

Perancangan Cerita Rakyat Sangkuriang Menggunakan Teknik Video Mapping

Andri Setiawan
SMK Dharma Agung
Jl. Legok Muncang No.2, Tangsimekar, Kec. Paseh,
Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40383
Andrisetiawan808@gmail.com

ABSTRACT

The story of Sangkuriang or known as the legend of Mount Tangkuban Parahu, is a folklore living and developing in Indonesian society, especially in West Java. Sangkuriang is a local wisdom of the Sundanese which is full of messages, meanings and morals which can be learned and applied in everyday life by children. The development of technology and digital media allows everyone to access unlimited information. The easy access provides an opportunity to preserve cultural wealth with local wisdom values in digital packaging. Video mapping model is used to package the famous Sangkuriang legend in West Java. Video mapping is a technique of playing with projected light into a certain area so that it is expected to attract children's interest with more relevant media. This work uses design thinking theory and uses the 4p innovation approach from Chris Atton (2002). The creative work in producing the video mapping of Sangkuriang legend provides an alternative model for preserving the local wisdom values of Sangkuriang folklore which is more attractive and more accessible digitally.

Keywords: Sangkuriang Folklore, Video Mapping, New Media

ABSTRAK

Cerita Sangkuriang atau dikenal dengan istilah legenda Gunung Tangkuban Parahu, merupakan cerita rakyat yang hidup dan berkembang di masyarakat Indonesia khususnya Jawa Barat. Sangkuriang merupakan local wisdom dari Suku Sunda yang penuh dengan pesan, makna dan moral yang dapat dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh anak-anak. Berkembangnya teknologi dan media digital memungkinkan setiap orang dapat mengakses informasi yang tidak terbatas. Kemudahan akses memberikan peluang untuk melestarikan kekayaan budaya dengan nilai-nilai kearifan lokalnya dalam kemasan digital. Model video mapping digunakan untuk mengemas legenda Sangkuriang yang terkenal di Jawa Barat. Pemetaan video merupakan salah satu teknik memainkan cahaya yang diproyeksikan ke dalam bidang tertentu sehingga diharapkan dapat menarik minat anak dengan media yang lebih relevan. Karya ini menggunakan teori design thinking dan menggunakan pendekatan inovasi 4p dari Chris Atton (2002). Kerja kreatif dalam memproduksi karya video mapping legenda Sangkuriang memberikan alternatif model pelestarian nilai-nilai kearifan lokal cerita rakyat Sangkuriang yang lebih menarik dan mudah diakses secara digital.

Kata Kunci: Cerita Rakyat Sangkuriang, Video Mapping, New Media

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prosa rakyat atau dikenal sebagai cerita rakyat merupakan cerita masa lampau yang berhubungan dengan peristiwa-peristiwa tertentu mengenai berbagai macam kejadian, keajaiban maupun kesaktian tokoh-tokoh didalam cerita, dalam cerita rakyat mengungkapkan peristiwa yang mengandung nilai moral, keagamaan, adat-istiadat, dan fantasi. Cerita rakyat sudah menjadi salah satu bentuk kebudayaan masyarakat lokal yang diturunkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi lain. Menurut Koentjaraningrat (1994: 5-13) "cerita rakyat merupakan salah satu wujud fisik kebudayaan". Hal ini berkaitan dengan wujud budaya yang terdiri atas (1) ide; (2) kelakuan; dan (3) fisik".

Cerita rakyat adalah bagian dari kearifan lokal (*local wisdom*) masyarakat yang tidak dapat di pisahkan dari kehidupan masyarakat, terbentuknya pola pikir, perilaku sosial dan budaya menjadi bagian dari keselarasan yang tercipta oleh kearifan lokal tersebut, menurut Syarifuddin (2008: 102) menyatakan bahwa "kearifan lokal merupakan hasil pemikiran kolektif yang diwariskan oleh nenek moyangnya yang kemudian dijaga, dipelihara, ditaati, dan dilaksanakan oleh generasi berikutnya untuk keharmonisan dalam dunianya".

Sangkuriang Merupakan cerita rakyat (Folklor Lisan) masyarakat Jawa Barat, menurut golongannya termasuk ke dalam jenis legenda, yaitu cerita yang mengisahkan asal-usul terjadinya suatu tempat, binatang, tumbuh-tumbuhan, dan lain-lain. Cerita Sangkuriang sendiri mengisahkan tentang asal usul terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu.

Cerita rakyat Sangkuriang kaya akan moral dan pesan-pesan atau wejangan ke-

hidupan baik menghormati sesama manusia, hewan ataupun dengan penciptanya yang disisipkan disetiap cerita dan dapat menjadi sarana pembelajaran moral bagi anak-anak di kehidupan nyata. Menurut Poerwadarminta (1986: 654) mengartikan moral sebagai ajaran tentang baik dan buruk perbuatan dan kelakuan (akhlak, kewajiban dan sebagainya). Se-hingga penting bagi anak-anak untuk mulai mendedikasikan atau membaca cerita rakyat pada anak usia dini. Cerita rakyat merupakan bagian kegiatan dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan literasi dan imajinasi anak. Anak-anak diajak untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi, meningkatkan pemahaman dan diharapkan dapat menangkap pesan moral dari cerita tersebut.

Cepatnya perkembangan teknologi membuat banyak media-media baru hadir di kehidupan masyarakat. Secara umum media baru merupakan gabungan dari teks, suara data dan gambar yang berbasis digital. Menurut McQuail (2011: 148) "media baru berbasis teknologi dengan digitalisasi dan hadir dari perkembangan teknologi lama yang sudah tidak relevan". Maka cerita rakyat yang hanya menggunakan betuk verbal dalam penyampaiannya tidak akan dapat menarik perhatian anak pada massa sekarang. sehingga perlu dilakukan sebuah inovasi atau kebaruan dalam menyampaikan cerita rakyat, baik melalui media audio, visual ataupun menggabungkan kedua media tersebut.

Menggabungkan unsur audio dan visual dapat disebut sebagai video. Menurut Sanaki (2011) "merupakan perpaduan antara suara dan gambar yang bergerak", video sebagai sarana hiburan dan media informasi terus berkembang dari video analog sampai video digital. Dan pada perkembangannya muncul pemetaan video

atau video *mapping* atau dengan istilah lain yaitu *projection mapping*.

Pemetaan video secara teknis merupakan bentuk baru dalam menyampaikan sebuah informasi atau cerita, dengan bentuk yang lebih dinamis dan menggunakan berbagai macam ilusi optik dalam merespon apa yang diceritakan. Menurut Kurnia (2021) "Video *mapping* merupakan suatu teknis video yang memetakan dan merespon menggunakan media cahaya yang diproyeksikan terhadap suatu objek".

Video *mapping* dapat menghadirkan bentuk komunikasi visual, informasi dan edukasi dengan menggabungkan animasi serta audio dengan bentuk yang lebih dinamis, sehingga dapat lebih menarik perhatian bagi masyarakat khususnya anak-anak. Video *mapping* menjadi salah satu media inovasi dalam membawakan cerita rakyat khususnya sangkuriang. *Projection mapping* sebagai media baru bisa memberikan pengalaman kepada audiens untuk merasakan efek-efek visual seperti ilusi optik dan audio yang dibuat sedemikian rupa agar dapat merangsang daya kreatifitas anak-anak.

