

MEMPERKENALKAN FUNGSI GUNUNGAN DALAM PERTUN- JUKAN WAYANG GOLEK PADA MAHASISWA MELALUI IN- STALASI INTERAKTIF

Muhammad Zian Ramdhani, Agus Rahmat Mulyana, drs., M.ds.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung
Email zianramdhani7698@gmail.com

ABSTRAK

*Gunungan mengandung nilai sejarah peradaban nusantara (pra Indonesia) yang dikatakan sebagai pen-
ganut animisme dan dinamisme, zaman Hindu-Budha, Hingga islam (Purwoko, A., 2010) Tanda dalam setiap
peradaban tergantung dari segi bentuk, wujud visual, yang ada dalam gunungan tersebut, serta nama yang
digunakan dari mulai pohon hayat, kayon hingga gunungan. Gunungan dalam pagelaran wayang sangat
fundamental kedudukannya, dikarenakan banyak fungsi yang hanya bisa diinterpretasikan melalui wayang
gunungan, seperti kegunaan utama yaitu pertanda waktu pembukaan, pergantian babak dan penutup. Gu-
nungan melambangkan kehidupan ini, yang dapat diartikan sebagai jantung atau nyawa pada pagelaran,
jika gunungan belum ditancapkan ditengah gadebog, berarti wayang-wayang itu belum hidup, dan naik
kembali layar gunungan berarti tanda kehidupan berganti. Interpretasi ini didasari pada gunungan yang
secara filosofis terkandung banyak nilai- nilai yang adiluhung. Pembahasan ini diwujudkan melalui media
instalasi interaktif. Instalasi interaktif adalah new design karena perkembangan teknologi yang setiap saat
semakin maju dari sisi hardware maupun software. Melalui instalasi interaktif menampilkan storytelling pro-
jector hologram sebagai media utama, dengan memberikan audio visual 3D menceritakan dan memper-
tontonkan sejarah pergantian yang mengisi zaman berubah hingga dasar fundamental kenapa peranan gunun-
gan sangat penting dalam pagelaran serta interaktif sensor laser yang memproyeksikan hubungan keterli-
katan antara manusia dengan 4 element dasar yaitu air, api, udara dan tanah, ini untuk mengacu emosional
dan ingatan emosional terhadap diri dan lingkungan.*

Kata kunci: Instalasi interaktif, Gunungan wayang, Sejarah, Budaya.

ABSTRACT

*Gunungan contains historical values of civilization of the archipelago (pre-Indonesian) which is said to be
adherents of animism and dynamism, the Hindu-Buddhist era, to Islam (Purwoko, A., 2010). , as well as the
names used from the tree of life, kayon to gunungan. Gunungan in wayang performances has a very funda-
mental position, because many functions can only be interpreted through wayang gunungan, such as the
main use, which is a sign of opening time, changing rounds and closing. Gunungan symbolizes this life,
which can be interpreted as the heart or life in the performance, if the gunungan has not been plugged into
the middle of the gadebog, it means that the puppets are not yet alive, and climbing back up the gunungan
screen means a sign of changing life. This interpretation is based on a mountain which philosophically con-
tains many noble values. This discussion is realized through interactive installation media. Interactive instal-
lation is a new design because of technological developments that are getting more advanced from time to
time in terms of hardware and software. Through interactive installations featuring storytelling projector
holograms as the main media, by providing 3D audio visuals telling and showing the history of change that
fills the changing times to the fundamental basis why the role of gunungan is very important in performances
and interactive laser sensors that project the relationship between humans and 4 basic elements, namely wa-
ter, fire, air and earth, this refers to emotional and emotional memories of oneself and the environment.*

