harus merupakan karya penulis sendiri, bukan hasil plagiarisme, dan belum pernah dipublikasikan di jurnal lain.
2. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa tulisan yang diterbitkan adalah hasil plagiarisme tanpa sepengetahuan Jurnal Seni Nasional CIKINI, maka penulis bertanggung jawab penuh atas segala sanksi yang dijatuhkan kepada penulis.
3. Artikel yang dikirimkan harus berupa jurnal penelitian/kajian yang berkaitan dengan seni budaya, silahkan menuju lama **Focus and Scope** pada tautan jurnal.
4. Jurnal Seni Nasional CIKINI, hanya menerima tulisan dalam bentuk *softcopy* yang dikirim melalui sistem OJS.

Bahasa

1. Artikel dapat ditulis dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.
2. Jika artikel ditulis dalam bahasa Indonesia, harus mengikuti kaidah Ejaan yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
3. Jika artikel ditulis dalam bahasa Inggris, silakan mengikuti ejaan menurut American English.

Panjang Artikel

1. Panjang artikel sebaiknya antara 15 sampai 20 halaman kertas ukuran A4; tidak termasuk Abstrak, Kata Kunci, dan Bibliografi. Artikel diketik dalam font Times New Roman, 12 poin, dengan spasi antarbaris 1,5 dalam format Microsoft Word (.doc atau docx).
2. Margins 2,5 atas dan bawah.

Sistematika Penulisan

Artikel tersusun atas Judul; nama penulis beserta institusi dan alamat email; Abstrak (dalam bahasa Indonesia dan terjemahan dalam Bahasa Inggris); kata kunci; konten artikel (Pendahuluan, Pembahasan, dan Simpulan); Daftar Referensi/Bibliografi; serta sertakan Biografi Penulis.

Judul

Judul harus ringkas dan informatif, maksimum terdiri atas 15 kata.

Abstrak/Abstract

Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan diterjemahkan dalam bahasa Inggris, format font Times New Roman/ Calibri, 10 pt, spasi tunggal. Abstrak disusun ringkas dan faktual tidak lebih dari 150 kata. Abstrak harus menyatakan secara singkat tujuan penelitian, hasil utama, dan kesimpulan utama. Abstrak bukan merupakan ringkasan, tetapi lebih mengungkapkan inti dari penelitian yang disajikan dalam tulisan/artikel. Kata kunci disusun berdasarkan urutan alfabet dan diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris, terdiri atas 3-5 kata.

Ilustrasi, Foto, Tabel, Skema, Diagram

Ilustrasi, foto, Tabel, Skema, Diagram sebaiknya dikirimkan secara terpisah dalam format JPEG ukuran 300 DPI, dan dilengkapi keterangan/*caption* serta sumber.

Biografi Penulis

Sertakan biografi penulis sekitar 2-5 kalimat di akhir artikel.

Cetak Miring

1. Judul buku dan nama jurnal harus dicetak miring.
2. Semua kata asing harus dicetak miring.
3. Nama diri tidak perlu dicetak miring meskipun dalam bahasa asing.

Singkatan

1. Penulis tidak disarankan menggunakan singkatan, seperti (dst, dll), sebaiknya ditulis secara utuh, yaitu (dan seterusnya; dan lain-lain).
2. Penulisan singkatan, seperti LIPI, Kemendikbud, LSM, TNI digunakan apabila muncul lebih dari satu kali. Namun, pada penulisan pertama harus ditulis secara lengkap dengan menambahkan singkatannya. Sebagai contoh, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)

Bibliografi/Referensi/Daftar Pustaka

1. Sumber yang dicantumkan hanya yang dikutip dalam teks. Pengutipan sumber menggunakan sistem APA (*American Psychological Association*).
2. Sumber rujukan minimal berupa pustaka terbitan 10 tahun terakhir. Rujukan diutamakan berupa sumber primer, seperti artikel, buku, laporan penelitian atau jenis publikasi lain yang dirujuk dalam badan manuskrip.

Contoh:**Buku**

Nama Belakang penulis, Nama Depan. (Tahun Publikasi). *Judul Buku: Subjudul*. Kota Terbit: Penerbit.

Buku dengan pengarang tunggal

Plath, S. (2000). *The unabridged journals*. K. V. Kukil (Ed.). New York, NY: Anchor.

Buku dengan dua pengarang

Calfee, R. C., & Valencia, R. R. (1991). *APA guide to preparing manuscripts for journal publication*. Washington, DC: American Psychological Association.

Buku yang diedit dengan penulis atau penulis

Plath, S. (2000). *The unabridged journals*. K. V. Kukil (Ed.). New York, NY: Anchor.

Buku oleh Editor/Anonim

Duncan, G. J., & Brooks-Gunn, J. (Eds.). (1997). *Consequences of growing up poor*. New York, NY: Russell Sage Foundation.

Artikel Jurnal atau Book Chapter

Author, A. A., & Author, B. B. (Tahun Terbit). Judul Artikel . In A. A. Editor & B. B. Editor (Eds.), *Judul Buku* (halaman). Kota: Penerbit.

O'Neil, J. M., & Egan, J. (1992). Men's and women's gender role journeys: A metaphor for healing, transition, and transformation. In B. R. Wainrib (Ed.), *Gender issues across the life cycle* (pp. 107-123). New York, NY: Springer.

