

Kamishibai sebagai Media Seni Pertunjukan Baru dalam upaya Branding desa Cisaat, Subang Jawa Barat

Rizki Taufik Rakhman¹, Eva Leiliyanti², Eko Hadi Prayitno³, Tesaanisa⁴

E-mail¹: rizkitaufik290@gmail.com

Article History:

Received: 10-11-2022

Revised: 10-11-2022

Accepted: 25-11-2022

Keywords: Branding, Desa Wisata Edukasi, Kolaborasi, Kamishibai, Media Seni Pertunjukan Baru

Keywords: Branding, Educational Tourism Village, Collaboration, Kamishibai, New Media for Performing Arts

Abstrak: Program studi Pendidikan Seni Rupa berkolaborasi dengan program studi Sastra Inggris untuk merespon kebutuhan desa Cisaat, Subang Jawa Barat sebagai desa binaan Universitas Negeri Jakarta. Kebutuhan akan branding desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi yang menyeluruh dan sistematis akan diperkuat dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat skema Penugasan Wilayah Binaan Unggulan (PkM-PWBU). Tujuan dari kegiatan P2M ini adalah mempersiapkan masyarakat dalam menghadapi wisatawan lokal maupun mancanegara dengan program branding melalui seni pertunjukan. Ide ini bermula dari hasil simpulan awal saat melakukan survey bahwa seni pertunjukan menjadi prioritas dalam memantik para calon wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk datang sehingga dibutuhkan bentuk baru dari seni pertunjukan yang memiliki ke-khasan desa Cisaat. Konsep kamishibai dapat diadopsi sebagai sebuah media seni pertunjukan baru sekaligus branding desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi. Metode yang digunakan adalah eksperimental partisipatori dimana para peserta pelatihan yang terdiri dari generasi muda desa Cisaat berusia antara 15-18 tahun akan berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatannya. Luaran yang diharapkan adalah para peserta khususnya dan masyarakat desa Cisaat pada umumnya siap menjadi bagian dalam perwujudan media seni pertunjukan baru.

Abstract: The Fine Arts Education study program collaborates with the English Literature study program to respond to the needs of Cisaat village, Subang, West Java, as a fostered village of Jakarta State University. The need for Cisaat village branding as a comprehensive and systematic educational tourism village will be strengthened by community service activities under the Leading Assisted Area Assignment (PkM-PWBU) scheme. The purpose of this P2M activity is to prepare the community to face local and foreign tourists with a branding program through performing arts. This idea stems from the initial conclusion when conducting a survey that performing arts are a priority in attracting potential tourists both local and foreign to come so that a new form of performing arts is needed that has the characteristics of the Cisaat village. Kamishibai concept can be adopted as a new performing arts media as well as branding Cisaat village as an

educational tourism village. The method used is a participatory experiment where the training participants consisting of the young generation of Cisaat village between the ages of 15-18 years will actively participate in each of its activities. The expected outcome is that the participants in particular and the people of Cisaat village in general are ready to be part of the realization of the new performing arts media.

Pendahuluan

Universitas Negeri Jakarta memiliki desa binaan yang mendapat pengakuan nasional sebagai desa wisata terbaik ketiga pada tahun 2020 dengan konsep desa wisata edukasi. Desa Cisaat terletak di kecamatan Ciater, kabupaten Subang, provinsi Jawa Barat memiliki panorama alam yang sangat indah, kaya akan ragam seni dan budaya tradisional. Hal ini bahkan menarik perhatian bapak Sandiaga Uno, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) yang berkunjung pada hari Sabtu, 5 Maret 2022 bahwa terdapat 6 daya tarik di desa Cisaat yakni: pertama kaya akan hasil pertanian (desa agraris), kedua berpotensi bagi peternakan, ketiga kaya akan kegiatan adat, budaya dan religi, keempat berpotensi sebagai tempat olahraga karena hamparan hijau perkebunan teh yang sejuk, kelima wisata edukasi melalui pengolahan biogas, minyak cengkeh, kayu arang. Keenam letak strategis yang tidak terlalu jauh dari ibukota.