Keyword: Interactive installation, Gunungan wayang, History, Culture.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gunungan mengandung nilai sejarah peradaban nusantara (Pra Indonesia) yang dikatakan sebagai penganut animisme dan dinamisme, zaman Hindu-Budha, hingga islam (Purwoko, A., 2010) tanda dalam setiap peradaban terkandung dari segi bentuk, wujud visual yang ada dalam gunungan tersebut, serta nama yang digunakan, dari mulai pohon hayat hingga gunungan. Gunungan dalam pewayangan memiliki keistimewaan tersendiri karena bentuk dan fungsinya yang sangat mutlak diperlukan dalam pagelaran wayang serta filosofi yang terkandung di dalamnya. Gunungan juga disebut kayon karena inti pokok dari gambaran utama yang besar adalah kayu (pohon). Gambar pohon dalam gunungan melambangkan pohon surga, pohon hidup, pohon budi/bodhi yang artikan sebagai ilmu pengetahuan. Ada juga yang memberikan arti lain, bahwa kayon melambangkan kehidupan ini, yang dapat diartikan sebagai jantung atau nyawa pada pagelaran. Jika gunungan belum ditancapkan ditengah *gedebog*, berarti wayang-wayang itu belum hidup, dan naik kembali layar gunungan berarti tanda kehidupan berganti. Para pemikir islam mempunyai pendapat berbeda pula dengan arti gunungan yang berasal dari kata *khayyu* (bahasa arab) berarti hidup.

Jenis gunungan dari mulai *Angin Kayon, Anoman Obong Kayon, Api Kayon, Blambangan Kayon, Blambangan Gajah Kembar Kayon, Blambangan Merak Kembar Kayon, Blambangan Mega Kembar Kayon, Gapuran Kayon, Gapuran Ajak Kembar Kayon, Gapuran Liong Kayon, Gapuran Macan Benteng Kayon, Gapuran Macan Kembar Kayon, Hakekat Kayon, Kalacakra Kayon, Putra Dahana Kayon, Sekar Jagad Kayon, Wahyu Tumurun Kayon* (Heru S Sudjarwo, Sumari, Undung Wiyono, 2010). Gunungan dalam pagelaran wayang sangat fundamental kedudukannya, dikarenakan banyak fungsi yang hanya bisa diinterpretasikan melalui wayang gunungan, seperti kegunaan utama yaitu pertanda waktu pembukaan, pergantian babak, dan penutup. Dalam pergantian babak banyak diinterpretasikan dengan wayang yang tidak ada bentuknya seperti angin, mendung, awan, atau mega, kabut, api, asap, air, danau, samudra, sungai, hujan, batu, gunung, tanah, debu, rumah gapura, kesaktian tokoh wayang hanya bisa disajikan dalam adegan gunungan. Gunungan melambangkan kehidupan ini, yang dapat diartikan sebagai jantung atau nyawa pada pagelaran, jika gunungan belum ditancapkan ditengah *gedebog* kehidupan berganti. Interpretasi fungsi ini didasari pada gunungan wayang yang secara filosofis terkandung nilai yang adiluhung. Nilai-nilai adiluhung dan sejarah yang terkandung dalam gunungan wayang secara fungsi bisa menjadi dasar pembangunan karakter serta penanaman rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya terhadap mahasiswa diumur 18-22 tahun, dimana dewasa ini tahap pencarian yang penuh dengan masalah, ketegangan emosional, periode isolasi sosial, serta perubahan nilai-nilai dan penyesuaian diri pada pola hidup, fisik, kognitif, maupun secara psikosocio-emosional, untuk menuju kepribadian yang semakin matang dan bijaksana menurut Hurlock (1980) dan Afnan (2020).