Video *mapping* dibuat melalui proses digital, berinteraksi dengan area permukaan yang tidak harus rata, memproyeksikan gambar atau serangkaian gambar di permukaannya (Empler, 2017). Selain menceritakan kisah Sangkuriang dengan perpaduan teknologi visual dan narasi hal ini menjadi daya tarik dan menjadi nilai lebih dalam menarik minat anak-anak terhadap cerita rakyat Sangkuriang.

B. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan terhadap penelitian yang akan dilakukan. Selain untuk membantu dalam mengumpulkan studi literatur

Tinjauan pustaka menjadi pembeda antara penelitian yang sudah ada dan yang akan dilakukan. Perancang menemukan beberapa penelitian dan rancangan terkait dengan pembuatan video *mapping*.

Berdasarkan penelitian Gina Fitria Adita dengan jurnal "Makna Filosofis Tari Topeng Cirebon menggunakan Eksplorasi Visual dalam Video *Mapping Performance*" dalam penelitian ini video *mapping* digunakan sebagai *performing art* dan kolaborasi dengan Tari Topeng dari Cirebon. Dalam video tersebut video *mapping* berperan sebagai medium dalam menyampaikan pesan secara simbolik kepada audience. Sehingga audience dapat merespon pesan dan makna yang terkandung dari *performing art* Tari Topeng Cirebon. Penggunaan unsur-unsur visual yang dihadirkan disesuaikan dengan tema.

Kajian lain mengenai penciptaan video *mapping* Emka Satya Putra dengan judul "Perancangan *Projection Mapping* Rumah Wafat W.R. Supratman". Dalam penelitian ini video *mapping* digunakan sebagai medium dalam mengisahkan perjalanan hidup seorang W.R Supratman, perjalanan hidup yang tidak sebentar, dari mulai W.R Supratman remaja hingga akhirnya menutup mata dirangkul kedalam sebuah video *mapping* dengan bentuk yang dinamis dan dapat memberikan makna-makna yang mendalam bagi audience yang melihatnya. Video *Mapping* menggunakan rumah duka sebagai fasad dalam memproyeksikan alur cerita tersebut.

Berdasarkan penelitiannya Rudi Kurnia dalam tesis "Proses Kreatif pada Pembuatan Video *Mapping*" mahasiswa Pascasarjana ITB ini mengkaji bagaimana sebuah proses kreatif yang dilakukan oleh *seed Motion* dalam menciptakan video *mapping* dengan judul Swadharma Ning

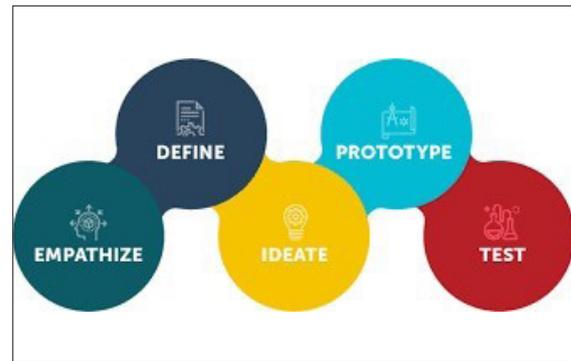
Pertiwi dengan menggunakan fasad GWK (Garuda Wisnu Kencana) di Bali pada tanggal 4 Agustus 2018. Pada penelitian ini Kurnia menggunakan teori lateral *thinking* dengan pendekatan teori kreatif dalam mempelajari mengkaji proses kreatif yang dilakukan oleh *Seed Motion* dalam menciptakan sebuah ide-ide dan gagasan baru yang dituangkan kedalam sebuah seni pertunjukan yang syarat akan makna dan nilai keharmonisan antara elemen yang ada di alam dan manusia.

C. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide ataupun gagasan. Metode perancangan berperan juga sebagai acuan dalam proses perancangan.

Pada perancangan video *mapping* teori yang digunakan sebagai acuan adalah *Design Thinking* adalah sebuah proses yang dilakukan berulang kali untuk memahami pengguna menentang asumsi mendefinisikan ulang permasalahan dan menciptakan sebuah solusi. Menurut Career Foundry "*Design thinking* adalah sebuah ideologi maupun proses untuk memecahkan masalah kompleks".

Pada perancangan video *mapping* ini *design thinking* digunakan sebagai sebuah proses memecahkan masalah menggunakan solusi praktis dan kreatif, *design thinking* adalah sebuah metode yang berfokus pada sisi *audience (user)*, *Design Thinking* dipopulerkan oleh David Kelley yang merupakan pendiri dari IDEO dalam artikel "Harvard Business Review 2008". Dalam membuat sebuah design atau inovasi menggunakan metode *Design Thinking* maka akan dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut berikut :



Bagan 1.
Metode *Design Thinking*
(Sumber: David Kelley & Tim Brown (*IDEO*))

Empathize Merupakan sebuah tahapan awal dalam metode *design thinking*, tahap ini bertujuan untuk menempatkan diri sebagai audience agar mengetahui kebutuhan apa yang di inginkan oleh audience, dalam tahap ini perancang mengumpulkan data-data dan observasi untuk melihat yang dibutuhkan audience.

Define Tahap kedua setelah mengetahui apa yang di butuhkan oleh audience, maka perancang menggambarkan apa yang di butuhkan oleh audience menjadi sebuah konsep dasar.

Ideate Konsep dasar yang sudah ada dikembangkan kembali menjadi Ide-ide agar dapat menemukan solusi yang tepat untuk apa yang dibutuhkan oleh audience.

Prototype adalah pengembangan dari konsep dan ide yang sudah didapat menjadi sebuah karya untuk di uji coba agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang butuhkan audience.

Test Seteleah protoype yang sudah diuji coba kelayakannya, maka hasil dari prototipe tersebut dapat di uji langsung kepada audience dengan melihat bagaimana audience berinteraksi langsung dan memberikan timbal balik terhadap karya yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Cerita Rakyat

Cerita Rakyat atau tradisi lisan merupakan salah satu dari sepuluh pemajuan ke-

budayaan yang ditetapkan dan diatur oleh pemerintah melalui undang-undang (UU) Pemajuan Kebudayaan No. 5 Tahun 2017 tertulis bahwa UU Pemajuan Kebudayaan mengakui dan menghargai keragaman budaya Indonesia, menempatkan masyarakat sebagai pemilik dan penggerak kebudayaan, serta menempatkan kebudayaan sebagai haluan pembangunan nasional (pemajuankebudayaan.id)

Cerita Rakyat Sangkuriang termasuk kedalam jenis folklor lisan dapat diartikan sebagai kebudayaan kolektif masyarakat Jawa Barat yang disampaikan seutuhnya secara lisan dari generasi kegenerasi selanjutnya. Menurut (Danandjaja, 2008: 58) "Cerita rakyat merupakan budaya kolektif yang disebarakan atau diwariskan secara turun temurun baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Pada dasarnya cerita rakyat Sangkuriang yang mempunyai banyak nilai-nilai moral, nilai kearifan lokal, etika dan perilaku sebagai acuan bagi anak-anak untuk tumbuh dan berkembang dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai moral merupakan penilaian terhadap baik buruknya seseorang. Suseno (1987: 19) "mengemukakan bahwa kata moral selalu mengacu pada baik buruknya manusia sebagai manusia".