Meskipun sudah memiliki pengakuan secara nasional, namun desa Cisaat masih merasa perlu pendampingan dari sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta dalam mempersiapkan masyarakat agar memiliki kompetensi dan siap menghadapi wisatawan baik lokal maupun mancanegara. Program studi Pendidikan Seni Rupa dan Program studi Sastra Inggris di Fakultas Seni dan Bahasa Universitas Negeri Jakarta dalam PkM skema Program Wilayah Bina Unggulan (PkM-PWBU) berkolaborasi mengembangkan seni pertunjukan baru berbasis *kamishibai* sebagai *branding* desa wisata edukasi Cisaat, Subang Jawa Barat.

Branding menjadi fokus utama desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi. Bagaimana cara mengkomunikasikan pesan sebagai desa wisata edukasi kepada para khalayak sasaran secara menyeluruh dan sistematis. Tim PkM-PWBU mengadakan survey sebanyak 2 kali, Kamis 24 Februari 2022 dan Sabtu 19 Maret 2022. Dari hasil survey tersebut didapati simpulan awal bahwa *branding* yang menyeluruh dan sistematis diperlukan bagi desa Cisaat menuju desa wisata edukasi. Program yang ditawarkan pada kegiatan PkM-PWBU dengan kolaborasi kedua program studi di FBS UNJ ini bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda desa Cisaat dalam upaya *branding* desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi melalui seni pertunjukan baru yang mengadopsi konsep *kamishibai*, yakni perpaduan antara kreativitas visual dengan *storytelling*. Hal ini berdasar pada analisa kebutuhan dari kedua mitra, yakni POK DARWIS (Kelompok Sadar Wisata) dan Karang Taruna desa Cisaat, Subang Jawa Barat dimana generasi muda desa Cisaat harus dipersiapkan dan dilibatkan dalam upaya menuju desa wisata edukasi

Metode

Dalam melaksanakan kegiatan PkM-PWBU ini, tim akan berkordinasi dengan kedua mitra yakni POK DARWIS dan Karang Taruna desa Cisaat, Subang bahwa rencana kegiatan

PkM yang berlangsung selama 9 bulan akan dibagi menjadi 5 termin atau kegiatan. Masing-masing termin akan berisi kegiatan kreatifitas visual dan *storytelling* yang diadopsi dari konsep kamishibai, berisi tentang pengenalan, pendalaman, penciptaan. Setiap termin akan memiliki luaran yang akan menjadi pemantik kreatifitas bagi peserta di termin berikutnya. Metode Eksperimental Partisipatori digunakan pada kegiatan PkM-PWBU dimana peserta terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam kreatifitas visual dan *storytelling* berbasis kearifan lokal dalam upaya perwujudan *branding* desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi dalam bentuk seni pertunjukan baru yang diadopsi dari konsep *kamishibai*.

Hasil

A. Tahap Persiapan

Tim P2M mempersiapkan *goodie bag* dan membuat model *kamishibai*. Adapun materi yang ada didalam *goodie bag* adalah sebagai berikut: pin, modul, watercolor paper A6, krayon, pensil, penghapus, dan stiker. Selanjutnya adalah eksplorasi media *kamishibai* dengan langkah-langkah berikut: Pertama, PVC dipotong dengan beberapa ukuran berbentuk persegi empat. Yang pertama untuk bagian belakang dan yang kedua bagian depan dan diberi ruang untuk tempat kamishibai tersebut. Langkah kedua, visualisasi dari cerita yang telah dibuat terlebih dahulu.



Gambar 1. Dokumentasi Pesiapan P2M (Sumber: pribadi, 2022)

Sesudah media *kamishibai* jadi dilanjutkan persiapan lainnya seperti membungkus hadiah kuis yang berisi tempat pensil dan buku. Selanjutnya tim P2M membuat detail susunan acara berupa registrasi peserta, materi yang ditampilkan, penampilan tim P2M, kuis hingga acara foto bersama.

