

ILUSTRASI EKSPERIMENTAL BERDASARKAN JANGJAWOKAN DALAM KEBUDAYAAN SUNDA

EXPERIMENTAL ILUSTRATION BASED ON SUNDANESE JANGJAWOKAN

Muhammad Aulia Yusron.¹, Riky Azharyandi Siswanto.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹mametgenova@student.telkomuniversity.ac.id, ²rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Budaya yang merupakan cara berpikir suatu kelompok masyarakat yang diamini dan dilakukan berukang terus menerus pada akhirnya membentuk suatu tatanan sosial dalam bermasyarakat. Cara berpikir dan kemampuan bersosial tersebut kemudian dimanifestasikan dalam pemahaman-pemahaman yang disebut sebagai kearifan local. Bahasa merupakan salah satu bentuk manifestasi tersebut. Bahasa kemudian berkembang menjadi susastra yang mengandung arti sebagai bahan ajar. Sastra dalam lingkup kesusastraan dapat dibagi menjadi dua, tulisan dan oral. Salah satu bentuk sastra oral ialah mantra. Mantra diartikan sebagai susunan kata yang berunsur puisi atau puisi lama (bersifat tradisi) yang dianggap memiliki daya magis. Dalam praktiknya, mantra hadir ketika individu merasakan keintiman dengan semesta di sekelilingnya, sampai pada satu titik di mana individu tersebut mencoba mengekspresikan, berkomunikasi dan bergerak seiring dengan energi kosmik tersebut melalui nyanyian atau syair (suara). Mantra sebagaimana budaya tradisi pada umumnya memiliki aturan-aturan (pakem) baku dalam praktiknya yang tidak boleh dilanggar. Aturan tersebut berfungsi menjaga nilai-nilai yang dikandungnya ketika diteruskan ke generasi-generasi selanjutnya. Namun di era modern ini mantra sebagai ragam sastra sunda kuno dapat dikatakan terancam punah akibat arus gegap gempita modernisasi yang perlahan mengikis factor relevansi praktik budaya tradisi dan bahkan menggerus minat masyarakat modern dalam mempelajarinya. Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan penelitian melalui observasi, wawancara, dan studi kepustakaan guna mengkaji seluk beluk mantra dalam mengeksplorasi gaya visual ilustrasi yang berlandaskan pada hasil kajian tersebut. Yang diharapkan dapat menjadi salah satu upaya pelestarian baik mantra itu sendiri maupun nilai-nilai filosofi yang terandung di dalamnya.

Kata Kunci: Mantra, Sunda, Eksperimental

Abstract

Culture which is a way of thinking community groups that are agreed and done repeatedly continuously in the end to form social order in society. The way of thinking and social skills is then manifested in what is called local wisdom. Language is one such form of embodiment. Language then developed into susastra that can be turned off as a teaching material. Literature in the pluralistic plane can be divided into two, written and spoken. One form of literary oral spell. Mantra is defined as the words of an old poem or poetry (a tradition interest) that has magical powers. In practice, the mantra is present when the individual feels intimacy with the universe around him, to the point where the individual tries to express, communicate and move along with the cosmic energy through singing or poetry (sound). Traditional spells and cultures have standard rules in practice that should not be broken. The rule serves as a generative factor that will retain the value it contains when passed on to future generations. However, today the ancient Sundanese literary spell has been threatened with due to swirling current of modernization which is slowly eroding the relevance factor of traditional cultural practices and even eroding the interest of modern society in learning. Based on this, the authors conduct research through observation, interviews, and literature studies to test the mantra in exploring the visual style of illustration based on the results of research which is expected to be one of the efforts of preservation of philosophical values in the mantra and spell itself.

Keywords: Mantra, Sundanese, Experimental

Keywords: Auction, Mobile Application, Online

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan bangsa yang besar dengan ratusan juta penduduk yang terdiri dari beragam suku. Setiap suku tentunya memiliki tatanan kehidupan sosial dan kearifan lokal masing-masing yang menjadi identitas pembeda antara satu dengan lainnya. Kearifan lokal juga memiliki peran penting dalam melestarikan ideologi

suatu masyarakat. Melalui pengalaman-pengalaman yang diintegrasikan dengan pola pikir ideologis masyarakat dan keadaan alam suatu wilayah tertentu, kearifan lokal terbentuk. Kemudian diwariskan dari generasi ke generasi melalui cara yang beragam, baik itu yang menghasilkan artefak dalam pengertian berupa bukti fisik maupun cerita-cerita (oral). Karenanya manifestasi dari nilai-nilai kearifan lokal suatu kelompok masyarakat pada akhirnya timbul dalam logika berbahasa masyarakat itu sendiri.

Bahasa dan budaya bercerita dari suatu masyarakat yang tertuang dalam naskah-naskah kemudian menghasilkan susastera. Sastra sendiri merupakan serapan dari bahasa sansekerta yang berarti teks atau tulisan yang mengandung instruksi atau pedoman. Umumnya kesusasteraan dibagi menurut daerah geografis dan bahasa yang mana berkaitan juga dengan budaya dan kearifan lokal masyarakat setempat. Seiring perkembangannya, sastra dalam arti kesusasteraan kemudian dapat dibagi menjadi sastra tertulis dan sastra lisan (sastra oral). Di sini sastra tidak banyak berhubungan dengan tulisan, tetapi dengan tutur bahasa yang dijadikan wahana untuk mengekspresikan pengalaman atau pemikiran tertentu. Salah satu bentuk sastra oral adalah syair dan mantra.

Dalam dunia sastra, Mantra diartikan sebagai susunan kata yang berunsur puisi atau puisi lama (bersifat tradisi) yang dianggap memiliki daya magis. Dalam praktiknya, mantra hadir ketika individu merasakan keintiman dengan semesta di sekelilingnya, sampai pada satu titik individu tersebut mencoba mengekspresikan, berkomunikasi dan bergerak seiring dengan energi kosmik tersebut melalui syair atau puisi (suara). Madhu Khanna menyatakan hubungan mantra dalam meditasi yoga (yantra) dengan manifestasi mental energi adalah bahwa mantra sejatinya merupakan perwujudan pikiran yang merepresentasikan keilahian atau kekuatan kosmik, yang menggunakan pengaruh mereka dengan getaran suara (Khanna, 2003:21).

Penjelasan-penjelasan diatas dapat diarahkan pada kesimpulan bahwa peran hubungan mantra dengan manusia dalam lingkup kearifan lokal sangat penting dalam menjaga nilai-nilai budaya tradisi terutama menjaga kepekaan manusia terhadap lingkungan sekitarnya. Namun di tengah arus modernisasi yang kian gencar, masyarakat perlahan mulai meninggalkan nilai-nilai kearifan lokal. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin minimnya praktik budaya tradisi yang mungkin disebabkan oleh semakin kurangnya atensi terhadap praktik budaya tradisi oleh masyarakat saat ini karena gencarnya penetrasi budaya asing. Pemahaman salah kaprah yang melahirkan stigma negatif masyarakat terhadap mantra juga turut membatasi lestarinya salah satu *Intangible Heritage* dari kebudayaan Sunda ini. Ditambah lagi dengan tata bahasa dan kosakata yang sulit dipahami serta minimnya akses pada dokumen yang memuat bukan hanya mantra sebagai karya sastra, namun juga bagaimana mantra dalam perannya melatih sisi mental manusia agar peka terhadap sekitar. Hal tersebut semakin mempersulit pengenalan masyarakat di era teknologi modern terhadap nilai sesungguhnya dari mantra Sunda yang kemudian mendorong salah satu ragam sastra Sunda kuno ini menuju kepunahan.

Modernisasi dalam sudut pandang kearifan lokal memiliki peran ganda. Di satu sisi, mengikuti arus modernisasi dan perkembangan teknologi dianggap berdampak baik bagi peningkatan taraf kesejahteraan masyarakat. Namun di sisi lain, dengan ditinggalkannya nilai-nilai tradisi dan kearifan lokal, dalam hal ini kebudayaan Sunda, menghasilkan individu maupun kelompok masyarakat yang minim dalam hal minat melestarikan identitas dan minim wawasan berbudaya, kemampuan bersosial, kepedulian terhadap lingkungan dan cenderung egosentris.

2. Dasar Teori

2.1 Ilustrasi Sebagai Media Komunikasi Visual

Manusia dan kehidupannya tidak bisa dipisahkan dari lingkungan baik dalam lingkup lingkungan hidup (alam) maupun lingkungan sosial. Lingkungan dalam hal ini mengandung arti segala sesuatu yang ada di sekitar. Secara naluriah manusia cenderung akan selalu berinteraksi dengan lingkungan tersebut. Interaksi ini dapat dilihat dari dua "sudut pandang", yaitu manusia sebagai objek maupun subjek lingkungan. Manusia sebagai subjek lingkungan adalah individu yang daya hidupnya dikerahkan untuk memenuhi kebutuhan dasar hidup serta memiliki kemampuan rasional yang menentukan tingkah laku sosial dan intelektual. Manusia sebagai objek lingkungan adalah makhluk yang terus berkembang dan membentuk ciri khas yang terkait dengan interaksi baik dengan objek benda mati maupun makhluk hidup di sekitarnya. Dorongan alami untuk berinteraksi tersebut mendorong sisi rasional manusia untuk membentuk metode-metode yang dianggap mampu membangun koneksi intrapersonal satu individu dengan individu lainnya. Metode-metode itulah yang kemudian disebut sebagai komunikasi.

