Picture Book sebagai Luaran Konsep Jagad Bersama dalam Dongeng Indonesia

Rizki Taufik Rakhman*
Universitas Negeri Jakarta

Alamat Surel
rizkitr@unj.ac.id
***Penulis Korespondensi**

Abstrak
Dongeng sebagai salah satu warisan budaya tradisi lisan bangsa Indonesia sejak nenek moyang berfungsi untuk mempererat ikatan hubungan dalam sebuah keluarga. Namun generasi muda Indonesia saat ini tidak lagi merasakan hal tersebut. Mereka seakan berjarak dengan kegiatan dongeng. Salah satu alasannya adalah karena tidak adanya keterikatan generasi muda Indonesia dengan dongeng. Hal ini diasumsikan oleh peneliti karena mereka tidak terlibat dalam dongeng tersebut. Disisi lain, konsep shared universe (jagad bersama) dalam sebuah cerita sangat popular di kalangan generasi muda Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mendapatkan narasi dan imaji visual dongeng Indonesia yang memiliki konsep jagad bersama. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimental partisipatori, dimana audiens terlibat secara aktif dalam kegiatan penelitian hingga memperoleh luaran produk.

Kata Kunci
dongeng Indonesia; jagad bersama; *picture book*

Pendahuluan

Indonesia sebagai negara kepulauan yang memiliki kurang lebih 1340 suku bangsa telah mewarisi budaya baik lisan maupun tulisan. Salah satu budaya lisan di Indonesia yang menjadi warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya adalah cerita rakyat atau dongeng. Biasanya cerita rakyat atau dongeng ini berfungsi sebagai sarana menyampaikan ajaran moral yang bersifat mendidik sekaligus menghibur. Beberapa jenis cerita rakyat atau dongeng dapat dibedakan menjadi; legenda, mitos, fabel, parable, sage dan epos. Masing-masing jenis memiliki ciri khas penyampaian cerita dan tujuan yang berbeda- beda satu dengan lainnya.

Dongeng Indonesia juga berfungsi sebagai media untuk mempererat hubungan dalam sebuah keluarga. Namun, seiring dengan perkembangan jaman dan aktifitas masyarakatnya dongeng tidak lagi memenuhi fungsinya sebagai media pengikat tersebut. Salah satu alasan mengapa generasi muda di Indonesia berjarak dengan dongeng adalah karena mereka merasa tidak terhubung dengan dongeng-dongeng Indonesia tersebut. Generasi muda Indonesia saat ini ingin terlibat dalam setiap pengambilan keputusan sehingga diasumsikan perlu adanya dongeng Indonesia yang melibatkan mereka dari cerita maupun visualnya agar merekapun merasa dekat.

Konsep *shared universe* atau jagad bersama mulai popular 3 tahun belakangan ini sejak film-film bertema superhero produksi Marvel dan DC masuk ke Indonesia. Konsep ini tampak sangat diminati oleh generasi muda Indonesia karena menyerupai teka-teki puzzle yang harus disusun untuk mendapatkan gambaran utuh. Mereka tertantang untuk terlibat dalam penyusunan *puzzle* (teka-teki) tersebut. Keterlibatan generasi muda tersebut dalam bentuk narasi dan imaji visual untuk mendapatkan narasi dongeng Indonesia baru yang terinspirasi oleh dongeng-domgeng tradisional. Peneliti berharap penelitian ini dapat berkontribusi tidak hanya pada pelestarian dongeng di kalangan generasi muda Indonesia saja namun lebih dari itu, peneliti ingin memantik kreativitas generasi muda Indonesia dalam membuat narasi maupun imaji visual melalui konsep jagad bersama dalam dongeng Indonesia.

Metode

Tahapan dalam penelitian disertasi berjudul," Penerapan Konsep Jagad Bersama *(Shared Universe)* dalam *Picture Book* Dongeng Indonesia" disusun dan dilaksanakan secara paralel dengan menggunakan beberapa metode. Tahap kajian atau riset menggunakan metode campuran *(mixed method)* dimana pada tahap ini dilakukan studi literatur, penyebaran kuesioner, wawancara dan diskusi. Tahap perancangan karya desain menggunakan metode eksperimental partisipatori dimana

peneliti bersama-sama dengan kelompok eksperimen yang terdiri dari generasi muda Indonesia melakukan kegiatan eksperimentasi.