Nilai-nilai moral dalam cerita merupakan bagian dari apa yang ingin di sampaikan oleh pembuat cerita tanpa maksud menggurui yang dapat diambil atau didapat melalui cerita tersebut tergantung sudut pandang tertentu. contohnya ketika karakter tokoh bersifat baik maka anak-anak dapat mengambil nilai kebaikan yang ada didalamnya namun jika tokoh tidak baik maka anak-anak dapat diberitahu bahwa hal tersebut tidak boleh mereka tanamkan dalam perilaku dan kehidupannya.

Nilai Kearifan lokal merupakan semua unsur kebudayaan manusia yang mencakup

sistem religi, bahasa, pendidikan, ekonomi yang diaplikasikan dalam kehidupan melalui pandangan hidup sehari-hari sebagai ide dan gagasan yang tercermin dan sebagai akar-akar pada nilai budaya lokal. Nilai kearifan lokal adalah hasil pemikiran kolektif yang bernilai luhur yang terbentuk seiring berjalannya waktu sehingga menjadi tradisi, norma, etika dan nilai yang dipercaya dan diaktualisasikan oleh masyarakat. Keterujian dalam sisi ini menjadikan kearifan lokal menjadi budaya yang mentradisi, melekat kuat pada kehidupan masyarakat. Dalam bingkai kearifan lokal, masyarakat bereksistensi dan berkoeksistensi satu dengan yang lain (Pora, 2014: 119).

Oleh sebab itu nilai-nilai yang baik dari sebuah cerita rakyat khususnya adalah legenda Sangkuriang menjadi pesan dan makna yang dapat diterapkan kedalam perancangan video *mapping* tersebut.

B. Video Mapping

Video *mapping* berbeda dengan video pada umumnya, dalam prosesnya video *mapping* mengaplikasikan proyeksi video pada permukaan yang tidak datar atau bisa disebut sebagai bidang tiga dimensi. Menurut Maniello (2015: 15) dalam Kurnia menyatakan bahwa "proses pemetaan video *mapping* menghadirkan realitas tambahan (*Augmented reality*) dalam membentuk sebuah karya".

Video *mapping* merupakan sebuah teknik memainkan pencahayaan dan di proyeksikan kedalam suatu bidang, dan menciptakan cahaya-cahaya yang dapat membentuk suatu bentuk bidang atau gambar pada objek sehingga menghasilkan seni visual yang menarik. Bidang yang di proyeksikan oleh video *mapping* tersebut seakan bertansformasi dari bentuk awal lalu menjadi bentuk baru sesuai dengan konsep yang dibuat. Menurut kurnia (2021)

“Realitas tambahan (AR) ini yang dapat memperkaya sensor penglihatan manusia”.

Video *mapping* berkembang video proyeksi yang dilakukan pada bidang datar, seperti penggunaan proyektor untuk bioskop, namun dengan hadirnya perangkat lunak dalam komputer. Bidang dalam proyeksi video mulai berubah dari awalnya menggunakan bidang datar perlahan bergeser menjadi bidang tiga dimensi. Menurut Kurnia (2021) Video *mapping* terdiri dari video yang diproyeksikan pada objek 3D dan memetakan ulang objek tersebut dengan bantuan perangkat lunak” sehingga benda yang awalnya tidak ada jadi terlihat nyata.

Video *mapping* sebagai salah satu media inovasi yang dapat digunakan untuk memetakan cerita Sangkuriang kedalam bentuk baru yaitu audio dan visual dengan menambahkan efek-efek tertentu agar lebih realistis dan dinamis.

Perancangan video *mapping* sebagai salah satu upaya untuk menarik minat anak-anak terhadap cerita rakyat Sangkuriang yang dikolaborasikan dengan sentuhan teknologi. Selain sebagai media hiburan video *mapping* Sangkuriang dapat menjadi media edukasi moral anak, dikarenakan ada pesan-pesan moral dan adat yang terkandung dalam cerita rakyat. Lebih jauh dari itu agar kearifan lokal yang ada tidak terus tergerus oleh zaman dan tergantikan dengan kebudayaan luar. Menurut (Farandi Kusumo, Surya Sumpeno, dan Christyowidiasmoro, 2012: 1). “Teknik video *mapping* dapat digunakan sebagai sarana hiburan, edukasi, maupun sarana periklanan, bergantung dari konten video yang ditampilkan”.

Adapun konten video yang diangkat untuk perancangan ini adalah cerita Sangkuriang Kesiangan karya Ajip Rosidi, yang merupakan sebuah cerita rakyat dari Jawa Barat dan sebuah legenda asal usul

terbentuknya Gunung Tangkuban Parahu. Setelah konten video didapat maka yang perlu diperhatikan adalah bentuk fasad apa yang akan dipakai.

Fasad adalah bidang yang digunakan sebagai bidang dalam memproyeksikan video *mapping*. Menurut Kurnia (2021) Ada beberapa tahapan yang dilakukan sebelum merancang sebuah video *mapping*.

1. Menentukan Fasad

Menentukan fasad merupakan tahap awal dalam menentukan bentuk yang digunakan untuk mendukung cerita Sangkuriang kedalam bentuk video *mapping*. Menurut Kurnia (2021) Fasad biasanya berkaitan dengan narasi, kejadian atau bentuk ikonik suatu tempat. Biasanya dibuat dari ide atau isu yang melatar belakangi bagaimana cerita dibalik penciptaan karya tersebut. Fasad yang akan digunakan dalam pembuatan video *mapping* ini adalah replika dari Gedung Sate yang secara tidak langsung merupakan Gedung ikonik bagi masyarakat Bandung.

2. Storyboard

Pada tahap ini dilakukan pemetaan dari alur cerita Sangkuriang kesiangan kedalam *storyline* dan *storyboard* guna mempermudah dan menjadi acuan dalam proses pembuatan video *mapping* tersebut. *Storyline* dibuat berdasarkan pada alur cerita Sangkuriang kesiangan karya Ajip Rosidi, sedangkan *Storyboard* dibuat untuk memberikan gambaran keseluruhan visual dan efek yang akan dibawakan kedalam cerita tersebut. Menurut Maniello (2015: 143) dalam Kurnia (2021) *storyline* untuk alur cerita, konsep cerita dan durasi video *mapping* sedangkan *storyboard* sebagai acuan dalam grafis, efek yang akan digunakan.