Dengan melalui media instalasi interaktif yang membagi dua bagian menjadi visual hologram dan sensor sentuh laser. Instalasi interaktif adalah new media design karena perkembangan teknologi yang setiap saat semakin maju dari sisi hardware maupun software. Austin dan Doust dalam Setiawan (2016 : 74) mengatakan bahwa instalasi interaktif ini merupakan salah satu dari experience design. Experience design mengacu pada pendekatan dalam artian luas untuk menciptakan pengalaman menggunakan sesuatu yang melebihi produk maupun jasa yang menyentuh audiens pada tingkat emosional, dikarenakan Experiential Design melibatkan penggunaan teknologi dan sistem digital yang dinamis melalui motion graphics serta sangat memungkinkan akan interaksi yang kaya antara audiens dalam suatu tempat dengan informasi yang disampaikan, menurut Peter Dixon dalam “What is Experiential Graphic Design? [XGD]” Experiential Design kaya akan hubungan antara audiens dengan karya karena multidisiplin dalam sebuah rancangan yang dimana seperti XGD ini mencakup desain grafis, arsitektural, interior, lanskap, digital dan industrial desain. Media rupa rupa berpadu dengan suara dengan diaplikasikan pada objek sehingga mampu memicu emosional dari audiens. Pada awal permulaan target audiens mahasiswa lebih kepada early adopter yang dimana dia lebih alfa dari komunitasnya dan bisa mempengaruhi serta membawa sebuah keterbaruan. Bukankah kita sudah dilema karena ketidaktauan kita terhadap identitas yang mempunyai peradaban. Hal-hal ini yang mendasari pengenalan fungsi gunungan wayang melalui instalasi interaktif dan mendekatkan atau menjebatin antara budaya dengan mahasiswa.

2. Metodologi

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini kualitatif, teknik pengumpulan yang digunakan yaitu, studi literatur, Kuesioner online melalui Google form dan wawancara. Data data yang digunakan dalam studi literatur didapatkan dalam buku, jurnal dan informasi lain yang dapat memecahkan pola hingga membentuknya. Tujuan studi literatur adalah untuk mengumpulkan data-data terkait fungsi yang mendasari gunung dalam pagelaran wayang, dengan menghubungkan budaya dan tren pada mahasiswa.

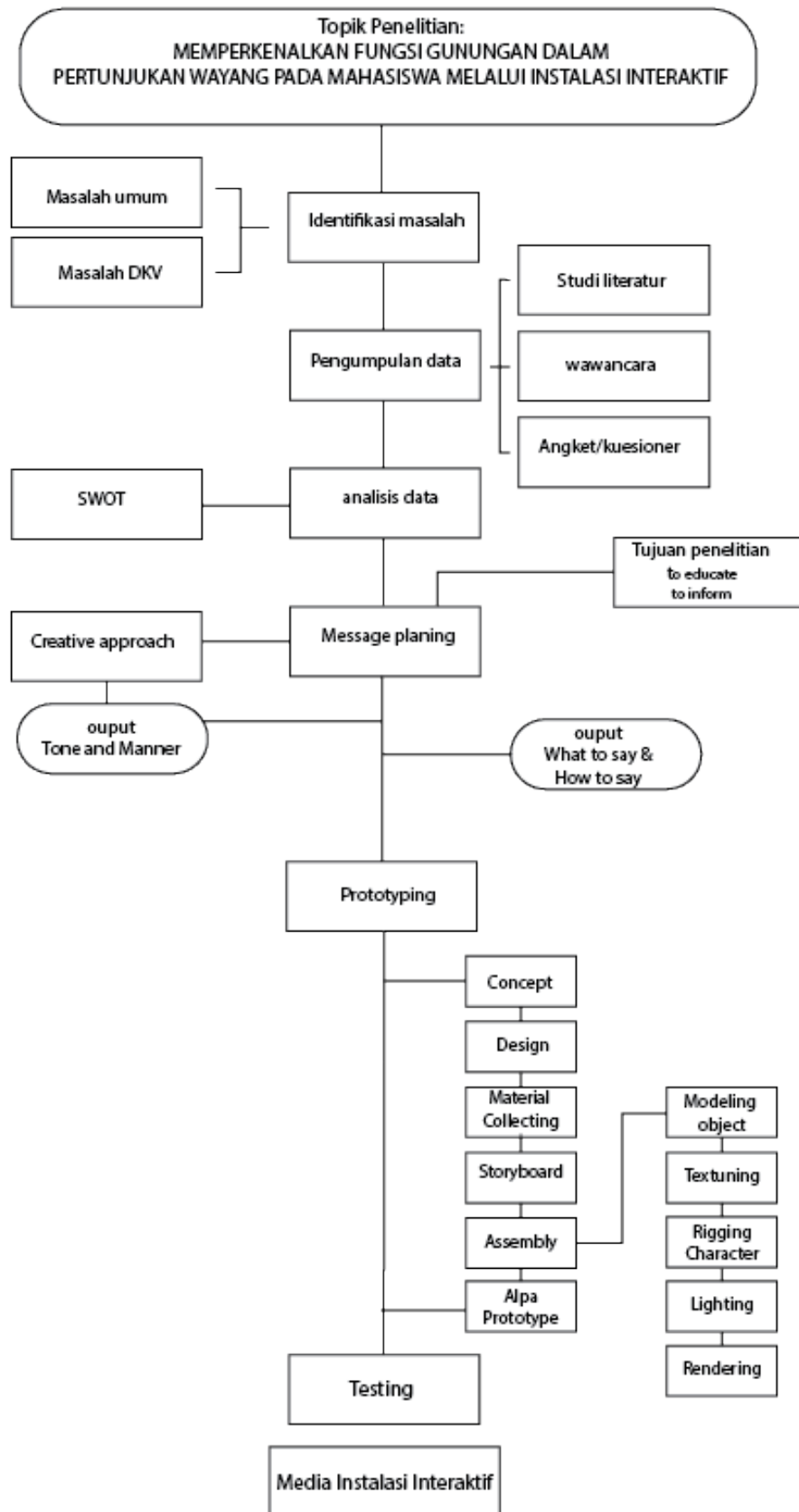
Metode pengumpulan data selanjutnya adalah kuesioner online melalui Google form, dalam hal ini seberapa taukah mahasiswa terhadap seni kebudayaan wayang yang lebih khusus pada “gunungan”. Jenis pertanyaan yang dibuat akan menggunakan jenis pertanyaan gabungan yaitu diantaranya pertanyaan terbuka berupa uraian dan pertanyaan tertutup berupa multiple choices.