Gambar 1. Skema Paralel Tahap Penelitian Disertasi

Seperti pada skema di atas, kedua tahap dilakukan dalam waktu hampir bersamaan. Alasan peneliti melakukan kedua tahap secara paralel disebabkan hasil dari tahap kajian maupun tahap perancangan karya desain dapat saling merujuk dan menentukan langkah selanjutnnya dalam penelitian. Pada tahap akhir, peneliti menggunakan metode *design thinking* untuk mengelaborasikan hasil kajian dan perancangan karya desain.

Gambar 2. Alur Metode Penelitian

Metode Penelitian Campuran (*Mixed Method*)

Metode penelitian yang digunakan pada tahap kajian (riset) adalah metode campuran *(mixed method)* dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penyebaran kuesioner dilakukan pada tahap ini untuk memvalidasi data awal melalui responden. Selanjutnya, dengan membentuk kelompok eksperimen penelitian akan melakukan beberapa kegiatan seperti indepth interview dan diskusi mendapatkan data lanjutan.

Metode Eksperimental Partisipatori

Pada tahapan perancangan karya desain, peneliti menggunakan metode eksperimental partisipatori. Metode ini merupakan sebuah metode yang dalam setiap kegiatan ujicobanya selalu melibatkan sekelompok partisipan dan dilakukan secara rutin sehingga menjadi sebuah dialog yang berkesinambungan. Metode Eksperimental Partisipatori dianggap paling tepat karena beberapa prinsip yang dimiliki metode ini sesuai dengan tujuan dari penelitian seperti: implikasi ideologi, memberikan manfaat langsung kepada masyarakat dan melibatkan partisipan secara langsung.

Hasil dan Pembahasan

Peneliti membentuk kelompok eksperimen terdiri dari 5 orang yang mewakili generasi muda Indonesia. Mereka termasuk dalam generasi Z akhir kelahiran tahun 2007-2009. Dalam kegiatan eksperimen, setiap anggota kelompok didampingi oleh tim peneliti. Hal ini diharapkan dapat mengoptimalkan keingingan dan imajinasi dari para anggota kelompok eksperimen. Tim peneliti bertugas memantik setiap anggota eksperimen atau subjek penelitian menghasilkan narasi dan imaji visual dari dongeng. Setelah masing-masing anggota menghasilkan karya narasi dan imaji visual tersebut, peneliti menerapkan konsep jagad bersama pada kelima karya sehingga menjadi sebuah narasi utuh.

Adapun kelima subjek penelitian menghasilkan narasi dongeng dan imaji visual sebagai berikut.

Subjek Penelitian 1

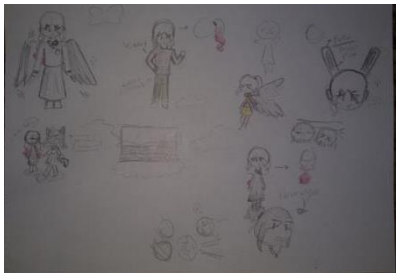
Pendekatan yang dilakukan adalah pembuatan narasi karakter dan moodboard. Pertama subjek 1 membuat narasi singkat tentang dua orang karakter bernama Toni dan Banu. Toni berperan sebagai pelaku utama dan Banu sebagai teman Toni. Teks sejumlah 4 paragraf berisikan kehidupan, tempat tinggal, agama, sifat, dan kebiasaan Toni serta Banu. Setelah pembuatan narasi tersebut, anak digali kembali tentang penguatan desain karakter selama 30 menit. Karakter digali dalam hal ciri- ciri fisik, hobi, sifat yang lebih spesifik, dan umur. Kemudian subjek 1 diberikan arahan untuk mengkolaborasikan karakter yang dibuat dengan budaya Maluku. Budaya Maluku disajikan berupa moodboard dalam penggambaran rumah adat, corak batik, baju adat, tempat tinggal, warna kulit, dan ciri khas lainnya Moodboard ini cukup mempengaruhi anak dalam membuat gambar karakter.