3. Alignment

Alignment (Mapping Surface) adalah proses menyederhanakan bentuk fasad nyata kedalam bentuk yang lebih sederhana dengan menggunakan perangkat lunak,

sehingga menjadi bentuk dua dimensi. Selanjutnya fasad yang sudah menjadi bentuk dua dimensi tersebut menjadi acuan dalam membuat konten video *mapping* baik secara dua dimensi maupun konten tiga dimensi. Dalam pembuatan aligment terdapat beberapa metode diantaranya adalah:

- a. *Trace Mapping*, proses yang dilakukan dengan menggunakan proyektor ke bentuk fasad secara langsung, lalu setelah itu digambar sesuai dengan bentuk yang ada.
- b. *Photographic mapping* Proses menggambar ulang fasad menggunakan teknik foto sebagai acuan dalam membuat video *mapping*.

4. Editing Motion Graphic

Motion graphic Merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pembuatan video *mapping*. Pembuatan unsur-unsur visual digerakan sedemikian rupa sehingga dapat menciptakan ilusi gerak atau transformasi bentuk baik secara 2D atau 3D

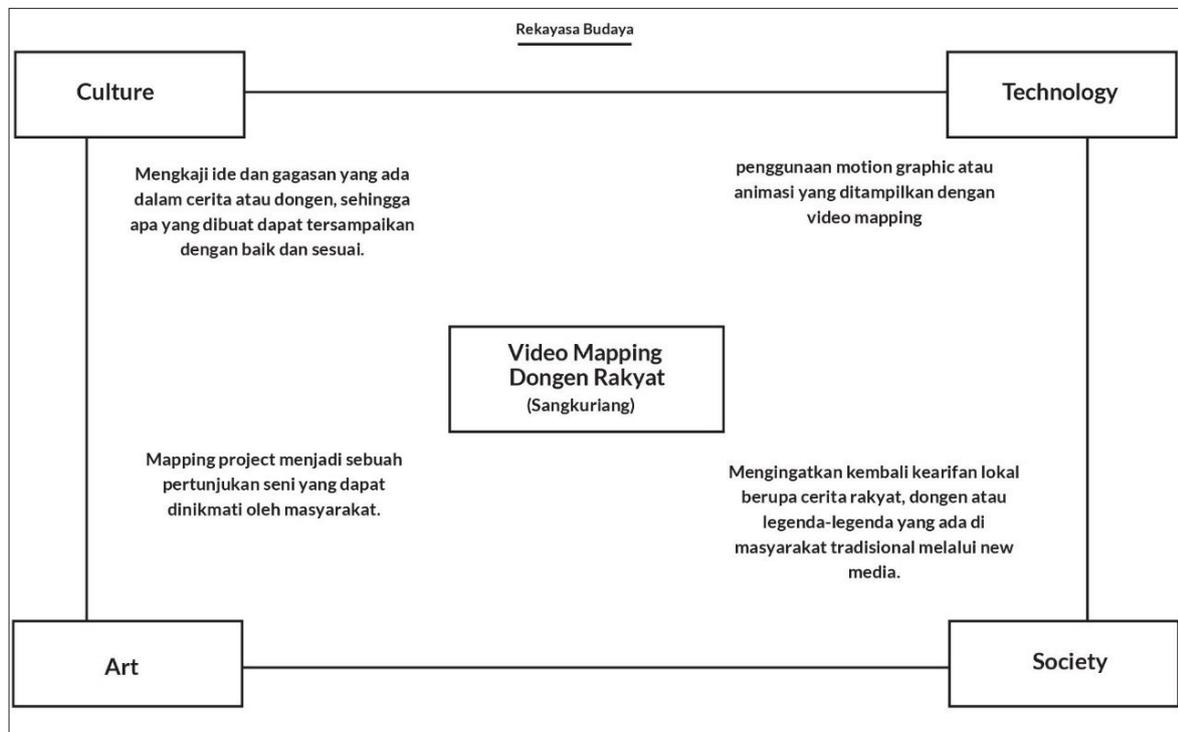
5. Audio Effect

Penambahan audio *effect* menjadi salah satu hal yang tidak kalah penting, selain sebagai pelengkap audio *effect* berperan untuk memberikan kesan dramatis, membangun suasana.

C. Konsep Perancangan

1. Proses Kreatif

Proses kreatif merupakan proses mengolah ide dan gagasan yang dikelola dengan kemampuan indrawi sehingga menciptakan sebuah kebaruan dalam berkarya. Secara sederhana proses kreatif yang dilakukan perancangan dalam membuat sebuah inovasi guna menceritakan kembali cerita Sangkuriang kedalam bentuk baru. Perancangan video *mapping* tersebut melalui berbagai macam tahapan mulai dari konsep dasar, gagasan, ide-ide dan berbagai macam hal yang perancang lalui, adapun tahapan-tahapan sebagai berikut:



Bagan 1.
Lima struktur desain
(Dokumentasi: Andri Setiawan, 2021)

Video *Mapping* Sebagai media baru dalam menyampaikan cerita rakyat Sangkuriang menjadi jembatan antara teknologi, Kebudayaan, ilmu pengetahuan dan seni yang menjadi sebuah inovasi rekayasa budaya yang dapat bermanfaat bagi target *audience*. Adapun kaitan antara unsur dalam bagan tersebut adalah sebagai berikut: Unsur Teknologi pada video *mapping* ini merupakan sebuah respon terhadap perkembangan teknologi. Dengan penggunaan teknologi video *mapping* pada cerita Sangkuriang akan menjadi nilai tambah sebagai daya tarik bagi masyarakat khususnya anak-anak dalam mencaritahu asal usul legenda Tangkuban Perahu. Unsur Sosial, bagi sebagian orang video *mapping* merupakan hal baru dalam seni pertunjukan terutama kolaborasi video *mapping* dan cerita rakyat. Unsur Seni, sebagai sebuah seni pertunjukan yang tidak hanya menarik secara visual namun juga dapat bermanfaat bagi masyarakat. Unsur Kebudayaan, menambah pembendaharaan akan nilai-nilai moral dan kearifan lokal cerita rakyat sangkuriang yang ada disetiap cerita dan tokoh-tokohnya melalui Video *mapping* tersebut.

2. Proses Inovasi

Proses inovasi menurut Copey (2016) dibagi menjadi dua tahap yaitu *invention* dan *exploitation*. *Invention* di tandai dengan adanya ide-ide dan proses kreatif, sedangkan *exploitation* merupakan pengembangan dari ide-ide yang sudah ada pada tahap *invention*. Dalam proses pembuatan video *mapping* cerita rakyat Sangkuriang menggunakan metode persilangan 4p (*person*, *product*, *process* dan *press*). Proses inovasi ini diimplementasikan kedalam Table.1 Fase Inovasi. Proses bagaimana melihat permasalahan yang ada dan memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Permasalahan yang ada dalam

cerita rakyat Sangkuriang saat ini adalah bagaimana cerita rakyat tersebut dapat bertahan dan tetap ada di masyarakat, meskipun hadirnya budaya-budaya baru yang lebih menarik. Proses inovasi pada tahap ini menggunakan teknik *Divergent* dan *Convergent*.

Personal Motivation dilakukan untuk menentukan solusi apa yang akan diberikan atas permasalahan tersebut. Proses ini menggunakan pendekatan *reactive* dan *proactive* dalam mencari solusi atas permasalahan cerita Sangkuriang yang ada pada saat ini.