Lalu metode pengumpulan data selanjutnya adalah wawancara. Wawancara dilakukan untuk mengkonfirmasi ulang atau menguatkan data-data yang didapat dari studi literatur kepada pedagang sekitar bandung.

2.2. Metode Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan skema *design thinking* yang terdiri dari lima tahap, pada tahap pertama yaitu empathy yang mengacu pada pengumpulan data hingga analisis data Lalu metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah *root cause analysis*. Metode *SWOT* bertujuan untuk mengidentifikasi penyebab utama dari permasalahan yang ada pada penelitian ini, yang kedua define yang mengacu pada hasil analisis data berupa *problem statement* dan segmentasi target, Selanjutnya pada tahap ketiga perancangan memasuki tahap *ideate* yang terbagi menjadi dua yaitu *message planning* dan *creative approach*, tahap keempat adalah *prototyping*, tahapan ini terdiri dari beberapa bagian yaitu konsep, desain, pengumpulan material, *story-board*, *assembly (modeling object, textuning, rigging character, lighting, rendering)*, dan yang terakhir adalah tahap *testing*, yang dimana keseluruhan pembentukan telah selesai.

3.3. Kerangka Perancangan



HASIL DAN BAHASAN

4.1. Analisis Data

5.1.1 Fakta lapangan (hasil kuesioner total Responden 189 orang)

Mengetahui gunung wayang ?



58,2% orang tidak mengetahui gunung

Mengetahui fungsi gunung wayang ?



72,5% orang tidak mengetahui fungsi gunung wayang.

Mengetahui instalasi interaktif atau new media design ?



68,6% orang mengetahui instalasi interaktif atau new media design

Mengetahui instalasi interaktif atau new media design ?