Menurut Everette M. Rogers dalam bukunya *History Of Communication Study* (1994) bahwa komunikasi dapat dijabarkan sebagai proses dialihkannya suatu ide dari individu atau kelompok (sumber) kepada individu atau kelompok lain (penerima) dengan tujuan memengaruhi perubahan tingkah laku kedua pihak tersebut. Dalam buku tersebut juga Rogers menjelaskan bahwa sepanjang perjalanan sejarah manusia mengenal proses komunikasi, dapat dibagi ke dalam empat pembabakan yaitu era komunikasi tulisan (4000 SM), era komunikasi cetak (1400 M), era telekomunikasi (1800 M) dan era komunikasi interaktif. Rogers menganggap bahwa tulisan adalah bentuk paling pertama dari komunikasi sekalipun belum ada penemuan yang jelas terkait tulisan dari peradaban manakah yang pertama kali muncul. Teori ini menjadi pedebatan

karena Rogers dianggap melupakan bahasa lisan sebagai media komunikasi paling primitif dan muncul dugaan bahwa adanya kemungkinan Rogers menilai tulisan sebagai upaya pertama untuk melestarikan produk rasionalitas di atas terbatasnya medium komunikasi pada saat itu (suara dan isyarat). Namun bila mengacu pada definisinya tentang komunikasi yang sudah disebut di atas, terlepas dari mediumnya, maka upaya apapun yang bertujuan mengalihkan ide (transfer pesan) dapatlah dikatakan sebagai proses komunikasi dan sepatutnya termasuk dalam pembabakan era komunikasi dalam sejarah manusia.

Primadi Tabrani (2012: 20-21) menjelaskan bahwa gambar sebagai media komunikasi sejatinya berusia jauh lebih tua dibandingkan kata dan tulisan. Ribuan tahun sejak prasejarah, primitive, sampai seni tradisi, tulisan belum menjadi produk budaya. Karenanya catatan sejarah maupun pedoman-pedoman era tersebut sangat minim ditemukan. Kemudian muncul pertanyaan, jika tutur tinular yang diandalkan dalam mewariskan nilai-nilai lintas generasi, bagaimana tradisi dapat terjaga dengan ketat tanpa banyaknya perubahan?. Pertanyaan tersebut dijawab dengan ditemukannya galeri gambar gua cadas dengan kemampuan bercerita yang luar biasa baik. Gambar-gambar tersebutlah yang menjadi pedoman bagi masyarakat dalam menjalankan tradisi pada masa alam mimpi itu. Barulah kemudian tulisan mula-mula ditemukan dalam bentuk *pictograph*; gambar yang disederhanakan menjadi tulisan. Gambar-gambar gua prasejarah bermetamorfosa menjadi relief pada artefak monumental di seluruh penjuru dunia. Relief masih memiliki kemampuan bercerita yang bahkan sering sama sekali tanpa menggunakan teks. Pendeta, dukun, resi dan lainnya masih berpegang pada interpretasi kunci-kunci wimba untuk mengungkapkan cerita yang terekam pada relief-relief. Barulah abjad dan kaligrafi ditemukan. Namun pada saat itu manusia lebih sering bepergian sehingga relief dianggap kurang efisien dan manusia mulai mencari media alternative yang mudah dibawa bepergian seperti papyrus, lontar, kulit hewan, kulit kayu, kertas dsb. Kaligrafi masih merupakan seni rupa, karenanya hubungan gambar-kata masih cukup erat. Namun peran tulisan sebagai teks sudah mulai lebih mendominasi. Seiring perkembangannya, hubungan gambar-kata masih cukup kuat pada penemuan block print oleh bangsa China yang merupakan kombinasi komposisi rupa dari gambar dan kata sampai akhirnya Gutenberg memperkenalkan Monotype Typography. Huruf-huruf yang berdiri sendiri itu perlahan menggeser kemampuan seni-pakai yang sejak jaman prasejarah telah memiliki kemampuan bercerita yang baik. Sebagai reaksi, gambar mulai berusaha membebaskan diri dari kata dan sastra yang pemaknaannya dalam lingkup rupa interpretative menjadi semakin abstrak. Gambar dan seni-rupa-pakai mulai bertransformasi menjadi seni rupa murni dan cenderung semakin konkrit. Penemuan Naturalis-Perspektif-Momenopname dalam perkembangan gambar bagi sudut pandang barat dianggap sedemikian cemerlang sekaligus menjadi awal hilangnya kemampuan gambar dalam bercerita secara utuh karena tidak seperti Ruang-Waktu-Datar yang menggunakan waktu sebagai matra ketiga dari suatu rupa dwimatra.

Namun demikian, hilangnya kemampuan gambar untuk bercerita secara utuh tidak lantas membuat gambar sepenuhnya ditinggalkan. Seiring berkembangnya seni rupa murni, manusia tetap tak bisa lepas dari cerapan rupa secara inderawi dan seni-pakai tidak sepenuhnya hilang, hanya aja bergeser tujuan dan fungsinya. Kebutuhan untuk berkomunikasi melalui media rupa baik dari segi estetika, simbolis, maupun fungsional kemudian melahirkan apa yang kita kenal sebagai Desain Grafis, yang kemudian beralih nama menjadi Desain Komunikasi Visual. Edi Sudadi (1994: 1-5) menjelaskan bahwa Desain Komunikasi Visual dapat didefinisikan dari kata-kata yang membangunnya. Desain diartikan sebagai rancangan, cipta bentuk dua dan tiga dimensional yang mengandung azas, kaidah dan rasa estetik artistik dari wujud yang dimaksud. Komunikasi mengandung arti menyebarkan ide kepada khalayak agar gagasan tersebut menjadi milik bersama. Visual mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan cerapan indera penglihat. Sehingga ketika dipadankan, maka Desain Komunikasi Visual ialah suatu bidang keilmuan yang mempelajari tentang perancangan metode penyebaran gagasan dan ungkapan kreatif (komunikasi) melalui aplikasi berbagai media rupa dengan mengolah elemen-elemen grafis yang terdiri dari tata letak (layout), warna, huruf (typografi) dan gambar (ilustrasi). Rohidi (1984: 87) menjelaskan bahwa ilustrasi sejatinya sama dengan seni rupa yaitu penggambaran sesuatu melalui elemen rupa dengan tujuan menjelaskan, menerangkan dan memperindah teks (sastra) agar pelihat dapat lebih mudah merasakan imaji baik secara citra maupun wujud, sifat gerak dan kesan yang disajikan melalui cerapan indera penglihatan. Ilustrasi, sebagaimana yang dijelaskan Primadi Tabrani dan Rohidi, sejatinya memiliki kemampuan menyampaikan gagasan yang lebih efektif dibandingkan tulisan/teks (sastra) yang lebih kompleks dan abstrak. Hasil dari sebuah penelitian menyimpulkan bahwa 30% fungsi otak yang berkaitan dengan naluri aksi-reaksi dipengaruhi oleh apa dilihat oleh seseorang. Ilustrasi (gambar) dapat mencapai efektivitas yang demikian tentunya didukung oleh unsur-unsur pembangunnya yang antara lain ialah warna, format, tekstur, ruang, garis dan bentuk. Paduan dari elemen-elemen tersebut melalui kaidah estetik menghasilkan rupa yang memberikan kesan tertentu. Kesan yang ditangkap oleh indera penglihat memengaruhi impuls pada otak, sehingga otak kemudian mengkoordinir tubuh untuk memberikan respon tertentu.

Seluruh penjabaran di atas pada akhirnya dapat diarahkan pada kesimpulan bahwa ilustrasi, sekalipun berperan menjelaskan dan memperindah teks, dipilih bukan sebagai alternatif kedua dalam skema media penyebaran gagasan, melainkan justru cenderung sebagai pilihan utama. Terutama pada dewasa ini dimana penurunan tingkat minat membaca teks pada masyarakat, ilustrasi hadir sebagai media “baru” yang dapat lebih mudah dipahami oleh pelihatnya. Karenanya dapat kita perhatikan gencarnya transisi terjadi dalam lingkup media informasi-edukasi yang mulanya gambar hadir sebagai sekadar ilustrasi (memperjelas) dari dominasi teks menjadi dominasi gambar dengan sedikit bantuan teks seperti dalam infografik, komik, novel grafik, cergam, buku pelajaran anak dsb. Bahkan ilustrasi sebagai media komunikasi visual sudah dapat berdiri sendiri kengan kemampuan alamiahnya yaitu bercerita baik secara utuh maupun satu tempat satu waktu (momenopname).