Personal Properties merupakan tahap selanjutnya, tahapan merupakan tahap yang dilakukan setelah menemukan solusi. Pendekatan pada tahap ini menggunakan *adaptive* dan *innovative*. Output dari tahap ini apakah solusi yang ditawarkan adalah sebuah kebaruan.

Personal Feelings pada tahap ini apakah apa yang dibuat dapat menghasilkan sebuah dampak positif. Diharapkan dengan menggunakan pendekatan *conserving and generative* dapat membuat sebuah kebaruan dan memberikan sebuah dampak positif bagi masyarakat sekitar akan kesadaran pentingnya cerita rakyat dalam membangun moral anak-anak.

Product hasil dari keseluruhan konsep dan ide-ide yang sebelumnya akan diwujudkan kedalam sebuah video *mapping*. Sebagai bentuk baru dalam menghubungkan kearifan lokal dengan teknologi.

Press dengan melalui pendekatan *high demand* dan *low demand* diharapkan dapat mengetahui kepentingan dan urgensi dari solusi perancangan yang dibuat. Tahap ini menggunakan pendekatan *high demand* karena banyaknya kebudayaan asing yang masuk melalui teknologi dan media informasi sehingga secara tidak langsung dapat menggerus kebudayaan

Tabel.1 Fase Inovasi (Dokumentasi Andri Setiawan)

	Invention (Creative)						Exploittatin	
	Poles	Preparation	Activation	Generation	Illumination	Verification	Communication	Validation
Process	Convergent Vs Divergent	Divergent: Cerita rakyat yang sudah mulai ditinggalkan	Divergent: Media yang digunakan statis	Convergent: - penggunaan new media - pemanfaatan teknologi -	Convergent -Menambahkan unsur-unsur visual	Convergent : Penggunaan Video mapping sebagai media baru cerita rakyat	Convegent : -media digital	Convergent : membuat cerita menjadi lebih interaktif Meningkatkan Daya Tarik
Personal Motivation	Reactive Vs Proactive	Proactive: Media konvensional yang sudah mulai ditinggalkan	Reactive : Mengikuti perkembangan teknologi	Proactive: Menjadi lebih dekat dengan audience	Proactive Pengumpulan data baik yang berkaitan dengan video mapping maupun Cerita rakyat	Reactive: Merancang konsep visual	Mixed: -kuesioner -Wawancara Study Visual	Mixed : Pengolahan Data
Personal Properties	Adaptive Vs Inovative	Innovative: Cara baru dalam melestarikan Kearifan Lokal	Innovative : Pemetaan ide-ide melalui berbagai tahap.	Adaptive: Memanfaatkan media	Mixed: Kemampuan menggunakan software	Mixed : Visual Video mapping sesuai dengan target audience	Mixed: Penggunaan media sosial sebagai tempat ditayangkannya video mapping	Adaptive : Prototype dari hasil ide-ide dan gagasan

Personal feeling	Conserving Vs Generative	Generative: Kolaborasi Media baru sebagai cara melestarikan kebudayaan bangsa.	Mixed Proses pembuatan visual dalam cerita rakyat	Generative: Cerita Rakyat harus dilestarikan	Conservative: Penggunaan mapping diharap menjadi pemicu bagi anak-anak untuk mengenal kebudayaan lebih jauh lagi	Conservative: Bisa dinikmati semua kalangan.	Mixed Konten sesuai dengan target audience	Conserving: Menciptakan rasa penasaran anak melalui Teknologi Video mapping sehingga cerita rakyat dapat terus lestari.
Product	Heritage Vs creative	Heritage Cerita Rakyat legenda Sangkuriang.	Creative: Kolaborasi Cerita rakyat menggunakan Video mapping	Heritage : Warisan turun temurun dari Generasi ke generasi	Creative : Pembaruan dalam visual yang akan diciptakan	Mixed: Penggunaan aplikasi seperti After effect, blende dan resolume 7	Creative : Sebagai media edukasi yang sesuai dengan zaman.	Mixed: Bahan pembelajaran dan moral anak
Press	High demand Vs Low Demand	High Demand Penggunaan media baru dalam pelestarian cerita rakyat	High Demand Proses pembuatan membutuhkan waktu yang lama	High Deman Pengembangan isi konten video mapping	High Demand Karya yang dapat menarik minat anak dan rasa penasaran anak	High Demand Data-data dan study literatur menjadi acuan dalam visual video mapping	High Demand Sebagai jembatan teknologi dan budaya	High Demand Hanya media yang berubah tetapi isi konten dan pesan moral tetap dijaga.

asli dari masyarakat Indonesia salah satunya adalah cerita rakyat Sangkuriang, yang dibuat sebagai bentuk kreatifitas dalam menggabungkan teknologi dan kebudayaan asli.

D. Proses Perancangan

1. Segmentasi

Segmentasi merupakan proses atau strategi dalam memecahkan kelompok heterogen kedalam kelompok homogen atau bisa dibilang lebih kecil. Hal ini perlu dilakukan untuk bisa mengetahui siapa target dari produk perancangan video *mapping* yang akan di buat. Apa saja kebutuhan atau keinginan dari target tersebut. Maka dengan membuat segmentasi lebih kecil proses perancangan pun akan lebih terstruktur dan sesuai dengan harapan dari audience. Adapun

segmentasi audience yang diambil untuk pembuatan video *mapping* adalah sebagai berikut :

- Anak-anak Sekolah ataupun tidak sekolah berusia 6-10 Tahun,
- Targeting dari pembuatan video *mapping* Sangkuriang ini menysasar pada anak-anak yang aktif bermain media sosial seperti youtube, tiktok dll.
- Positioning* dari sebagai media baru dalam menyapaikan sebuah cerita rakyat dengan bentuk yang aktraktif dan dinamis.

2. Konsep Karakter

Implementasi perancangan gambar pada video *mapping* sangkuriang berlandaskan pada beberapa acuan diantaranya adalah implementasi bentuk tokoh yang ada pada buku sangkuriang kesiangn

karya Ajip Rosidi, dan pada acuan studi literatur yaitu penggambaran orang Sunda secara fisik yang terdapat dalam buku Bahasa Belanda tahun 1881 atau "*West-Java: het land, de bewoners en de arbeid der Nederlandsche Zendingsvereeniging, 1881*". Didalam bukunya S. Coolsma menjelaskan gambaran fisik tentang Jawa Barat dan produk-produknya. Kemudian tentang sejarah penduduk. Selain itu S. Coolsma berbicara tentang penampilan dan sifat orang Sunda. Wilayah yang dihuni oleh orang Sunda yaitu di Bantam, Batavia, Krawang, Preanger dan Cheribon. (Bantën, Batawi, Karawang, Prijangan dan Tjirëbon).

Pada era pemerintahan Belanda dulu Penampilan fisik orang Sunda umumnya menarik perhatian dan hampir serupa dengan rumpun Melayu, orang Sunda memiliki kulit kuning atau sawo matang. Menurut S. Coolsman (1881: 50) "Gadis-gadis Sunda kalangan atas pada umumnya memiliki warna hampir bersih (kuning langsung) hanya sedikit yang berwarna putih. Dengan warna bola mata coklat atau hitam, rambut berwarna hitam panjang dan umumnya bergelombang".