Gambar 3. Imaji Visual Karakter Dongeng Subjek Penelitian 1

Subjek 1 terlihat konsisten dari awal deskripsi narasi hingga gambar yang berupa visualisasi karakter. Imaji visual dari kedua karakter sesuai dengan warna, kesukaan, dan hobi. Tidak terlihat adanya perubahan sejak tahap awal, hanya ada penambahan atau pengembangan pada bagian aksesoris. Pada saat menggambar, subjek 1 merelasikan kehidupannya dalam pembuatan desain karakter. Kedua karakter yang dibuat memiliki kegemaran yaitu memasak karena subjek 1-pun memiliki hobi memasak. Subjek 1 sangat fokus dalam menggambakan objek manusia, aksesoris, dan benda- benda yang menyangkut kegemaran masing- masing karakter, namun tidak terlalu memperhatikan latar visual yang menjadi setting dari narasi dongeng itu sendiri.

Subjek Penelitian 2

Tim peneliti memperkenalkan *moodboard* Kalimantan pada subjek 2 untuk selanjutnya dibuat karakter dengan mendeskripsikan karakter terlebih dahulu. Pada tahap ini subjek 2 terlihat sangat antusias. Beberapa stimulus yang diberikan pada subjek 2 mampu menghasilkan karakter sesuai dengan yang diinginkannya seperti; tampilan, sifat, kegemaran, hingga hubungan karakter dengan lingkungannya. Nama karakternya adalah Dirte Arley Kerial. Memiliki darah campuran dari ayahnya berkebangsaan Inggris. Perempuan berusia 11 tahun, kelas 5 SD Swasta, tubuh proporsional, warna mata biru muda, kullit agak gelap, rambut panjang dan bergelombang dengan warna merah dibagian bawah, memiliki ekspresi datar, memakai behel, berkacamata warna biru, dengan jam tangan bergambar berlian warna putih, sepatu converse leher tinggi, berwarna putih dengan garis warna tosca, pakaian kasual menggunakan jaket hoodie berwarna violet, dengan jeans berwarna coklat muda, memakai hairclip warna merah, memakai tas modern, slingbag agak kecil berwarna putih, memiliki sayap berwarna hitam, agak besar yang didapat dari ibunya. Setelah melakukan deskripsi mengenai karakter, subjek diminta melakukan visualisasi mengenai karakternya



Gambar 4. Hasil ImajiVisual Karakter Dongeng Subjek Penelitian 2

Subjek Penelitian 3

Nama karakter dongengnya adalah Kuswira Kurniawan Bayu, yang mengandung makna sebagai berikut; Kuswira berarti pemimpin, Kurniawan artinya karunia Tuhan dan Bayu adalah angin. Karakter ini memiliki sifat antara lain: humoris, adil, jujur, religius bersifat toleransi, dan selalu menolong/ membantu. Memiliki ciri-ciri berambut keriting, memliki berat badan normal, mata belok, hidung mancung, giginya bersih dan berkumis tipis. Hobinya sangat menyukai gambar, mendaki gunung, mempelajari sejarah, memainkan alat musik tradisional dan alat musik orkestra, serta jago silat.

Gambar 5. Hasil Imaji Visual Karakter Dongeng Subjek Penelitian 3

Referensi daerah asal karakter ditampilkan dalam sebuah *moodboard*. Subjek 3 tampak terbantu dan dapat membayangkan daerah mana asal karakter. Selanjutnya, subjek 3 menjabarkan narasi dongengnya dan membuat imaji visual. Kendala dalam eksperimen pada subjek 3 adalah sulitnya fokus dan terlalu banyak imajinasi yang ingin disampaikan sehingga melupakan konsep awal yang sudah dibuat sebelumnya.

Subjek Penelitian 4

Karakter yang dibuat oleh subjek 4 adalah keturunan dari keluarga Raja Jambi. Proses pembuatan karakter memiliki beberapa kendala, antara lain: subjek 4 memiliki sifat pendiam, sehingga dibutuhkan stimulasi ekstra berupa pertanyaan dan pemberian contoh terutama saat subjek 4 mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan. Hingga menghasilkan karakter sebagai berikut; manusia laki-laki berumur 17 tahun yang lahir di tanggal 1 Januari. Memiliki kemampuan beladiri yang sangat baik, dan menyukai permainan bola, game digital dan menonton film terutama tema superhero. Karakter ini memiliki kelebihan berupa kekuatan fisik yang super dan tulang baja namun memiliki kelemahan pada suhu dingin. Sifatnya baik, senang membantu orang, berani namun sedikit jahil dan tidak suka belajar atau cenderung malas, tetapi sangat berbakat pada bidang teknologi.