2.2 Ilustrasi dan Eksperimen

Terkadang, ketika melakukan suatu aktivitas entah apapun dengan tujuan apapun, dalam prosesnya hal-hal yang tidak terduga terjadi baik disebabkan oleh faktor objek, subjek, maupun faktor-faktor lain terkait kegiatan tersebut. Dari kejadian-kejadian seperti itu sering kali kita kemudian mempertanyakan penyebab terjadinya. Darinya kemudian timbul pertanyaan; apa yang akan terjadi jika suatu upaya manipulasi variable pada suatu objek dalam kondisi yang dikendalikan dan diamati secara ketat dilakukan?. Upaya-upaya meniru kejadian seperti tadi dalam rangka menjawab pertanyaan di ataslah yang dimaksud sebagai eksperimen. Sugiono (2010) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai kegiatan meneliti pengaruh perubahan tertentu pada suatu variable yang terjadi dalam kondisi yang terkendali secara ketat guna menghindarkan objek penelitian dari pengaruh-pengaruh di luar variable yang diuji cobakan.

Tentunya tidak sembarang penelitian bersifat uji coba dapat dikatakan sebagai eksperimen. Menurut Danim (2002), Ada beberapa hal yang harus diperhatikan guna memenuhi karakteristik dan ciri dari suatu penelitian eksperimen. Suatu kegiatan eksperimen sangat berhubungan dengan variabel-variabel terkait objek yang diteliti, karenanya variabel dan kondisi eksperimen ditertibkan baik dengan menetapkan kontrol berkala, manipulasi langsung maupun acak. Sebagai pembanding, tentunya perlu ada juga sampel komparatif untuk disandingkan denan sampel eksperimen. Penelitian eksperimen bertolak dari pengontrolan keanekaragaman, maka meminimalisir ragam variabel yang tidak terkait tujuan penelitian namun berpotensi memengaruhi hasil eksperimen sangat dianjurkan guna memaksimalkan ragam variabel yang berhubungan dengan hipotesis eksperimen. Dalam suatu eksperimen, terdapat variabel bebas dan terikat. Variabel bebas (penyebab) adalah adalah faktor-faktor yang memengaruhi, sedangkan variabel terikat adalah factor yang diamati dan diukur berdasarkan manipulasi variabel bebas yang dilakukan oleh peneliti. Hubungan sebab-akibat antara keduanya disebut sebagai validitas internal yang mutlak diperlukan guna mengamati benar atau tidaknya suatu upaya manipulasi menimbulkan perubahan. Di luar itu, ketika ukuran manipulasi variabel yang konstan dilakukan pada objek penelitian yang berbeda maka disebut sebagai validitas eksternal. Semua variabel yang diperlukan dalam kegiatan eksperimen haruslah konstan, terkecuali ukuran variabel yang memang dengan sengaja dimanipulasi untuk mengamati perubahan reaksi pada objek penelitian.

Selain karakteristik penelitian eksperimen, ada pula unsur penting yang menjadi kunci suatu kegiatan eksperimen; manipulasi, kontrol dan pengamatan. Manipulasi adalah dengan sengaja merubah variabel bebas terkait kelompok-kelompok sampel yang menjadi objek penelitian. Kontrol merupakan pusat dari kegiatan eksperimen, karena variabel ini yang menjadi standar dalam mengamati perubahan yang terjadi akibat manipulasi yang dilakukan. Sembari uji coba dilakukan, peneliti mengukur dan mengobservasi apakah terjadi perubahan sesuai dengan hipotesis atau tidak.

Sekalipun ada karakteristik atau syarat baku dalam melakukan sebuah penelitian eksperimen, namun sebagaimana kondisi alami suatu variabel dipengaruhi, situasinya dapat dengan sangat mudah berubah. Artinya, ketentuan dalam suatu kegiatan eksperimen sangat kondisional. Maka dari itu, Sugiyono dalam bukunya “Metode Penelitian Pendidikan” (2010) membagi rancangan penelitian ke dalam tiga bentuk; *pre-experimental*, *true experimental*, dan *quasy experimental*.

1. *pre-experimental*

dikatakan pra eksperimen, karena pada praktiknya masih ada variabel di luar control yang dapat memengaruhi terbentuknya variabel terikat. Namun bukan berarti metode ini terbelakang, justru memang sengaja dilakukan untuk mendapatkan jawab mula-mula dari pertanyaan dan pernyataan hipotesa. Bahkan dalam beberapa kondisi dapat digunakan untuk menemukan hipotesis penelitian. Pra eksperimen terbagi ke dalam tiga bentuk:

- *One-Shoot Case Study*

Beberapa kelompok sampel diberikan perlakuan berbeda sebagai variabel bebas, yang kemudian hasilnya diamati dan diukur sebagai variabel terikat

- *One-Group Pretest-Posttest*
Sama seperti *One-Shoot Case Study*, namun terdapat pengukuran sebelum manipulasi variabel bebas dilakukan agar dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum dan setelah eksperimen
 - *Intact-Group Comparison*
Kelompok sampel dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok eksperimen (dimanipulasi) dan setengah kelompok kontrol (tidak dimanipulasi)
2. *True Experimental*
Kelompok control dan sampel yang dipilih secara acak kemudian seluruh variabel luarnya dikontrol sepenuhnya oleh peneliti sehingga validitas internalnya dapat menjadi sangat tinggi. *True experimental* terdiri atas:
- *Posttest-Only Control*
Dua kelompok sampel dipilih secara acak, kelompok satu sebagai kelompok eksperimen dan yang lainnya sebagai kelompok kontrol
 - *Pretest-posttest Control Group*
Dua kelompok sampel dipilih secara acak, diukur sebelum diberi perlakuan dan diamati perubahan atau perbedaan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
 - *Solomon Four-Group*
Salah satu dari empat kelompok sampel dipilih secara acak. Dua kelompok dilakukan pengukuran sebelum percobaan (prauji) dan dua yang lain tidak. Kemudian masing-masing satu dari kelompok prauji dan nonprauji diberi perlakuan. Setelah itu keempatnya diamati dan diukur.
3. *Quasy Experimental*
Merupakan pengembangan dari *true experimental* yang rumit dan sulit dilakukan. Kelompok control dalam rancangan eksperimen ini tidak sepenuhnya berfungsi mengontrol variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Umumnya, rancangan eksperimen ini digunakan karena pada nyatanya, sulit mendapatkan kelompok control yang digunakan untuk penelitian. Rancangan eksperimen ini terbagi ke dalam tiga model:
- *Time Series*
Stabilitas kelompok sampel diukur berulang kali sebelum diberikan perlakuan dengan tujuan mendapatkan validitas internal yang tinggi dan ukurannya konstan.
 - *Nonequivalent control Group*
dua kelompok sampel dipilih tidak secara acak, dimanipulasi pada variabel bebas yang berbeda, kemudian diamati, diukur dan dibandingkan
 - *Counterbalanced*
Pada rancangan ini, yang dipilih secara acak bukan kelompok sampel, melainkan urutan manipulasi variabel bebas yang diberlakukan pada seluruh sampel yang ada

Dalam melakukan suatu kegiatan penelitian eksperimental, tentunya perlu dipahami langkah-langkah yang baik dan benar. Menurut Sukardi, (2003) secara umum ada empat langkah yang ditempuh dalam melakukan penelitian eksperimental. Pertama adalah melakukan kajian induktif terkait permasalahan yang hendak dijawab. Kemudian dari data-data mengenai permasalahan tadi, dibuatlah definisi dan identifikasi permasalahannya. Definisi dibuat sejelas mungkin untuk membantu menentukan variabel-variabel yang berlaku dalam eksperimen yang diujicobakan. Setelah permasalahan jelas dan konkrit, dilakukan studi literatur dan sumber relevan lain, formulasi hipotesis, menentukan variabel yang berlaku, merumuskan operasional dan istilah secara definitif. Barulah kemudian membuat rencana penelitian dalam jurnal.

Mengacu pada penjabaran mengenai penelitian eksperimental di atas, maka sampai sejauh ini dalam proses cipta ilustrasi eksperimental, penulis perlu merumuskan variabel-variabel dalam ilustrasi yang memiliki potensi ekspementasi. Variabel-variabel tersebut dibagi dalam dua kelompok; variabel bebas dan variabel terikat. Yang dapat menjadi variabel bebas dalam ilustrasi ialah unsur grafis yang membangunnya. Hal tersebut dikarenakan warna, format, tekstur, ruang, garis dan bentuk adalah objek “rupa” yang dapat dimanipulasi. Sedangkan variabel terikat dari ilustrasi tentu saja kesan dan pesan yang timbul dari hasil manipulasi unsur-unsur grafis sebagai variabel bebas. Sebagaimana suatu penelitian, perlakuan manipulatif yang dilakukan pada variabel-variabel bebas tersebut tentunya diarahkan pada suatu tujuan sesuai dengan fungsi ilustrasi itu sendiri. Putra dan Lakoro (2012: 2) menyatakan bahwa tujuan dari sebuah gambar ilustrasi adalah untuk memperjelas informasi, memudahkan pelihat untuk mengingat gagasan yang disampaikan serta menjadi varian bahan ajar agar motivatif dan komunikatif. Dari tujuan yang dijelaskan di atas, maka ilustrasi perlu dibagi ke dalam ranah-ranah fungsional yang sesuai dengan lingkungannya. Terkait fungsi ilustrasi, dijelaskan oleh Arifin dan Kusrianto (2009: 70-71) sebagai berikut:

1. Fungsi Deskriptif
Menggantikan uraian panjang tekstual tentang sesuatu dengan menyajikan bentuk sederhana namun konkrit yang lebih mudah dan cepat dipahami.
2. Fungsi Ekspresif
Menyatakan suatu gagasan, perasaan atau situasi yang abstrak menjadi nyata dan sederhana.
3. Fungsi Struktural
Memberi gambaran rinci suatu proses, benda ataupun sistem
4. Fungsi Kualitatif
Berkaitan dengan tabel, daftar, grafik, sketsa dsb.