70,9% orang mengatakan media instalasi interaktif atau new media design bisa menyebarkan budaya dengan target audiens yaitu mahasiswa

Kesimpulan : responden sebanyak 189 orang 58.2% diantara tidak mengetahui apa gunung dan fungsinya dalam pagelaran wayang dan sebanyak itu pula yang nulis dalam angket online perlu adanya lintas antara budaya dengan teknologi baru atau lebih interaktif agar nilai-nilai dari budaya masih hidup wujud rupanya dalam kebiasaan sehari-hari. Faktor dari hilangnya nilai-nilai ini dikarenakan tidak ada media digital yang membahas gunung secara bahasa untuk mahasiswa sederajat.

4.2. Analisis SWOT

STRENGTH

1. Pembaharuan media, desain menjadi lebih ekspresif menjadikan mahasiswa mendapat ketertarikan lebih terhadap medianya
2. Mengejar pengalaman dengan instalasi interaktif ini agar audiens menjadi terlibat dalam instalasi interaktif
3. Menjadi jembatan antara budaya dengan tren yang berkembang dilingkungan mahasiswa karena media yang digunakan lebih interaktif dari media digital biasanya

WEAKNESS

1. Instalasi interaktif ini hanya akan bisa diakses orang ketika datang ke museum atau saat pameran karena keterlibatan audiens dengan karya media instalasinya
2. Kurangnya sistem pembaharuan informasi yang ada tidak terintegrasi.
3. Media hanya tersedia dalam bentuk jurnal ataupun buku dan itu pun susah untuk didapatkan

OPPORTUNITY

1. Audiens lebih menyukai pengalaman baru dan bisa membagikan di akun media sosial pribadi dengan pendekatan instalasi interaktif
2. Memahami bagian-bagian dari yang ia pahami sampai dengan ada keinginan lanjut memahami yang lainnya.
3. Visual simbol hologram pada karya utama lebih bersifat informatif
4. Membuat ulang nilai-nilai kebudayaan lama untuk diberikan dengan muatan baru menjadikan audiens sebagai instalasi interaktif nya juga
5. Instalasi interaktif ini lebih kearah bagaimana audiens mendapatkan pengalaman lamanya untuk diolah ke pengalaman baru, memberikan pendidikan tetapi tidak merasa didikte.
6. Belum adanya pembahasan khusus mengenai fungsi dari gunung secara media digital instalasi interaktif

THREAT

1. Gembar-gembar budaya yang datangnyanya dari luar, menjadikan mahasiswa sulit untuk membuka pikiran selain dari budaya yang datangnyanya dari luar.
- 2.Modernisasi yang menuju kepada penggeseran makna

Matrix SWOT

X	Strength	Weakness
Opportunity	Pembaharuan media dan cara berbicara dengan anak mahasiswa melalui <i>new media design</i> , mengeluarkan 3 elemen indra dalam dirinya, raba, lihat dan dengar. Melalui instalasi interaktif Seperti visual simbol hologram dan laser sensor	Mengatasi kesulitan, kerumitan, dan kedalaman dari narasi lama menjadi dipermudahkan dengan simbol-simbol instalasi interaktif
Threat	Memadukan antara media digital instalasi intraktif dengan narasi lama yang sudah disimplifikasi menjadi simbol agar tidak terjadi perubahan atau penggeseran makna	Memperbaharui cara penyampaian dan menjembatani antara narasi lama dengan perkembangan zaman agar tidak terlihat konservatif

4.3. Problem Statement.

Kesulitan, kerumitan dan kedalam narasi lama yang ada di gunung wayang sangat sulit untuk diakses informasinya bahkan karena tidak adanya pembaharuan media yang menjembatani antara narasi lama dengan perkembangan zaman dianggap kuno serta konservatif

4.4. Problem Solution.

Merancang sebuah media instalasi interaktif yang dimana membangun visual simbol hologram dan media pendukung kekayaan instalasi sensor laser raba gerak untuk menambah pesan tersirat emosional pada audiens dengan menggabungkan panca indra mata, raba dan dengar.