Masyarakat Sunda zaman dulu tidak mengenal model atau tren pakaian, penggunaan pakaian hanya digunakan sebatas menutupi aurat dan tubuh mereka, biasanya masyarakat menggunakan kain apa yang baik untuk digunakan, didalam buku tersebut ditulis bahwa "Pakaian yang digunakan gadis muda biasanya bernama Oto (mungkin Kemben) atau penutup dada. Anak-anak kecil sering berjalan tanpa pakaian, ini merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan dalam iklim hangat tanpa membahayakan kesehatan, dan lebih menyenangkan untuk anak-anak daripada memakai pakaian. Baru pada usia 7 tahun atau 8 tahun, mereka perlahan mulai terbiasa dengan pakaian" (S. Coolsma 1881:53).

Seperti halnya gadis-gadis Sunda, pria-pria di Sunda tentu mempunyai ciri khas tersendiri, seperti penggunaan iket kepala, dan beberapa pria mengikat pinggang mereka dengan kain atau sarung, selain berfungsi sebagai ikat pinggang kain tersebut berfungsi untuk menyimpan parang atau keris. Menurut (S. Coolsma 1881: 50) "Pria Sunda memiliki rambut yang panjang seperti wanita, kepala menggunakan ikat atau penutup rambut, sehingga rambut pria jarang terlihat". Setelah mendapat informasi-informasi mengenai ciri fisik orang Sunda, maka di implementasikanlah kedalam karya yang akan dibuat mulai dari cara berpakaian, sifat dan bentuk fisik. Adapun penggambaran karakter sangkuriang sebagai berikut:

a. Sangkuriang



Gambar 2. Sangkuriang

Nama : Sangkuriang
Hobi/keahlian : Berburu, memanah
Sifat : Keras kepala, ambisius
Ciri pakaian : Memakai Celana pangsi dan iket dikepalanya,

memakai gelang dari Kulit yang dipakai dikedua tangannya.
Ciri fisik : Tubuh kekar, berambut panjang, memakai ikat kepala.

Sekilas tentang Sangkuriang:

Sangkuriang tidak sengaja membunuh Situmang yang merupakan anjing kesayangannya dan tanpa dia sadari Situmang adalah ayahnya sendiri, Maka Sangkuriang diusir oleh ibunya yaitu Dayang Sumbi. Sangkuriang mengembara ketimur, dia bertekad untuk melupakan rasa sedih dan pilu. Dalam pengembaraannya Sangkuriang banyak melatih kekuatan dan kesaktiannya, tanpa Sangkuriang sadari dia sudah kembali kehutan tempat dimana ia dilahirkan dan bertemu dengan gadis cantik yang tanpa dia sadari itu adalah Dayang Sumbi.

b. Dayang Sumbi



Gambar 3: Dayang Sumbi

Nama : Dayang Sumbi
Hobi/keahlian : Menenun
Sifat : Penyabar, Riang, Rendah Hati dan Ceroboh
Ciri pakaian : Memakai pakaian seperti

kemben dengan aksen emas.

Ciri fisik : Berwajah cantik, rambut bergelombang panjang, tubuh tinggi semampai.

Dayang sumbi merupakan seorang putri dari kerajaan Galuh, namun setelah dewasa dia mengasingkan diri kedalam hutan. Dialam hutan dia tinggal seorang diri dengan ditemani seekor anjing bernama Situmang. Saat sedang menenun taropongnya jatuh dengan malas dan cerobohnya dia mengucapkan sumpah, jika ada yang dapat mengambil taropong tersebut, jika dia laki-laki maka dia akan menikahinya namun jika itu perempuan maka akan dijadikan saudara, dan yang mengambil taropong tersebut adalah Situmang yang merupakan anjing jantan, maka Dayang Sumbi menikahinya dan dikaruniai seorang anak laki-laki bernama Sangkuriang. Karena suatu berkah dari dewa maka kecantikan Dayang Sumbi abadi dan tidak memudar atau bahkan bertambah tua.

c. Situmang



Gambar 3: Situmang

Nama : Situmang
Sifat : Setia
Ciri Fisik : Seekor anjing kampung jantan berwarna hitam

Situmang merupakan seorang pangeran yang dikutuk karena kesalahan yang

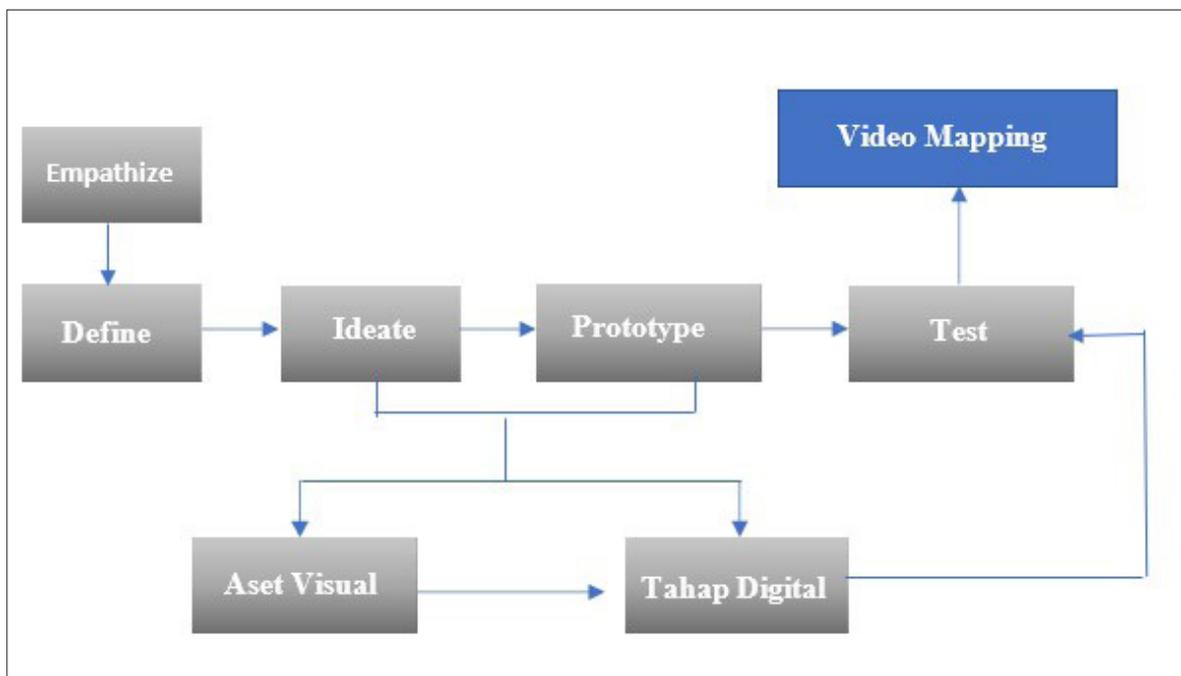
dia perbuat. Lalu dia menemani Dayang Sumbi berdiam diri di sebuah hutan dan mengambilkan teropongnya yang jatuh dan mempunyai anak laki-laki yang bernama Sangkuriang, Situmang selalu menemaninya berburu. Namun karena tidak mau menuruti Sangkuriang, maka Situmang dibunuh oleh Sangkuriang.