Pada akhirnya, ilustrasi eksperimental ialah irisan antara penelitian eksperimen dengan ilustrasi sebagai media komunikasi. Hubungan keduanya dapat dijabarkan sebagai upaya uji coba paduan unsur-unsur grafis dalam ilustrasi guna mencapai kesan dan pesan yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal ini, kebutuhan tersebut hadir sebagai urgensi revitalisasi nilai-nilai kerifan lokal yang terkandung dalam mantra sunda (*jangjawokan*). Produk dari hasil paduan tersebut dapat berupa kebaruan gaya visual ilustrasi, sistem tata letak, objek-objek visual kunci dsb.

2.3 Teori Bahasa Rupa

Mengutip penjelasan Primadi Tabrani dalam buku “Bahasa Rupa” (2012) bahwa ada suatu bahasa rupa yang tenggelam oleh bahasa rupa modern yang berkembang di barat sejak era *renaissans*. Hal tersebut dapat dilihat bahwa sejak sekolah dasar, kita diajarkan untuk menggambar dengan bahasa rupa yang oleh Primadi disebut sebagai NPM (Naturalis-Prespektif-Momenopname). Yang dimaksud adalah menggambar objek rupa sebagaimana adanya, pada suatu ruang-waktu tertentu. Bahwa gambar adalah rupa statis yang merepresentasikan rekaman kejadian pada satu waktu satu tempat tanpa adanya kronologi yang jelas (pada satu gambar utuh). Inilah yang menyebabkan kita terbiasa membaca relief, wayang, lukisan tradisi, ragam rupa hias primitif maupun gambar anak dengan bahasa rupa modern. Bukan berarti tidak boleh, namun adanya bila demikian maka akan terjadi pergeseran, distorsi dan reduksi makna karena bahasa yang berbeda begitu pula bila terjadi sebaliknya.

Primadi memberikan contoh setelah selesai Perang Dunia II, sejumlah Negara berkembang, dalam kasus ini di wilayah Afrika, meminta bantuan pakar media rupa rungu dari barat untuk membuat kampanye kesehatan. dalam film penerangan mengenai pemberantasan malaria, nyamuk digambarkan *Extra Close Up*. Dalam alam pikiran primitif, objek yang digambar besar mengandung arti “super”, “lebih” atau “tidak biasa” yang umumnya dipakai untuk menggambarkan dewa-dewa atau yang didewakan sehingga nyamuk dalam kampanye tersebut menjadi “nyamuk transenden”. Hasilnya, penduduk primitif yang menonton kampanye itu lari ketakutan dan bersembunyi.

Sumardjo dalam Tabrani (2012: 6) menjelaskan bahwa gambar dan cara menggambarannya adalah manifestasi dari cara berpikir yang menjadi bangunan pikiran. Karenanya dunia menjadi Nampak sebagaimana apa yang diolah oleh pikiran berdasarkan apa yang dilihat. Cara berpikir manusia modern sejak renaissans adalah antroposentris, maksudnya adalah bahwa manusia adalah pusat dari segalanya. Untuk kepentingan manusia, objek-objek lain sebagaimana adanya (natural) dapat diceraup bagian-bagian tertentu (perspektif) pada kejadian tertentu (momenopname) seperti nyamuk tadi. Sedangkan cara berpikir manusia pra-modern cenderung kosmosentris, biosentris, ekosentris atau bahkan antropokosmiksentris. Manusia tidak berhadapan dengan semesta secara setara atau bahkan lebih unggul, tetapi menjadi bagian dari semesta itu. Manusia modern cenderung menggambar manusia sebagai objek dalam ruang, sedangkan manusia pra-modern lebih menggambarkan waktu dunia manusia. Dalam bahasa rupa tradisi, sesuatu digambarkan secara utuh, karenanya selain objek rupa yang tampil tanpa perpektif (datar), cerita dibalik hadirnya objek tersebut juga dianggap penting. Untuk dapat bercerita suatu rupa dwimatra membutuhkan waktu sebagai matra ketiganya sekalipun hadir secara implisit. Inilah temuan Primadi Tabrani dalam studinya tentang bahasa rupa tradisi. Bahwa sebagaimana kembrannya waktu, pada bahasa rupa tradisi ruang bersifat heterogen. Ruang di atas tidak sama dengan ruang di bawah, atas tidak sama dengan bawah. Istilahnya gambar lapis. Tiap objek di alam memiliki ruang dan waktu sendiri yang tidak sama persis satu dan lainnya namun dapat hadir dalam satu tema. Nilai ruang waktu adalah netral dan tidak universal ataupun homogen.

Sebagaimana yang telah penulis uraikan pada pendahuluan, bahwasanya rasionalitas manusia pada suatu masa dan wilayah merupakan aset yang melahirkan artefak budaya dan sastra. Sastra dan artefak tentunya memiliki cara yang berbeda dalam pemaknaannya. Terlebih lagi sastra terbagi ke dalam dua bentuk, yaitu sastra tulisan dan sastra oral. Dalam proses memahaminya, artefak seringkali lebih mudah dipahami dari sastra. Kata merupakan sesuatu yang bersifat kompleks sedangkan gambar bersifat konkrit,

karenanya untuk satu objek yang sama tiap suku bangsa memiliki kata yang berbeda dan gambar yang representative dan relative mirip objek aslinya (Tabrani, 2012: 17).

Lantas, bagaimanakah cara memahami sastra tradisional yang seringkali sulit dipahami karena perbedaan bahasa, terlebih pada *jangjawokan* yang diwariskan secara oral yang minim literature yang jelas sebagai penghimpunnya?. Untuk itu lah penulis melakukan penelitian eksperimentasi unsur grafis pada ilustrasi dengan mengacu pada nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam *jangjawokan*. Akar eksperimen ini sejatinya telah diuraikan pula oleh Primadi Tabrani, yaitu bahwa bahasa rupa Ruang Waktu Datar (prasejarah, primitive, tradisional) sejatinya telah akrab terlihat pada gambar anak yang seiring waktu, seiring perkembangan pandangan manusia terhadap realitas dan pergeseran pola rasional sentris hingga akhirnya beralih pada sistem NPM (modern, barat). Tugas penulis dalam eksperimen ini tidak lain adalah menyandingkan dan memadupadankan karakteristik visual dari kedua system bahasa visual tersebut. Hal tersebut sangat mungkin dilakukan, penulis ambil contoh karya Paul Klee yang menggambarkan gunung versi kontemporer amerika, yang pada prinsip dan konsepnya sama dengan gunung dalam wayang kulit. Hal tersebut menunjukkan bahwa suatu rupa dapat menjadi “primitif” dalam “kontemporernya”. Penulis akan “mengawinkan” kedua sistem tersebut untuk menemukan suatu formulasi gaya visual yang sesuai sekaligus meminjam karakteristik dari ilustrasi sebagai media yang memperjelas dan representatif terhadap objek yang digambarkannya untuk menyampaikan pada audiens dengan pola pikir modern tentang esensi mantra sunda kuno, yaitu harmonisasi individu dengan semesta di sekitarnya (antropokosmiksentris). Dalam bahasa rupa tradisi dan modern, suatu objek memiliki cara-cara digambarkannya. Melalui formulasi cara-cara inilah penggabungan aspek-aspek ke dalam satu karya ilustrasi eksperimental dapat dimungkinkan.

2.4 Alih Wahana dan Revitalisasi Nilai Kearifan Lokal

Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran dan pemindahan satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain. Istilah wahana dalam hal ini sekurangnya mencakup dua konsep penting. Pertama, wahana sebagai ‘kendaraan’ yang memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain; kedua, wahana sebagai medium yang dimanfaatkan dan dipergunakan untuk mengungkapkan sesuatu. ‘Sesuatu’ yang dialih-alihkan dan diungkapkan itu bisa berujud gagasan, amanat, perasaan, ataupun sekadar suasana. Sekalipun sering terlihat bahwa masing-masing media berdiri sendiri, pada kenyataannya media selalu hadir bersama dan berkaitan satu dan lainnya. Penting untuk memahami apa saja yang berbeda dalam berbagai media itu dan bagaimana perbedaan itu dijumpai. Pemahaman itu disebut sebagai studi intermedial yang sejatinya sudah sejak lama dilakukan dalam berbagai cabang ilmu dan pendekatan estetika, filsafat, semiotik, studi media, studi sastra dan seni bandingan.