4.5. Target Audiens.

Demografis

- Mahasiswa
- Umur 18-22 tahun
- Laki-laki dan Perempuan
- Ekonomi menengah Keatas

Geografis

- Bandung
- Urban dan Sub-Urban

Psikografis

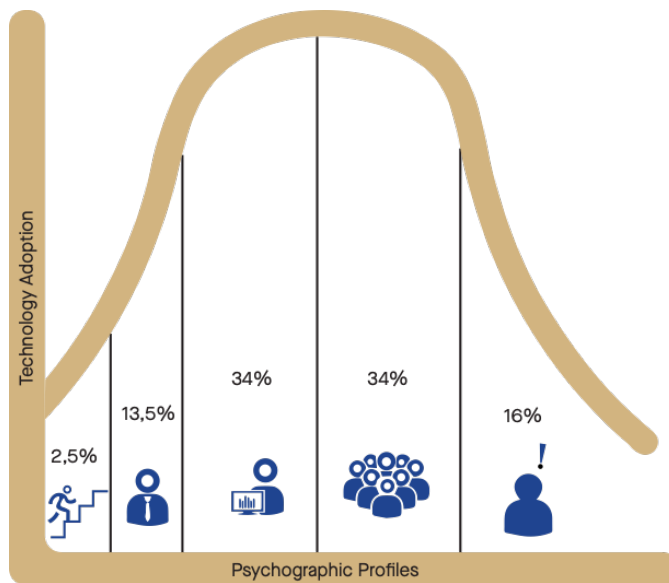
- Early Adopter
- Tertarik akan budaya
- Memiliki rasa ingin tau tinggis
- Memiliki rasa bangga terhadap warisan seni dan budaya Indonesia

Teknografis

Aktif dalam bermain sosial media dan membagikan konten-konten yang berwawasan budaya serta ilmu dan pengetahuan

Psikografis

(Aktif Deffusion Of Innovation Model)



Innovators (Technology Enthusiasts)

Pemimpi yang nyata.
Mendorong perubahan .
Termotivasi oleh gagasan menjadi agen perubahan.



Early Adopters (Visionaries)

Suka untuk mencoba untuk pertama kali, menggunakan dan membeli.
Keinginan alamiah untuk menjadi trend center.
Mencoba idea dengan hati-hati.



Early Majority (Pragmatis)

Pragmatis
Meninginkan layanan yang sudah terbukti dan tidak menyukai kerumitan
Membeli sesuatu sesuai referensi dari rekan terpercaya di industri yang sama
Pengguna yang sederhana
membuat kemajuan lambat dan stabil



Late Majority (Skeptics)

skeptis dan hati hati
Sangat sensitif terhadap harga atau biaya, dan sesuai dengan kebutuhan
Berubah ketika semua orang melakukannya dan mengikuti aturan



Laggards (Conservatives)

Tradisonal, konservatif dan bukan pemimpi
Tidak tertarik akan perubahan apalagi membeli sesuatu idea baru
Merasa terancam dan sangat tidak nyaman terhadap ketidakpastian

4.6. What To Say.

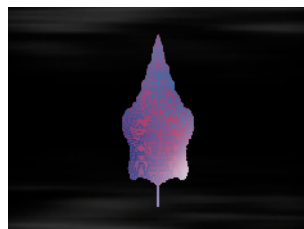
“Mengenal gugunungan, pulang
Menuju masa depan”

Beranjak sebuah kalimat “moal bogoh lamun teu wanoh” artinya tidak akan mungkin suka kalo misalnya tidak mengenal, setelah suka dan menemukan sesuatu hal yang mendasar tergerak hatinya kemudian menelaah isi kandungan dalam sebuah entitas. Pulang menuju masa depan mengartikan kekuatan penuh nusantara pernah berjaya dimasa lampau, bagaimana caranya dengan kesadaran kebangsaan Indonesia dan segala identitasnya bisa cemerlang mengulang masa lalu dimasa depan yang akan ditempuh.