Gambar 6. Hasil Imaji Visual Karakter Dongeng Subjek Penelitian 4

Penampilan fisik yang dimiliki oleh karakter ini adalah berambut lurus dan pendek, hitam kecoklatan, warna mata coklat, dam kulit sawo matang. Memiliki otot kuat. Dalam kesehariannya memakai kaos polos terutama warna biru tua dan celana training, sepatu olahraga hitam dan memiliki senjata berupa bazooka. Karakter ini tinggal di sebuah bunker dibawah kota dan tidak memiliki keluarga lagi.

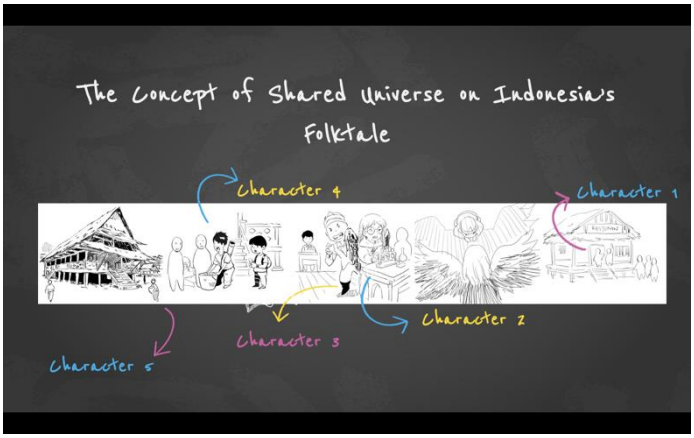
Subjek Penelitian 5

Pendekatan yang dilakukan pada subjek 5 hanya menggunakan *moodboard* tanpa pembuatan deskripsi narasi sebelumnya. Subjek 5 diperkenalkan ciri-ciri fisik dan budaya Maluku secara lisan, kemudian subjek 5 dapat meniru budaya maluku dengan baik. Objek yang pertama divisualisasikan rumah adat Maluku, setelah itu tombak sebagai senjata khasnya kemudian terakhir karakter objek manusia.

Gambar 7. Hasil Imaji Visual Karakter Dongeng Subjek Penelitian 5

Subjek 5 lebih tertarik menggambar latar belakang dan setting dibandingkan karakter manusia. Subjek 5 membuat karakter versi sendiri tanpa melihat rujukan. Referensi pemandangan alam di Maluku harus diberikan lebih banyak lagi agar subjek 5 dapat mengeksplorasi kemampuannya dalam visualisasi latar atau setting maupun karakter dari narasi dongeng tersebut.

Setelah kelima subjek penelitian sudah membuat narasi dongeng dan imaji visualnya, selanjutnya tim peneliti akan menerapkan konsep jagad bersama untuk menyatukan kelima narasi dongeng tersebut. Langkah pertama adalah tim peneliti mengkategorisasikan terlebih dahulu kelima karakter kemudian membuat narasi dongeng untuk menghubungkan antara satu dengan lainnya. Karakter subjek 1 yang suka memasak, karakter subjek 2 yang memiliki kekuatan berupa sayap, karakter subjek 3 yang baik namun usil, karakter subjek 4 yang pendiam namun setiakawan dan karakter subjek 5 yang lugu dan kedaerahan.