B. Tahap Pelaksanaan

Para peserta acara mulai datang ke tempat acara pada pukul 09.00 WIB. Mereka langsung mencari tempat duduk masing-masing, Kemudian berbincang singkat dengan sesama peserta dan para mahasiswa. Selanjutnya dilakukan pendataan peserta acara P2M Cisaat, meliputi nama, umur, kampung, nomor HP, email dan tanda tangan. Setelah itu, para peserta disuguhkan *snack* sambil menunggu para peserta lain datang. Kegiatan P2M dimulai dengan pemberian sambutan dari dosen tim P2M seperti Dr. Rizki Taufik Rakhman, Eko Hadi Prayitno, M.Pd., dan Tesaanisa M.Hum. acara dilanjutkan dengan perkenalan singkat dari mahasiswa yaitu Kyara, Puja, Salvia, Hani, dan Rheyno. Setelah itu, tim P2M menampilkan sebuah

pertunjukan berjudul “Cisaat Mencari Bakat”. Acara ini dipandu oleh Hani sebagai pembawa acara, dan dikomentari oleh para dosen dari tim P2M.

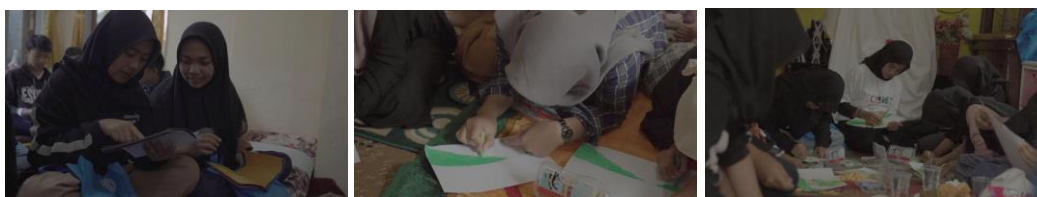
Penampilan pertama adalah Salvia yang membawakan lagu Prancis berjudul “Le Festin”, kemudian Rheyne yang membawakan sebuah tarian K-POP dari grup Red Velvet berjudul “Dumb Dumb”. Peserta ketiga yaitu Kyara yang menampilkan aksi bela diri Taekwondo. Setelah adegan ini, tim P2M menyiapkan twist cerita dengan memunculkan pacar Kyara yaitu Jaja (terinspirasi dari Jeje yang saat itu sedang viral melalui Citayem Fashion Week). Jaja menjadi peserta terakhir dalam cerita dengan menampilkan tari tradisional Jaipong. Setiap penampilan disertai komentar dari para juri dan diakhiri dengan mengumumkan pemenang yang disepakati dengan penonton, yakni Jaja.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan P2M (Sumber: pribadi, 2022)

Tim P2M membagikan *goodie bag* kepada peserta serta memberikan penjelasan. Para peserta acara juga dibagi menjadi 3 kelompok yaitu Pink, Hijau dan Kuning dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang. Mereka dibagi menjadi 3 kelompok dengan mengambil undian secara acak. Kemudian mereka duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Adapun kelompok tersebut terdiri dari:

- Kelompok Kuning yang beranggotakan Rere, Endah, Galuh, Rendi, dan Nurul.
- Kelompok Hijau yang beranggotakan Nazwa, Sarah, Sofi, Ripal, dan Lintang.
- Kelompok Pink yang beranggotakan Lusi, Sinta, Putri, Fitri, dan Riko.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan P2M (Sumber: pribadi, 2022)

Pemberian materi *kamishibai* melalui presentasi yang dipaparkan oleh Rheyne. Sebelum memulai presentasi, Rheyne memancing dengan pertanyaan yang dapat menarik perhatian peserta, yaitu "apa disini ada yang wibu ?" (*Sebutan orang yang gemar menonton anime atau menyukai hal berbau jepang*) sebelum terjun kedalam materi *kamishibai* karena terkait dengan materi yaitu sama-sama berasal dari Jepang. Namun nampaknya ada satu anak yang gemar menonton anime tetapi malu mengangkat tangan. Pertanyaan selanjutnya adalah 'apakah ada yang sebelumnya ada yang pernah mendengar 'Kamishibai' ?' peserta tampak diam dan tidak ada yang mengangkat tangan. Hal ini membuat tim P2M menyimpulkan bahwa

kamishibai masih terdengar asing ditelinga para peserta. Selanjutnya Rheyno memaparkan dimulai dari tentang Apa itu Kamishibai, tujuan kamishibai, hingga contoh bentuk Kamishibai dalam masa modern sekarang dan hubungannya dengan Manga maupun. Disamping memaparkan materi powerpoint, Rheyno juga mengajak peserta untuk juga membuka dan membaca materi kamishibai yang juga terdapat pada modul yang sudah diberikan bersamaan dengan Goodie Bag agar peserta dapat membaca lebih dalam apa itu *Kamishibai* dan tidak terpeka hanya kepada powerpoint maupun pemaparan Rheyno.