E. Psikologi Warna

Warna merupakan sebuah unsur yang di pantulkan oleh sebuah benda dan di implementasikan pada mata, berdasarkan pada cahaya yang mengenai benda tersebut. Warna menjadi salah satu hal penting dalam merancang sebuah desain atau project, setiap warna mengandung nilai atau makna yang terkandung didalamnya, menurut (Yulianto 2018: 140) "Dari sudut pandang ilmu kejiwaan warna dikaitkan menurut karakter-karakter individunya". Maka dalam perancangan warna yang digunakan pada karakter-karakter Sangkuriang dalam video *mapping* didasarkan pada nilai, sifat, atau indi-

vidu setiap karakter. Berikut merupakan beberapa arti atau makna warna:

1. **Merah**, warna merah mempunyai sifat sebagai pelambang keberanian, amarah, kuat. Warna merah digunakan sebagai warna baju yang digunakan oleh sangkuriang dewasa.
2. **Hitam**, warna yang melambangkan Kekuatan, misteri. Digunakan sebagai warna pada celana Sangkuriang, celana tersebut model pangsi yang merupakan salah satu ciri khas celana orang Sunda dan identik dengan warna hitam.
3. **Coklat**, mengandung unsur tanah atau bumi. Warna Cokelat memberi kesan hangat, nyaman dan aman. Penggunaan warna coklat digunakan pada kain atau sarung yang digunakan oleh Dayang Sumbi.
4. **Warna Emas (gold)**, Warna yang melambangkan kemewahan, warna emas dipakai sebagai aksen pada kemben yang digunakan oleh Dayang Sumbi, sebab Dayang Sumbi lahir dari keturunan Raja atau Kerajaan Galuh.



Bagan 1.
Proses Design *Thinking*
(Dokumentasi: Andri Setiawan)

F. Prose Perancangan

1. Implementasi *Design Thinking*

Tahap selanjutnya setelah mengetahui segmentasi dan positioning untuk perancangan, selanjutnya melakukan proses *design thinking* yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan video *mapping* tersebut. Adapun tahap *design thinking* yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. *Emphatize*

Proses *emphatize* merupakan tahap awal yang dilakukan oleh perancang, pada tahap ini perancangan mencoba untuk menganalisa kebutuhan atau keinginan target *audience*. Dengan cara mencari informasi, mengamati pengalaman *audience*, mencari data tontonan apa yang mereka lihat. Tujuan dari tahap ini agar perancang dapat mengetahui apa yang dibutuhkan oleh *audience*. Menurut Miller (2017). "Proses ini dapat membuat perancang berada pada posisi dan sudut pandang yang sama dengan pengguna". Adapun hasil yang didapat selama melakukan observasi dan pencarian data adalah sebagai berikut:

- 1). Anak-anak rentang usia 6-9 tahun sudah bermain dengan gadget.
- 2). Anak-anak perempuan lebih banyak menonton video-video di youtube dan tiktok untuk anak laki-laki ada beberapa yang lebih menikmati bermain game.
- 3). Sebagian dari anak sekolah Sudah mengenal cerita Sangkuriang dari buku pelajaran.

b. *Define*

Setelah mengetahui kebiasaan dan keinginan *audience* maka tahap selanjutnya adalah *define*, dimana pada tahap ini perancangan akan memetakan permasalahan yang didapat pada tahap *emphatize* dan menyusunnya menjadi sebuah solusi. Adapun proses yang dilakukan adalah:

1. Gadget menjadi media utama yang dimainkan anak pada masa sekarang,

maka perancangan dapat di fokuskan pada bentuk digital.

2. Media-media seperti youtube dan tiktok menjadi media utama dalam penyebaran media uama dalam penyebaran video *mapping* cerita Sangkuriang.

3. Penggunaan visual effect dan audio effect yang unik dan menarik diharapkan dapat disukai oleh anak-anak.

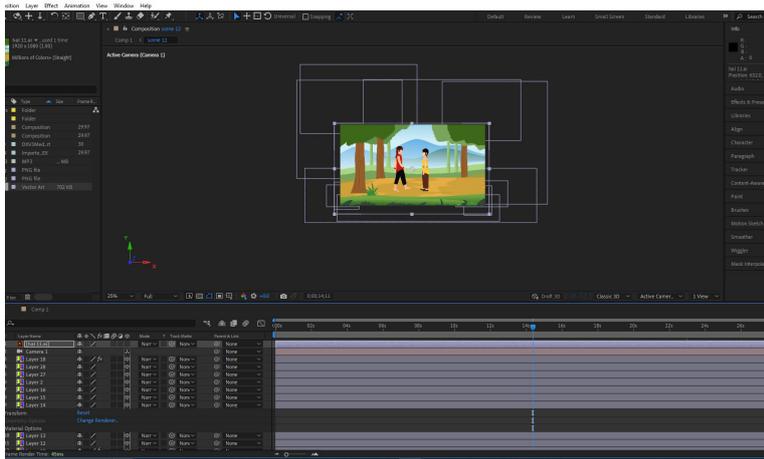
c. *Ideate*

Memetakan konsep berdasarkan ide dan gagasan yang sudah didapat. menentukan bidang seperti apa yang akan diproyeksikan dan menentukan naskah cerita Sangkuriang yang akan dibuat kedalam video *mapping*. Pada bagian ini juga dikumpulkan referensi-referensi visual, visual effect dan audio effect yang akan digunakan melalui pemetaan dari naskah cerita Sangkuriang.

d. *Prototype*

Proses Pembuatan video *mapping* dimulai dari *masking* bidang atau objek yang akan dijadikan sebagai *background* proyeksi, pembuatan aset-aset visual menggunakan aplikasi seperti photoshop atau illustrator lalu di konversikan kedalam bentuk animasi menggunakan *software after effect* dan *resolume arena*. Agar dapat di tayangkan kedalam fasad yang sudah di tentukan.

Fasad merupakan bagian depan suatu media yang dijadikan sebagai objek proyeksi dari video *mapping*. Menurut Kurnia (2021) pemilihan fasad biasanya menggunakan bentuk, objek khas dari cerita yang di angkat kedalam video *mapping*, atau menjadi ikon dari suatu budaya atau suatu tempat. Adapun fasad yang digunakan dalam pembuatan video *mapping* ini adalah replica Gedung Sate yang terbuat dari kardus atau sterofom. Gedung sate adalah Gedung ikonik dari Kota Bandung, secara geografis Gunung



Gambar 7.
Proses motion graphic
(Dokumentasi: Andri Setiawan, 2021)

buat semakin dramatis dan menimbulkan suasana yang sesuai dengan cerita yang ditayangkan. Menambahkan effect visual juga dapat dilakukan pada tahap ini.