Pembicaraan mengenai intermedialitas tidak bisa dipisahkan dari multimodalitas. Kata modalitas sendiri berkaitan dengan *mode* yang digunakan dalam banyak bidang ilmu yang berbeda. *Mode* adalah cara mengerjakan sesuatu, maka multi modalitas adalah beragam cara yang serempak dalam mengerjakan sesuatu. Dalam studi media dan linguistik, multimodalitas kadang mengacu pada kombinasi bunyi, teks dan imaji yang kadang juga mengacu pada penginderaan manusia; yakni penglihatan, penciuman, pendengaran, dan lain sebagainya. Peralihan wahana sampai batas tertentu berarti juga peralihan mode; dalam arti demikianlah studi alih wahana memberikan keleluasaan dalam menemukan dan menguraikan masalah yang sering kali tidak kita sadari. Istilah-istilah yang umum dalam alih wahana antara lain musikalisasi, novelisasi dan visualisasi yang mencakup ekranisasi, dramatisasi dan ilustrasi.

Permasalahan utama dan paling umum yang dibahas dalam alih wahana ialah peralihan dari unyi ke aksara. Keduanya mencakup wahana yang berbeda dan berkaitan dengan penginderaan yang berbeda pula. Damono memaparkan bagaimana kokok ayang yang adalah bunyi dapat dialihkan ke dalam bentuk rupa yaitu tulisan secara berbeda oleh masyarakat dari wilayah yang berbeda bergantung pada bagaimana masyarakat tersebut mendengar bunyi yang dimaksud. Dalam kaitannya dengan *Jangjawokan*, tentu ada berhubungan erat dengan bahasa sunda itu sendiri yang merupakan interpretasi langsung dari bukan hanya bagaimana sebuah bunyi terdengar, tetapi juga bagaimana bunyi itu dihasilkan. Sebagai contoh, ada berbagai macam istilah dalam bahasa sunda untuk mewakili peristiwa jatuhnya suatu benda. Umumnya, jatuh dalam bahasa sunda adalah “geubis” atau “murag”, namun jika jatuhnya dari ketinggian rendah maka disebut “tigubrak”, jika tinggi dan benturannya keras maka disebut “tibeubeut”, jika disebabkan landasan yang licin maka disebut “tisoledat”, jika karena tersandung maka disebut “tikosewad” dan lain sebagainya. Demikianlah, dapat dilihat betapa ekspresifnya masyarakat sunda dalam mengistilahkan suatu kejadian dan tentunya berkaitan dengan pengalaman personal masing-masing individu yang diamini oleh masyarakat sekitarnya sehingga menjadi bahasa.

Cerita di atas adalah tentang bunyi yang didengar, sedangkan aksara adalah gambar yang dilihat. Namun bukankah aksara ‘a’ alphabet atau ‘alif’ huruf arab atau ‘ka’ pada aksara sunda juga merupakan

gambar? Demikianlah, inti permasalahannya menjadi nampak sederhana: bunyi yang sama menjadi berbeda ketika ditransfer menjadi gambar oleh masyarakat yang berbeda karena berhubungan dengan pengalaman personal masing-masing individu seperti pada hikayat lahirnya bahasa yang penulis jelaskan di atas. Dalam tataran kelisanan, perbedaan bunyi sudah terjadi. Perbedaan itu semakin kentara ketika bunyi yang ditangkap telinga kita diteknologikan menjadi aksara.

Proses pengubahan bunyi menjadi gambar dengan demikian hanya bisa terlaksana berkat adanya teknologi, dan semakin canggih teknologi yang digunakan, semakin berbagai pula alat dan cara untuk menggambar. Teknologi memungkinkan kita menulis jenis-jenis gambar yang tidak ada batasnya. Maka kemudian, teknologi jugalah yang dapat membantu proses revitalisasi dan konservasi nilai-nilai karifan lokal masyarakat pendahulu kita yang terus menerus bergeser seiring berjalan waktu dan perkembangan peradaban manusia.

3. Konsep, Proses dan Aplikasi Hasil Eksperimentasi

3.1 Konsep Eksperimentasi

Eksperimentasi gaya visual yang dilakukan bertujuan merevitalisasi nilai esensial dari *Jangjawokan* sebagai manifestasi transendensi logika masyarakat sunda. Karena itu, dalam prosesnya perlu digali nilai mula-mula yang melahirkan *Jangjawokan* guna menemukan visualisasi yang dirasa mampu merepresentasikannya. Untuk memenuhi tujuan itu pula, observasi langsung dilakukan pada ritus *Jangjawokan* yang masih terjadi di beberapa daerah di sekitar Kota Bandung. Selain itu juga wawancara pada beberapa pakar di bidang terkait seperti Jakob Sumardjo sebagai pengamat budaya sunda dan Ajip Rosidi sebagai sastrawan sunda wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi lebih lengkap baik dari sudut pandang pengamat maupun pelaku mengenai *Jangjawokan*. Karenanya, filosofi dan kosmologi sunda, ritus *Jangjawokan* dan konsep visualisasi *Jangjawokan* hampir sepenuhnya akan mengacu pada data dan informasi yang penulis dapatkan dari metode-metode di atas.

3.2 Proses Eksperimentasi

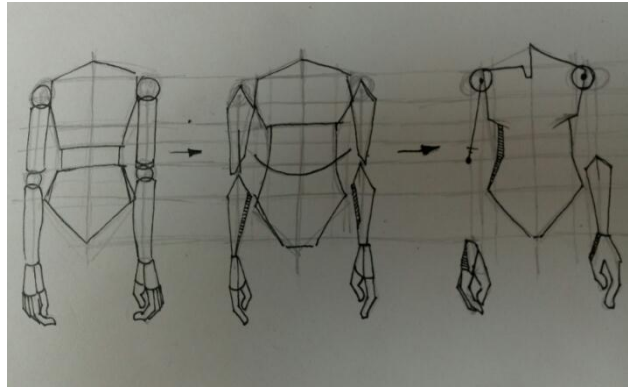
Eksperimentasi yang penulis lakukan dibagi menjadi beberapa tahapan. Eksplorasi gagasan visual bertujuan menemukan penggunaan dalam menggambarkan objek visual berdasarkan nilai esensial *Jangjawokan*. Eksplorasi bahan dan medium adalah uji coba benda-benda relatif yang memiliki hubungan dengan kosmologi sunda sebagai medium penggambaran ilustrasi. Eksplorasi industrialisasi bertujuan mencari metode yang sesuai untuk memasyarakatkan karya ilustrasi ini baik dari segi gaya visual, nilai dan pesan, pengalaman karya dan sebagainya.

Penulis melakukan dua kali eksperimentasi dengan yang tahapan yang kurang lebih sama. Hal tersebut dikarenakan penulis mengalami kekeliruan dalam mempersepsikan dan mengolah teori-teori yang penulis gunakan dalam prosesnya. Lebih jelasnya akan penulis jabarkan di bawah ini.

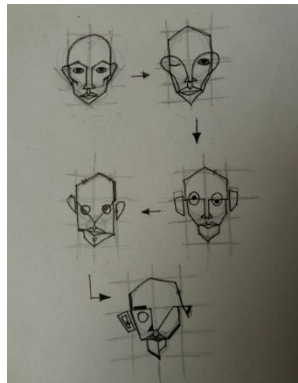
3.2.1 Eksperimentasi Pertama

Eksperimentasi ini dilakukan dengan mengacu pada persepsi penulis terhadap filosofi *Jangjawokan* dan menitik beratkan pada dekonstruksi nilai-nilai manusia sempurna guna menghilangkan paradigma yang bersifat antroposentris serta cara penyajian rupa yang berdasarkan pada teori bahasa rupa Primadi Tabrani.

Karya ilustrasi ini memuat gambar figure manusia dan pelbagai aktivitas kesehariannya. Maka eksplorasi yang pertama dilakukan adalah mencari cara menggambarkan manusia dengan mengacu pada falsafah *Jangjawokan* dan teori bahasa rupa. Falsafah *Jangjawokan* mengajarkan manusia untuk berpikir bahwa sejatinya kita tidak memiliki apapun dan segala sesuatu adalah diambil dari alam. Pola pikir antropokosmiksentrisme ini juga dijelaskan Jakob Sumardjo pada wawancara yang penulis lakukan sebagai pola pikir masyarakat primitif dan tradisional. Oleh karena itu, manusia dalam ilustrasi ini tidak bisa digambarkan sempurna seperti pada era renaissance yang memang berlandaskan antroposentris dan bertujuan mementingkan kehadiarn manusia di atas segala yang lainnya.