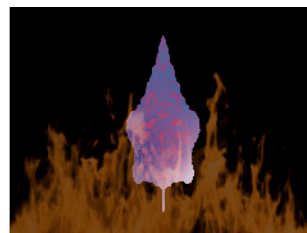
4.7 How To Say.

Merancang instalasi interaktif yaitu visual simbol hologram dan light sensor interaktif menggabungkan unsur budaya dengan perkembangan teknologi. Dengan menelaah kebiasaan mahasiswa sekarang khususnya early adopter dalam sebuah spektrum cahaya yang berupa instalasi interaktif.

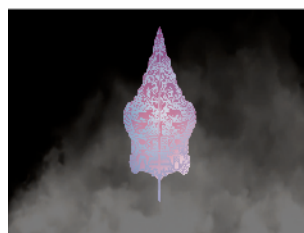
4.8 Sampel & Simulasi



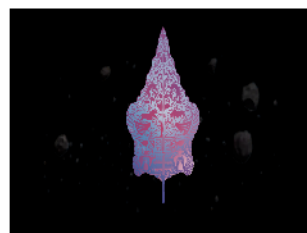
Angin



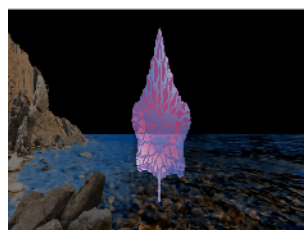
Api



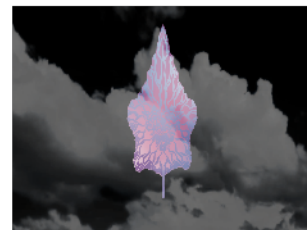
Kabut/Asap



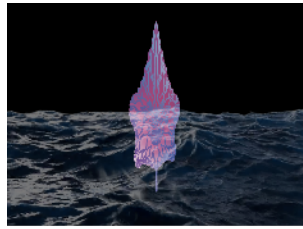
Batu



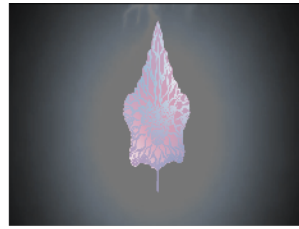
Danau



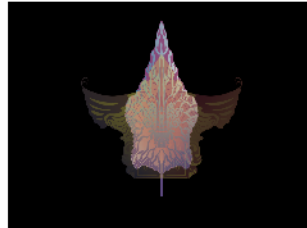
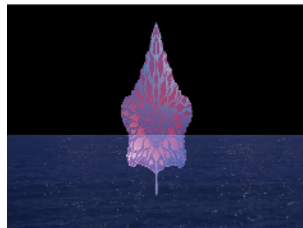
Mega/Awan



Ombak



Petir



Kesimpulan

Sebagai seorang perancang harus berpikir holistik atau menyeluruh ini akan mempermudah secara perumusan masalah hingga solusi yang akan dibangun, berpikir secara kebiasaan manusia dan sistemmatika berpikirnya setiap hari mempunyai perubahan yang kurang lebih tidak terprediksi.

Daftar Pustaka

- Setiawan, M. and Kopaha, A.R., 2016. Mengajak Masyarakat Ikut Aktif dalam Kampanye Friendly Bandung Melalui Instalasi Interaktif. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 7(1).
- Papilaya, J.O. and Huliselan, N., 2016. Identifikasi gaya belajar mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 15(1), pp.56-63.
- Afnan, A., Fauzia, R. and Tanau, M.U., 2020. HUBUNGAN EFIKASI DIRI DENGAN STRESS PADA MAHASISWA YANG BERADA DALAM FASE QUARTER LIFE CRISIS. *Jurnal Kognisia: Jurnal Mahasiswa Psikologi Online*, 3(1), pp.23-29.
- Crawford, C., 2003. The Art of Interactive Design. San Francisco, CA 94107.
- McLellan, H., 2000. Experience design. *Cyberpsychology and behavior*, 3(1), pp.59-69.