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan P2M (Sumber: pribadi, 2022)

Selanjutnya, pelatihan seni rupa yang dipandu oleh Nur Hanif Anggreini. Pelatihan dasar menggambar menggunakan media krayon. Setelah jeda makan siang dan sholat, peserta P2M ditugaskan untuk mendokumentasikan objek ikonik yang berhubungan dengan desa Cisaat yang akan menjadi materi selanjutnya dalam kegiatan P2M ini. Ibu Tesa dan pak Rizki menjadi narasumber berikutnya dalam membuat storytelling melalui hasil foto yang sudah didokumentasikan oleh peserta. Selanjutnya, cerita dari kelompok dipresentasikan dan dilanjutkan dalam bentuk media *kamishibai*. Para peserta diminta untuk menggambarkan beberapa *scene* dari alur cerita yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam pembuatannya, mereka menggunakan alat-alat yang sudah dipersiapkan pada *goodie bag* masing-masing peserta. Mereka juga dibimbing oleh pembimbing kelompok dalam proses pembuatannya dengan memberi contoh gambar maupun saran.

Setelah *kamishibai* kelompok selesai dibuat, lalu dikumpulkan untuk proses penilaian. Setelah itu, diumumkan hasilnya. Pembagian hadiah dimulai dengan Juara 1 yaitu dari kelompok kuning bimbingan Kyara dan Puji yang beranggotakan Rere, Endah, Galuh, Rendi, dan Nurul. Menurut ibu Tessa, isi cerita yang disampaikan sangat menarik dan informatif. Alurnya yang misteri ditambah dengan penggunaan judul cerita yang hampir sama dengan judul film horror viral pada masa itu menambah rasa penasaran ibu Tessa untuk visual cerita dalam bentuk *kamishibai*. Pembuatan *scene* pada cerita pun dilakukan dengan baik serta kerja sama diantara anggota terjalin dengan sangat baik.

Selanjutnya Juara kedua dari kelompok hijau yang dibimbing oleh Salvia dan Rheyno dengan beranggotakan Nazwa, Sarah, Sofi, Ripal, dan Lintang. Ibu Tessa menilai bahwa penggunaan judul pada ceritanya juga menarik karena terkait dengan wabah penyakit yang sedang terjadi pada saat itu. Pembuatan karakterpun dinilai memiliki keunikan tersendiri serta penggambaran *scene* yang sederhana namun cukup informatif. Juara ketiga adalah kelompok pink yang dibimbing oleh Hani, beranggotakan Lusi, Sinta, Putri, Fitri, dan Riko. Ibu Tessa berpendapat bahwa diskusi kelompok ini kompak, informatif, dan komunikatif selain itu, *scene* dinilai sudah memadukan unsur rupa ke dalamnya seperti yang dicontohkan pada saat materi.

Diskusi

Pada pukul 20.00 WIB, tim P2M melakukan evaluasi dari kegiatan yang dilaksanakan sambil menikmati susu jahe khas daerah cisaat. Evaluasi dimulai dari Ibu Tessa, Putri yang merupakan alumni Pendidikan Seni Rupa angkatan 2015, lalu dilanjutkan dengan para anggota P2M lainnya. Ibu Tessa memiliki kesan tersendiri dalam kegiatan P2M ini karena merasa dianggap keluarga oleh tim P2M yang sebagian besar adalah mahasiswa/I dan dosen dari prodi pendidikan seni rupa. Ibu Tessa bahkan megutarakan rasa terima kasihnya atas bantuan dari para anggota P2M yang telah membantu dalam kegiatan lainnya di SD Cisaat. Putri sebagai perwakilan alumni juga menyatakan kekagumannya terhadap antusiasnya para peserta P2M di cisaat saat melakukan praktik *kamishibai* dan juga keterlibatan mahasiswa prodi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2021. Menurutnya hal ini merupakan kesempatan yang sangat bagus untuk angkatan 2021. Kesan dan pesan selanjutnya adalah Nawwar dari angkatan 2020 yang merasa bersyukur telah diberi kesempatan langka ini secara langsung menjadi bagian dari tim P2M. Hal serupa dirasakan oleh Rizka dari prodi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2020 yang mulai terlihat emosional ketika menyampaikan hal yang sama dengan Nawwar.