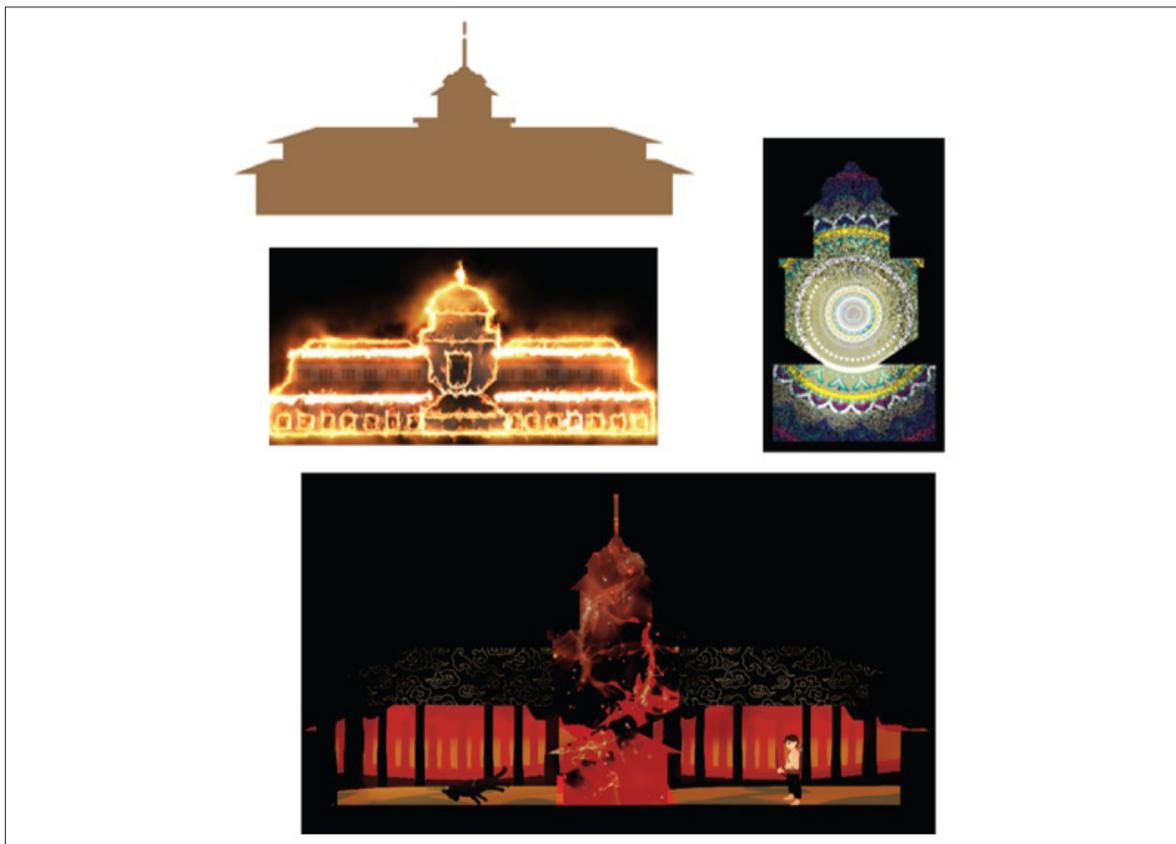
hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

SIMPULAN

Sangkuriang merupakan salah satu cerita rakyat yang merupakan kekayaan budaya bangsa Indonesia, kekayaan akan

5). Test Video Mapping Sangkuriang

Test merupakan tahapan akhir dari proses pembuatan video *mapping* yang dilakukan, pada tahap ini dilakukan proses proyeksi dengan fasad yang sudah di buat. Berikut merupakan hasil video *mapping* dengan judul Sangkuriang Dalam Cahaya, yang dirancang dengan menggunakan metode *design thinking* sebagai acuan dalam perancangan. Adapun



Gambar 8.
Hasil test video mapping sangkuriang
(Dokumentasi: Andri Setiawan, 2021)

pengetahuan dan moralitas yang dikemas dalam sebuah cerita berdasarkan pada kisah-kisah masa lampau dan diyakini sebagai kejadian yang benar-benar terjadi. Pertumbuhan media informasi yang semakin cepat bisa menjadi pisau bermata dua bagi kebudayaan lokal khususnya cerita rakyat. Pada umumnya cerita rakyat hanya dilisankan dan dibukukan sehingga penyebaran informasi lambat, hal ini bisa membuat cerita rakyat tergerus oleh budaya-budaya asing yang masuk.

Setiap warga negara harus mempunyai kesadaran dalam menjaga, mengembangkan dan melestarikan kebudayaan, salah satu solusi yang dilakukan menjaga kebudayaan lokal adalah dengan melakukan inovasi berupa pemanfaatan media baru (*new media*) berupa video *mapping* cerita rakyat Sangkuriang yang diharapkan dapat menarik kembali minat masyarakat khususnya anak-anak agar tertarik kepada kebudayaan lokal.

Daftar Pustaka

- McQuail, Dennis. 2011. Teori Komunikasi Massa. Jakarta : Salemba Humanik
- Dananjaya James. 1986. "Folklor Indonesia" Jakarta. Pustaka Crafitipers
- Rusyana Yus, Dkk. 1997. "Ensiklopedi Sastra Sunda" Jakarta. Katalog Dalam Terbitan (KTD)
- Wibowo Robi. 2018. "Nalar Jawa Nalar Jepang Analisa Struktulisme Pada Mitos Jaka Tarub dan Tanabata" Yogyakarta. Gadjah Mada University Press
- Coolsma, S. 1881. "*West-Java : het land, de bewoners en de arbeid der Nederlandse Zendingsvereniging*". Rotterdam. J, H Dunk.
- Putra Satya Emkal. "Perancangan Mapping Rumah Wafat W.R. Supratman".
- Kurniawan Dody Ratama. "Perancangan Motion Graphic Sebagai Media publikasi KTP anak Dikota Salatiga"
- Algiffari, M. 2015. Perancangan motion graphic (bumper in) dan video dokumenter permainan tradisional Jawa Barat. Jurnal sketsa. 4(1):51.
- Adita Fitria Gina. "Makna Filosofis Tari Topeng Cirebon Menggunakan Eksplorasi Visual Dalam Vide *Mapping* Performace"
- Kanzunnudin Mohammad "Struktur Dan Nilai Cerita Rakyat Mbah Rogo Moyo"
- Wibisono H, Dkk " Perancangan Buku Cerita Berhambar Interaktif untuk Anak-Anak Usia 6- 9 Tahun Dengan Tema Cerita Rakyat Situbondo.
- Kurnia Rudi.2021. Proses Kreatif Pada Pembuatan video mapping
- Sulistyarini Dewi "Nilai Moral Dalam Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Budi Pekerti"
- <https://ppid.bandung.go.id/knowledgebase/legenda-sangkuriang-asal-gunung-tangkuban-perahu/30.10.2021>
- <https://www.superradio.id/kenalkan-kebudayaan-indonesia-pada-anak-melalui-cerita-rakyat/06.10.2021>