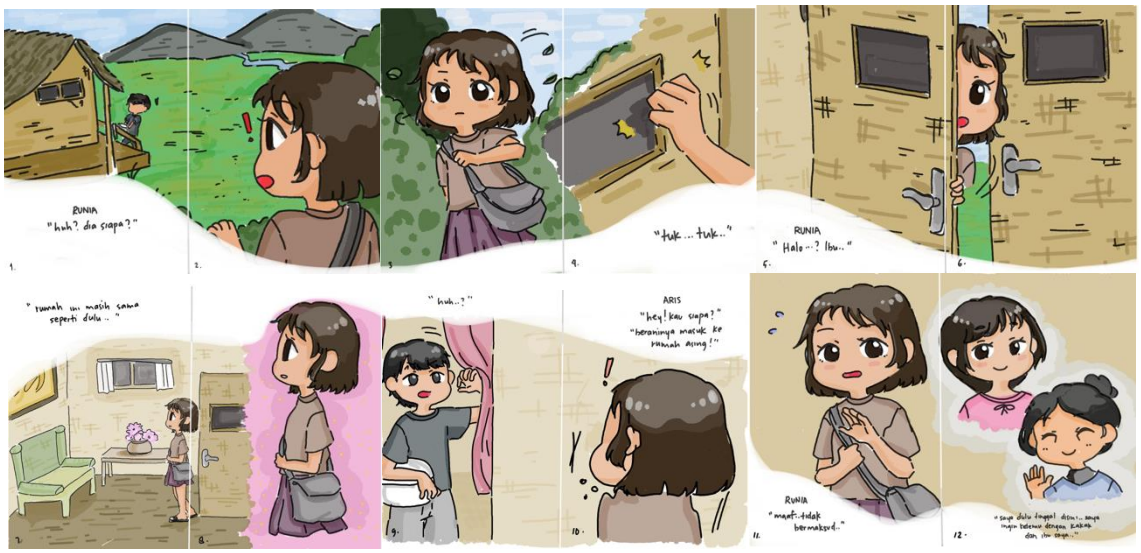


Gambar 8. Rancangan Shared Universe pada kelima karakter

Peneliti memilih setting daerah perkotaan yang gegap gempita, dimana karakter dari subjek 5 yang berasal dari suatu desa di Maluku datang dengan maksud melanjutkan studinya. Sebagai putra daerah yang belum pernah melihat keramaian kota besar, ia berkali-kali menemui rintangan dari orang-orang sekitarnya, hingga dari ketidaksengajaan bertemu dengan karakter subjek 4 yang pendiam namun suka menolong. Dia tidak akan membiarkan seseorang yang lemah disakiti orang-orang sehingga diapun membantunya. Tidak lama persahabatan diantara merekapun terjalin. Di sekolah, tampak karakter subjek 3 yang pintar, bersahaja namun sedikit usil. Saat harus menyelesaikan tugas di laboratorium timbul keinginan untuk berkenalan sekaligus menjahili karakter dari subjek 2. Awalnya mereka berselisih paham namun beubah menjadi pertemanan karena karakter subjek 3 telah meminta maaf setelah karakter subjek 2 menampakkan wujud lain dengan sayap hitam yang besar. Selanjutnya mereka bertemu di salah satu restaurant kecil yang baru saja dibuka oleh 2 orang sahabat. Singkat cerita, restauran kecil inilah yang mempertemukan kelima

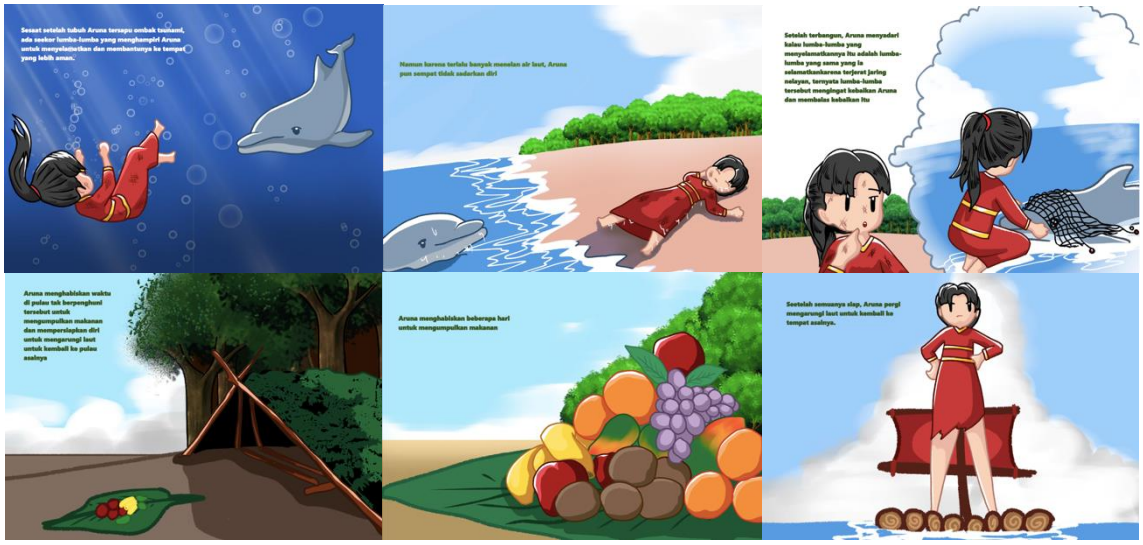
karakter dan diterapkannya konsep jagad bersama dalam narasi dongeng untuk mempertemukan kelima karakter dari kelima subjek penelitian secara bersamaan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah *picture book* sebagai respon dari 34 dongeng Indonesia dengan menerapkan teknik jagad bersama *(shared universe)*. Pada ekperimen awal, peneliti ujicoba pada 1 dongeng Indonesia yang narasinya dibuat terlebih dahulu oleh peneliti. Dongeng tersebut kemudian direspon oleh 24 orang yang mewakili generasi muda. Peneliti menampilkan 3 *picture book* dengan narasi yang berbeda sebagai respon pada 1 buah dongeng. Adapun ketiganya sebagai berikut:



Gambar V.1 *Picture Book 1*

Narasi dongeng yang dihasilkan oleh subjek 1 tidak sesuai dengan alur cerita utama. Penamaan tokoh yang tidak konsisten membuat teknik jagad bersama tidak berhasil. Namun dari segi artistik dan narasi cukup menarik. Peneliti perlu melakukan wawancara dengan subjek 1 untuk membenahi kesalahpahaman yang ada dalam menerapkan konsep jagad bersama tersebut.



Gambar V.2 *Picture Book 2*

Narasi dongeng yang dihasilkan oleh subjek 2 juga kurang sesuai dengan alur cerita utama. Aruna yang dinarasikan pada dongeng utama merupakan seorang bayi berumur 3 bulan saat tsunami terjadi, sedangkan subjek 2 menggambarkannya sebagai anak usia 5 tahunan. Namun dari segi artistik dan narasi menarik. Peneliti perlu melakukan wawancara dengan subjek 2 untuk memperbaiki konsep jagad bersama pada picture book tersebut.

Gambar V.3 *Picture Book 3*

Narasi dongeng yang dihasilkan oleh subjek 3 sudah sesuai dengan alur cerita utama. Penerapan teknik jagad bersama pada karya subjek 3 saat tokoh utama, bang-bang berjuang mempertahankan diri di lautan lepas setelah tsunami. Subjek 3 membuat narasi yang menarik dan menyentuh dengan memasukkan tokoh arwah bapaknya yang membantu menyelamatkan tokoh utama. Segi artistik dan narasi menarik dari subjek 3 membuat peneliti merasa yakin jika teknik jagad bersama dapat diterapkan pada dongeng Indonesia

Simpulan

Konsep jagad bersama (shared universe) dapat diterapkan pada medium apapun, termasuk dalam dongeng Indonesia. Penelitian ini belumlah selesai, namun menunjukkan indikasi bahwa konsep jagad universe cukup efektif memancing generasi muda untuk membuat narasi dongeng dan imaji visual sehingga dongeng akan terus menerus dibuat dan tidak akan punah. Selain itu, konsep popular di kalangan generasi muda Indonesia ini berpotensi besar untuk diterima dikarenakan sifatnya yang mengikutsertakan generasi muda menjadi saling terhubung atau terkoneksi sehingga timbul keterikatan generasi tersebut terhadap dongeng.

Daftar Rujukan

Bascom, W. (2012). Malinowski's contributions to the study of folklore. *Folklore*, *94*(2), 163–172. doi:10.1080/0015587X.1983.9716274
Baudrillard, J. (1983). Simulations. *Semiotext[e]*.
Creswell, J. W. (2009) *Research design*. California: SAGE.
Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Grafiti.
Endraswara, S. (2009). *Metodologi penelitian folklore*. Yogyakarta: Medpress.
Elkins, J. (2003). *Visual studies*. Great Britain: Routledge
Lull, J. (2001). *Culture in the communication age*. London: Routledge
Susanto, M. (2002). *Diksi rupa: Kumpulan istilah seni rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
Thompson, S. (1946). *The Folktale*. New York: The Dryden Press.
Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika komunikasi visual*. Yogyakarta: Jalasutra.