Gambar 5. Dokumentasi Evaluasi Kegiatan P2M (Sumber: pribadi, 2022)

Kesan dan pesan selanjutnya adalah Hani yang mengutarakan secara serius bahwa dia paling menyukai bagian ketika harus mengajar anak SD bersama ibu Tessa karena Ia sangat menyukai berinteraksi dengan anak kecil. Puja melanjutkan kesan pesan sambil diselingi candaan untuk mencairkan suasana kembali. Kyara sendiri mengatakan bahwa ini adalah program yang awalnya ragu untuk ikut dalam tim P2M namun diajak oleh Salvia. Kyara merupakan mahasiswa yang jarang sekali keluar rumah. Akan tetapi pada akhirnya iapun puas akan keputusannya untuk menjadi bagian dari tim P2M ini. Rheyno dalam menyampaikan kesan pesannya mengatakan bahwa kali pertama orang tuanya mengizinkan dengan mudah untuk mengikuti acara di luar sehingga membuat Rheyno sangat antusias dalam kegiatan P2M ini. Salvia mengutarakan bahwa kegiatan P2M ini menjadi momentum baginya untuk keluar dari zona nyaman dan Ia sangat senang dapat berkontribusi dalam pembuatan skenario dan hal-hal lainnya di belakang panggung. Salvia pun mengakui kemampuan teman-teman seangkatannya dapat berbaur dengan anak-anak di Cisaat pada saat acara. Evaluasi kegiatan P2M diakhiri dengan kesan pesan dari Kahfi angkatan 2020, Adit dan Sanny dari angkatan 2015 sambil sharing tentang suka duka berkuliah di Prodi Pendidikan Seni Rupa UNJ.

Kesimpulan

Kesimpulan pada kegiatan P2M berjudul, "Pengembangan Seni Pertunjukan Baru berbasis *Kamishibai* sebagai *Branding* Desa Wisata Edukasi Cisaat, Subang Jawa Barat" adalah generasi muda desa cisaat memiliki kemampuan untuk menjadi agen perubahan dalam program *branding* desa cisaat sebagai desa wisata edukasi. Cerita lokal desa cisaat dapat menjadi konten yang diterjemahkan dalam media berbasis *kamishibai* Meskipun hasil yang didapatkan pada kegiatan P2M ini belum optimal, tetapi tim P2M tetap optimis dengan hasil awal yang diperoleh pada kegiatan ini. Diharapkan menjadi sebuah peluang terbentuknya seni pertunjukkan baru melalui media berbasis *kamishibai* tersebut. (Cambria, size 12, Spacing: before 6 pt; after 6 pt, Line spacing: 1.15)

Pengakuan/Acknowledgements

Terimakasih diberikan kepada kepala desa Cisaat atas kerjasamanya dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat (P2M). Selain itu kepada kelimabelas peserta P2M yang begitu antusias dalam mengikuti pelatihan selama tiga hari penuh. Seluruh anggota tim P2M yang begitu semangat selama pelaksanaan kegiatan P2M.

Daftar Referensi

Buku

Baudrillard, Jean, (1983): *Simulations*, Semiotext[e]

Brewer, C. & Windeatt, B. (2013). *The Ends of Storytelling*.

Dananjaya, James. (1986). *Folklor Indonesia*.

Jakarta: Pustaka Grafitipers.

Digital Storytelling. In Bentkowska-Kafel, A.&MacDonald, L. *Digital Technology for Documenting Cultural Heritage*. Cambridge: Cambridge University Press.

Endaswara, Suwardi. (2009): *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta : Medpress

Ryle, Gilbert. (1949): *The Concept of Mind*. Great Britain: William Brendon and Sons, Ltd

RIP. (Rencana Induk Penelitian Universitas Negeri Jakarta ,2021-2025). Jakarta. 2021.

Jurnal

Rakhman, R.T. (2021). Pemetaan Jenis Dongeng Nusantara dalam Infografis. Vol.07(01) 2021. 59-78, DOI: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3938/>