Gambar 3.1 Dekonstruksi Figure: Torso (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.2 Dekonstruksi Figur: Kepala (Sumber: Dokumen Pribadi)

Tahapan awalnya adalah dengan mengubah penggambaran figur manusia tanpa menghilangkan identitasnya dengan tiga tahapan yaitu dekonstruksi, simbolisasi dan stilasi bentuk. Dekonstruksi bentuk mengubah bentuk anatomi manusia menjadi bentuk-bentuk dasar geometris seperti lingkaran, persegi dan sebagainya. Simbolisasi mengganti tubuh utuh dengan bagian-bagian yang mewakili seperti bayangan dan blabar. Stilasi menyederhanakan bentuk tubuh menjadi *gestur-gestur* identik. Ketiga tahapan tersebut kemudian dijadikan acuan untuk mendapatkan gabungan yang sesuai. Setelah ditemukan komposisi bentuk, penulis melakukan uji coba pada garis dan dimensi untuk mendapatkan kesan gerak dan ruang seperti pada relief candi.

Tahapan selanjutnya adalah bagaimana objek digambarkan dalam ilustrasi. Dalam serangkaian komunikasi, ada poin-poin tertentu dari pesan yang disampaikan yang menjadi kunci atau intisari dari keseluruhan. Poin itu hadir secara lebih mencolok dan lebih cepat dicerap oleh resipien karena mewakili bagian lain dari pesan tersebut. begitu pula dalam perancangan ilustrasi ini, penulis mengarahkan bagian yang menggambarkan nilai esensial dari Jangjawokan agar tampil sedemikian rupa lebih mencolok dari bagian yang lainnya. Dapat dilihat pada tabel eksperimentasi di bawah ini, bahasa rupa tradisi memiliki beberapa cara untuk memberi informasi bahwa suatu objek lebih penting dari objek lainnya. Hal tersebut dilakukan dengan memperbesar ukuran atau menaruh objek tersebut pada latar depan gambar sehingga apapun yang terjadi padanya dapat lebih mudah dilihat.



Gambar 3.3 Cara Penggambaran (Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah mendapatkan ramuan penggayaan visual objek visual pada ilustrasi, penulis melanjutkan pada tahap aplikasi. Pada tahap ini tentunya perlu ditentukan medium yang akan digunakan. Sebagaimana yang telah penulis jelaskan, ilustrasi ini secara keseluruhan berbentuk lingkaran tiga lapis yang masing-masing lapisannya memuat gambaran bagian tertentu dari perjalanan transendensi logika masyarakat sunda. Medium yang dipilih merupakan bahan-bahan yang dianggap mampu mewakili cerita yang terkandung dalam tiap-tiap bagian tersebut.

Pada lingkaran terluar memuat gambaran mengenai aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan kesehariannya. Penulis memulai proses eksperimentasi pada bagian yang menggambarkan kebutuhan pangan. Masyarakat sunda adalah masyarakat huma, yaitu cenderung bertempat tinggal di perbukitan dan mencari makan dengan meladang. Sebagian besar makanan sunda berasal dari tumbuhan yang mudah ditemukan di pekarangan rumah mereka. Namun di atas semua tumbuhan itu, ada satu tumbuhan sumber pangan yang dianggap sakral dan menjadi makanan pokok, yaitu padi. Tumbuhan ini memiliki posisi penting bagi orang sunda karena dianggap sebagai perwujudan dari Dewi Sri dan berasal dari kahyangan yang merupakan tempat asal dari Nyai Pohaci. Padi bersifat paradoks juga karena di satu sisi ia dianggap berasal dari dunia atas, namun pada nyatanya ia merupakan bagian dari dunia bawah. Karena posisinya tersebut, penulis memilih jerami (padi yang sudah kering) sebagai cara menggambarkan objek dengan medium yang digunakan adalah tempat tumbuhnya padi itu sendiri yaitu tanah lumpur atau tanah sawah.



Gambar 3.4 Tanah Liat Jahit dan Tempel (Sumber: Dokumen Pribadi)

Bagian selanjutnya dari lingkaran terluar memuat gambaran kebutuhan sandang dari masyarakat sunda. Secara umum kita ketahui pakaian adat sunda adalah baju pangsi berwarna hitam dengan iket sunda bagi laki-laki dan kebaya encim dengan sinjang bagi perempuan. Baju pangsi yang ada sekarang dibuat dengan bahan kain katun dengan metode modern. Sedangkan masyarakat sunda buhun cenderung menggunakan serat alam dari tumbuhan yang ditenun menjadi kain. Sebagai upaya modernisasi cara khas dan nilai tradisi, penulis mencoba menggabungkan keduanya. Benang dari serat kain digunakan untuk menggambarkan wimba yang diaplikasikan pada kain katun warna hitam. Selain benang serat alam, penulis juga menggunakan serat jerami halus sebagai bahan pembanding dengan serat alam.



Gambar 3.5 Jahit Benang Jute (Sumber: Dokumen Pribadi)

Bagian terakhir dari lingkaran terluar memuat gambaran kebutuhan papan bagi masyarakat sunda buhun. Rumah adat sunda berupa rumah panggung yang dibangun dengan bahan kayu, bambu, dan daun rumbia kering sebagai atap. Dari bahan-bahan tersebut penulis membaginya ke dalam dua kelompok variabel eksperimentasi. Pada kelompok satu terdapat kayu dan daun kering sebagai tiang dan atap. Pada kelompok dua terdapat bambu sebagai tiang dan dinding (bilik).



Gambar 3.6 Susun Kayu, Bambu, Rumbia dan Bilik (Sumber: Dokumen Pribadi)

Eksperimentasi dilanjutkan pada lingkaran tengah dari ilustrasi. Pada bagian ini memuat titik paradoks dari keseluruhan ilustrasi. Keseluruhan ilustrasi menggambarkan perjalanan transenden, maka pada bagian ini digambarkan titik antara awal dan akhir, individu dan semesta, sadar dan tidak sadar, sebagian dan keseluruhan. Titik antara dari dualitas tersebutlah yang merupakan tujuan dari ritus Jangjawokan. Yang merupakan nilai esensial dari Jangjawokan; mantra itu sendiri. Karenanya penulis memilih medium yang sejak dulu digunakan untuk menulis naskah-naskah kuno termasuk susastera yang memuat Jangjawokan dalam pantun sunda, yaitu kertas daluang.

Karena bagian lingkaran tengah memuat informasi yang terpenting dari keseluruhan cerita dalam ilustrasi, maka perlakuan yang diberikan pada kertas daluang bertujuan membuatnya nampak lebih menonjol. Berdasarkan eksperimentasi pada tahap gagasan visual, didapatkan metode untuk menonjolkannya adalah dengan memberbesar ukurannya dan menaruhnya pada latar paling depan dengan kesan ruang yang dihadirkan. Namun lebih dari itu, perlakuan juga harus dapat menampilkan kondisi di antara yang sudah penulis jelaskan sebelumnya.



Gambar 3.7 Susun Bertumpuk (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.8 Potong Sejajar (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bagian terakhir adalah lingkaran dalam yang memuat gambaran dari roh semesta atau Sang Hyang Hurip. Pada bagian itu, harus dapat mewakili sifat kesemestaan dan keberadaannya pada benda-benda alam baik yang terlihat maupun tidak terlihat. Mengacu pada urgensi tersebut, penulis memilih cermin sebagai medium yang akan digunakan. Hal tersebut dikarenakan ketika permukaan cermin dilukis, maka akan muncul pantulan dengan jarak tipis di baliknya yang merepresentasikan keadaan segala nyata dan maya yang dimiliki oleh Sang Hyang Hurip.

3.2.2 Eksperimentasi Kedua

Pada eksperimentasi sebelumnya, dapat dilihat penulis banyak menggunakan istilah wimba. Pada saat itu penulis menginterpretasikan istilah tersebut sebagai objek-objek dalam satu gambar yang dibaca. Hal tersebut menjadi keliru ketika penulis berfokus pada pengertian istilah tersebut sebagai objek visual dan bukan sebagai cara membaca objek visual. Hal tersebut membuat seluruh tahapan eksperimentasi yang penulis lakukan sebelumnya juga menjadi keliru. Sedangkan eksperimentasi yang harus penulis lakukan adalah menginterpretasi *Jangjawokan* sebagai sastra untuk kemudian ditransfer menjadi gambar. Untuk keperluan itu, penulis melihat kembali pada masa awal penulis mengaji kemungkinan potensi eksperimentasi di mana penulis menggunakan teori hermeneutika untuk menafsirkan *Jangjawokan* yang penulis gunakan serta transfernya menggunakan teori Alih Wahana yang dibahas oleh Sapardi Djoko Damono dalam bukunya "Alih Wahana" (2018).