Bujono, B. (2020). Setelah yang Terserak Dikumpulkan: Sejarah Seni Rupa Indonesia. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 6(1), 7 - 14. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v6i1.89>

Buku dalam Volume

Wiener, P. (Ed.). (1973). *Dictionary of the history of ideas* (Vols. 1-4). New York, NY: Scribner's.

Webpage atau Konten Online

Author, A. A. & Author B. B. (Date of publication). Title of page [Format description when necessary]. Retrieved from <https://www.someaddress.com/full/url/>

Eco, U. (2015). How to write a thesis [PDF file]. (Farina C. M. & Farina F., Trans.) Retrieved from https://www.researchgate.net/...How_to_write_a_thesis/.../Umberto+Eco-How+to+Write+... (Original work published 1977). (Diakses/diunduh pada hari, tanggal/bulan/tahun/ pada pukul: ...WIB/WITA/WIT

Artikel Online

Brownlie, D. (2007). Toward effective poster presentations: An annotated bibliography. *European Journal of Marketing*, 41, 1245-1283. doi:10.1108/03090560710821161

Kenneth, I. A. (2000). A Buddhist response to the nature of human rights. *Journal of Buddhist Ethics*, 8. Retrieved from <https://www.cac.psu.edu/jbe/twocont.html>

Abstrak

Paterson, P. (2008). How well do young offenders with Asperger Syndrome cope in custody?: Two prison case studies [Abstract]. *British Journal of Learning Disabilities*, 36(1), 54-58.

Video dalam Youtube

Author, A. A. [Screen name]. (tanggal, bulan, tahun). *Judul Video* [Video file]. Diakses melalui <https://www.someaddress.com/full/url/>.

Makalah Seminar, Tesis, dan Manuskrip yang belum diterbitkan

Hoed, Benny H. (2013). "Semiotik Disiplin Yang Terbuka" [Makalah Seminar Nasional, Semiotik, Pragmatik, dan Budaya, Depok, 30 Mei 2013].

Hasil Wawancara

Wawancara: sertakan semua nama-nama yang diwawancarai dan disertakan usia di dalam kurung (usia tahun), tempat serta tanggal wawancara.

Wawancara dengan Peter Carey (70 tahun), Bintaro, 10 Mei 2020.

Catatan Kaki dan Referensi

1. Letakkan nomor catatan kaki sesudah tanda baca.
2. Referensi yang mengacu pada satu pada satu atau dua tulisan ditempatkan dalam kurung teks (...)
3. Lebih dari satu tulisan oleh penulis yang sama dipisahkan dengan tanda koma (Jones, 1998: 66, 2013:23, 2017: 55).
4. Tulisan yang belum terbit sebaiknya ditambah keterangan 'akan terbit'.

Bagi penulis yang menggunakan Mendeley dalam menuliskan daftar pustaka atau bibliografi serta sitasi, dapat digunakan cara sebagai berikut ini: (1) Jalankan Mendeley Desktop, (2) Klik menu Tools >> Install Microsoft Office Plugin, (3) Jalankan Microsoft Office Word, lalu buka bagian Tab *References* dan akan muncul toolbar Mendeley, (4) Buka dokumen yang akan diberikan sitasi, (5) Mulai memberikan sitasi dengan klik toolbar "Insert Citation", ketikkan nama referensi pada jendela kecil yang muncul atau klik "Go to Mendeley", (6) Lanjutkan dengan memilih referensi yang dikutip, klik "Cite" pada toolbar Mendeley, (7) Lihat kembali pada Microsoft Office Anda, secara otomatis referensi sudah ditambahkan, (8) Untuk menambahkan bibliografi atau daftar pustaka, klik "Insert Bibliography" pada toolbar Microsoft Office, dan (9) Selesai.

Apabila mengalami kendala berupa kerusakan sistem OJS dan sebagainya, silakan menghubungi redaksi melalui e-mail jurnalcikini@ikj.ac.id. Jurnal Seni Nasional CIKINI hanya menerima artikel dalam bentuk *softcopy*.

**Rekacipta Lagu *Dalem Gambang Kromong*
"Pobin Poa Si Li Tan" ke Media Baru**
(Imam Firmansyah, Anusirwan, dan Girah Putra Fajar)

**Syair *Smong* dalam Nyanyian Warisan Penyelamatan
Diri dari Bencana Tsunami Aceh Simeulue**
(Kaksim, Maira Hidayat, dan Zulfa)

**Analisis Perubahan Desain Karakter dalam
GIM SERI DREADOUT Pendekatan *Manga Matrix***
(Rana Syakirah Rinaldi, Ahmad Thabathaba'i Saefudin)

**Kajian Hermeneutik Ragam Hias Selendang Sulam Suji
sebagai Identitas Budaya Koto Gadang**
(Zamilia)

**Perancangan Komik Digital dalam Meningkatkan
Kesadaran Terhadap *Self-Love* dan *Social Media*
Positivity untuk Generasi Z**
(Jade Victoria Fortuna dan Shienny Megawati Sutanto)



Riset, Inovasi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Institut Kesenian Jakarta
Gedung Rektorat Institut Kesenian Jakarta
Jl. Cikini Raya No. 73
Telp/Fax : 021 230 6106
E-mail : jurnalcikini@ikj.ac.id