Dalam kajian alih wahana, disebutkan bahwa salah satu masalah utama yang dibahas di dalamnya adalah proses peralihan bunyi menjadi aksara yang mencakup wahana yang berbeda dan berkaitan erat dengan penginderaan yang berbeda pula. Mantra dalam artinya sebagai puisi pada praktiknya dapat termasuk kedalam sastra oral karena memenuhi syarat kedua kategori tersebut. Puisi pada beberapa kebudayaan mensyaratkan adanya kaligrafi sebagai bentuk rupanya. Maka dengan begitu, kaligrafi dapat dipandang sebagai media yang sesuai untuk mengalihwahkan *Jangjawokan* yang adalah puisi menjadi gambar dalam lingkup irisan seni rupa dan desain grafis. Untuk itu kemudian dipilihlah salah satu *Jangjawokan* yang berasal dari era sunda buhun untuk dibuatkan kaligrafi aksara sunda. *Jampe Nyadap Kawung* yang disadur dari buku Ajip Rosidi berjudul "Puisi-Puisi Sunda Buhun" dipilih. Kemudian aksara latin dialihkan menjadi aksara sunda.

Jampe Nyadap Kawung terbagi ke dalam tiga bagian yang masing-masing diiringi dengan ritus yang berbeda-beda. Bagian pertama adalah ketika datang ke kebun kawung, kemudian memukul-mukul batang pohon kawung sambil merapalkan mantra. Bagian kedua ketika mempersiapkan peralatan sambil mengusap batang pohon kawung dan merapal mantra. Bagian terakhir ketika meminta izin untuk memanen getah kawung yang sudah disadap. Berdasarkan keterangan itu dibuatlah ilustrasi dari kegiatan ketika *Jampe Nyadap Kawung* dirapalkan. Yaitu kegiatan menyadap getah pohon kawung itu sendiri dan bagaimana ritus dari *Jangjawokan* dilakukan di dalamnya. Ilustrasi tersebut yang kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk kaligrafi.



Gambar 3.9 Ilustrasi Ritus Menyadap Getah Pohon Kawung (Sumber: Dokumen Pribadi)

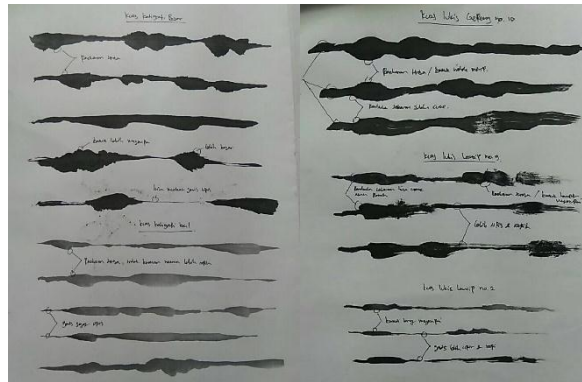


Gambar 3.10 Kaligrafi Aksara Sunda Jampe Nyadap Kawung (Sumber: Dokumen Pribadi)

Apabila mengacu pada filosofi *Jangjawokan* dan teori Alih Wahana, maka bagaimanakah cara menggambarkan kaligrafi tersebut secara tepat?. Dalam kaligrafi, keindahan bunyi menjadi penting karena personalitas individu yang melisankan diubah menjadi keindahan gambar. Namun kemudian timbul masalah baru, *Jangjawokan* sebagai mantra dilisankan hanya dengan gumaman pelan dengan suara datar dan cepat. Bahkan lebih sering tidak dilisankan sama sekali dan hanya diucapkan dalam hati saja. Berdasarkan pada observasi dan wawancara langsung penulis dengan praktisi *Jangjawokan*, yang lebih penting dalam *Jangjawokan* bukan pada susunan kata-kata yang membangunnya melainkan pada kedalaman keyakinan yang melandasi seseorang untuk melakukan ritus tersebut. Apabila mengacu pada kaligrafi yang berlandaskan pada visualisasi keindahan bunyi, penggunaan kaligrafi dapat menjadi kurang relevan.

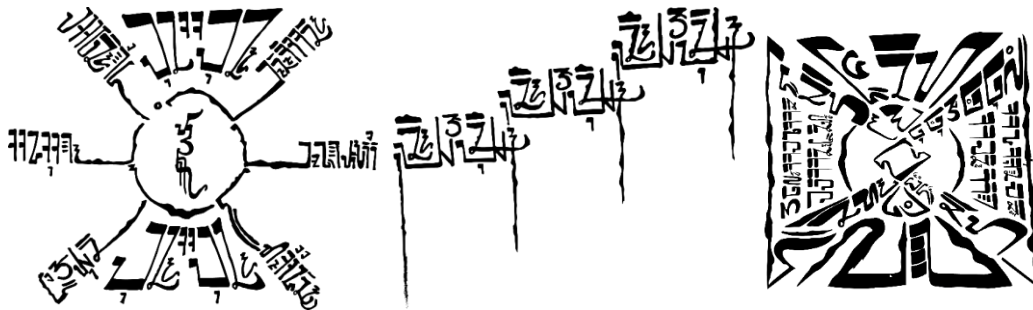
Namun demikian, untuk menangani masalah tersebut penulis mengacu pada dua hal yang dijelaskan Damono dalam studi alih wahana, yakni keberaksaraan dan kelisanan. Hubungan antara bunyi dan aksara tampak pada upaya untuk mewakilkan tenaga bunyi ke kaligrafi, yang berujung pada apa yang dalam linkup mantra sunda kuno dikenal juga sebagai rajah. Rajah adalah aksara yang sekaligus adalah gambar. Dalam rajah, upaya kita untuk mentransfer tenaga magis lisan ke aksara mencapai ujudnya. Tanpa dilisankan pun, rajah tetap dianggap memiliki kekuatan magis. Selain itu, penulis juga mengacu pada penjelasan Damono mengenai bentuk-bentuk hubungan kelisanan dan keberaksaraan yang banyak terjadi di sekitar dimana kelantangan dari bunyi dan pesan diwakilkan dalam rekayasa aksara dengan memperbesar, menambah kontras dan mengatur posisi dari aksara tersebut.

Dalam batas tertentu penulis menganggap bahwa hal serupa dapat diaplikasikan pada jangjawokan. Sekalipun jangjawokan tidak berbunyi dan hanya berupa keyakinan, namun 'kelantangan'-nya dapat dialihwahanakan dengan cara yang serupa. Keyakinan yang melatari dilakukannya ritus Jangjawokan diwakilkan dalam pengolahan unsur-unsur grafis ilustrasi dan kaligrafi. Untuk melakukan itu dengan membaca *Jampe Nyadap Kawung* berkali-kali dalam periode tertentu secara rutin sehingga tanpa sadar mulai terbentuk penekanan-penekanan di bagian tertentu ketika membacanya. Barulah kemudian penulis mencoba bereksperimen dengan membuat garis dengan beragam kuas yang ditekan dan diangkat di beberapa bagian. Alat kuas dipilih karena apabila digunakan dengan variasi penekanan maka perbedaannya akan lebih kentara dibandingkan dengan alat gambar lain.



Gambar 3.11 Eksperimentasi Garis Dengan Penekanan Pada kuas (Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah pengalaman dan rasa yang mendalam didapatkan melalui goresan kuas, eksperimentasi dilanjutkan dengan membuat rajah dari *Jampe Nyadap Kawung* yang bentuk dari rajah-rajah tersebut melambangkan esensi dari masing-masing bagian pada *Jangjawokan* yang dimaksud.



Gambar. 3.12 Rajah dari *Jampe Nyadap Kawung* (Sumber: Dokumen Pribadi)

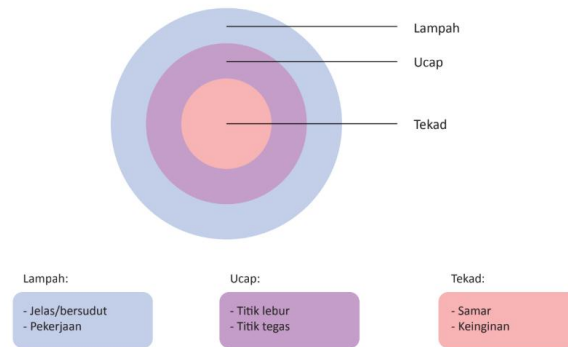
Ditambah lagi penulis mencoba mempertebal perasaan yang muncul dalam rajah dengan menyisipkan rekaman *Jampe Nyadap Kawung* yang dilisankan dengan latar suara sekitar yang mana penulis menggunakan alunan instrumen musik *Tarawangsa*. *Tarawangsa* sendiri merupakan kesenian musik integral yang memuat falsafah-falsafah sunda buhun, atau dengan kata lain, *Tarawangsa* adalah *Jangjawokan* dalam bentuk seni musik. Rekaman tersebut disisipkan dalam rupa *QR Code* yang ketika dipindai akan langsung mengarah pada rekaman audio yang penulis unggah di internet.



Gambar 3.13 *QR Code* Yang Mengarah Langsung Pada Audio (Sumber: Dokumen Pribadi)

3.3 Hasil Akhir

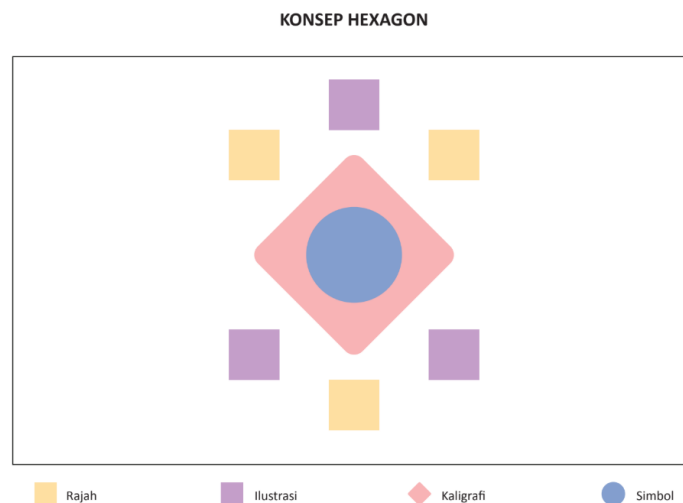
3.3.1 Presentasi Karya



Gambar 3.14 Grafik Konsep Lingkaran 3 Lapis (Sumber: Dokumen Pribadi)

Tritangtu yang merupakan proses transendensi logika masyarakat sunda buhun bersifat kronologikal sekalipun matra waktu yang dihadirkan dapat juga bersifat parallel. Penulis memasukkan tiga aspek dasar tritangtu yaitu tekad-ucap-lampah sebagai sekuen yang dihadirkan. Aspek-aspek tersebut digambarkan dalam tiga panel (satu aspek satu panel) yang disusun sedemikian rupa membentuk suatu urutan. Dalam cara khas wimba, terdapat beberapa cara suatu gambar dilihat. Dalam hal ini penulis mengadaptasi cara lihat tengah-pinggir dan pinggir-tengah. Hal tersebut dikarenakan penulis menilai cara dilihat tersebut dapat merepresentasikan Sang Hyang Hurip yang adalah satu namun juga ada di manapun, bersifat luas dan meliputi segala sesuatu yang ada. Bentuk lingkaran dipilih karena merupakan bentuk yang tidak memiliki sudut tertentu sehingga dapat mewakili sifat “menyeluruh” dari Sang Hyang Hurip atau semesta itu sendiri. Tiga lapis lingkaran menggambarkan tiga aspek kehidupan yang membangunnya. Masing-masing lapis lingkaran akan memuat objek visual sesuai cakupannya.

Mengacu pada konsep awal lingkaran tiga lapis yang merepresentasikan satu kesatuan sanghyang hurip, karya akhir akan dipresentasikan dalam layout yang memuat nilai dari masing-masing lapisan yang penulis dapatkan dalam salah satu pepatah Sunda kuno mengenai hubungan *Tekad-Ucap-Lampah* yang berbunyi “*tekad kudu buleud, ucap kudu bener, lampah kudu masagi*”. Dari pepatah tersebut penulis mendapatkan gambaran konsep display yang lebih terperinci mengenai bagaimana masing-masing lapisan dari konsep lingkaran akan digambarkan. Masing-masing gambar pada lapisan Lampah digambarkan berpasangan rajah-ilustrasi secara berseberangan sehingga terdapat 3 pasang (6 panel) gambar yang membentuk segi enam. Karenanya, kemudian konsep turunan ini penulis sebut dengan Konsep Hexagon.



Gambar 3.15 Grafik Konsep Hexagon (Sumber: Dokumen Pribadi)

Lapisan *Lampah* (pekerjaan) digambarkan persegi dengan memuat rajah ilustrasi dari ritus *Jampe Nyadap Kawung*. Lapisan *Tekad* (keinginan) di pusat digambarkan lingkaran dengan memuat simbol levitasi *Rajah Taek* yang menjadi inti dari semua ritus yang dilaksanakan. Lapisan *Ucap* (pikiran) yang menjadi *siger* atau

titik lebur digambarkan dengan karakteristik keduanya yaitu bentuk persegi tanpa sudut (*rounded corner*) dengan memuat kaligrafi *Pun Sapun* bergambar tangan yang merepresentasikan keseimbangan.



Gambar 3.16 Ilustrasi Ritus Menyadap Getah Pohon Kawung (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.17 Kaligrafi Ritus Menyadap Getah Pohon Kawung (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.18 Kaligrafi Pun Sapun (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.19 Rajah Taek (Sumber: Dokumen Pribadi)

3.3.2 Aplikasi Fungsional

Jangjawokan mencakup semua mantra yang dirapalkan sebelum, ketika dan setelah melakukan semua aktivitas yang dilakukan dari terbangun di pagi hari hingga tertidur lagi di malam harinya. Karena itu plikasi fungsional dari karya ini dapat berupa benda-benda keseharian seperti pakaian, alat akan, alat masak, *beauty item*, *fashion item* dan lain sebagainya.

Salah satu contoh industrialisasinya ialah dengan melukis pada kertas kalkir dan membuat screen sablon sehingga dapat diproduksi massal dan dikomersialisasikan.



Gambar 3.20 Aplikasi Rajah Pada Kaos (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.21 Aplikasi Rajah Pada *Note Book* (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.22 Aplikasi Rajah Pada *Snapback* (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.23 Aplikasi Rajah Pada Zine (Sumber: Dokumen Pribadi)

3.3.3 Aplikasi Non-Fungsional

Secara proses, karya ini juga lekat sifatnya dengan karya seni karena melibatkan hubungan personal pembuat dengan karya ketika menggoreskan kuas dan memberikan penekanan sesuai tekanan yang dirasakan pembuat. Karenanya karya ini dapat juga diaplikasikan pada media-media non fungsional yang hanya bertujuan memberikan kepuasan batin pembuat ketika mengerjakannya.



Gambar 24 Aplikasi Rajah Pada Kayu (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.25 Aplikasi Rajah Pada Replikasi Kertas Kuno (Sumber: Dokumen Pribadi)

4. Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil eksplorasi yang sudah penulis paparkan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait Jangjawokan dan upaya revitalisasinya melalui media grafis, yaitu:

1. Budaya Sunda, dalam lingkup kearifan lokal maupun filosofisnya sangat menitik beratkan pada keseimbangan dari segala aspek yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan lingkungan di sekitarnya. Hal tersebut tentu sangatlah penting untuk direvitalisasi, menimbang maraknya degradasi moral yang terjadi pada masyarakat modern Kota Bandung akibat pergerakan perkembangan teknologi dan informasi.

2. Upaya revitalisasi Jangjawokan dapat dilakukan dengan ‘mengawin-silangkan’ nilai-nilai luhur yang terkandung dalam budaya masyarakat Sunda tradisional dengan gaya hidup masyarakat Sunda modern Kota Bandung melalui bantuan unsur-unsur grafis ilustrasi dan praktik desain grafis yang semakin berkembang juga..
3. Sekalipun masih perlu melalui proses panjang untuk mendapatkan kesesuaian yang sistematis, penggunaan medium-pakai kontemporer yang diadaptasi dari gaya hidup masyarakat Sunda modern Kota Bandung dapat memperluas peluang bagi keberhasilan upaya revitalisasi nilai-nilai kearifan lokal budaya Sunda.

Dengan dilakukannya eksplorasi gaya visual ilustrasi eksperimental ini, stigmatisasi yang terjadi terhadap Jangjawokan mungkin tidak langsung terhapuskan, namun demikian dengan menghadirkan bentuk ‘baru’ dari Jangjawokan diharapkan masyarakat akan perlahan terbiasa dengan visual rajah yang pada akhirnya akan mudah juga untuk menanamkan penjelasan mengenai esensi dan nilai-nilai yang baik yang terkandung dalam Jangjawokan.

Daftar Pustaka

- [1] Sumardjo, Jakob, 2015, *Sunda Pola Rasionalitas Budaya*, Kabupaten Bandung, Kelir
- [2] Tabrani, Primadi, 2012, *Bahasa Rupa*, Kabupaten Bandung, Kelir
- [3] Damono, Sapardi, 2018, *Alih Wahana*, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama
- [4] Rosidi, Ajip, 1995, *Puisi-Puisi Sunda Buhun*, Bandung, PT. Gramedia Pustaka Utama
- [5] Ramdani, 2014, *Lambang dan Penulisan Aksara Sunda Kuno*, <http://aksarasundabaku.blogspot.com/2014/09/lambang-dan-penulisan-aksara-sunda-kuno.html>
- [6] *Khanna, Madhu, 2003, Yantra: The Tantric Symbol of Cosmic Unity, United States, Paperback.*
- [7] *Arifin, Syamsul dan Kusrianto, Adi, 2009, Sukses Menulis Buku Ajar dan Resensi, Jakarta, PT Grasindo.*
- [8] *Rogers M, Everette, 1994, History of Communication Study, Toronto, The Free Press.*
- [9] Rohidi, Rohendi, 1984, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta, UI Press
- [10] Sugiono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung, Alfabeta
- [11] Danim, 2002, *Manajemen Penelitian*, Bandung, Alfabeta
- [12] Sukardi, 2003, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta, PT. Bumi Aksara Sumanto