

PRESERVASI NASKAH KUNO SEWAKA DARMA MELALUI TEKNIK VIDEO MAPPING

Mohammad Redaffa Naufal¹, dan Aditya Januarsa²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: mohammad.redaffa@mhs.itenas.ac.id dan adityajanuarsa@itenas.ac.id

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang kaya akan warisan budaya yang menyimpan lebih dari 5000 naskah kuno yang tersebar di berbagai wilayah, bahkan luar negeri. Kondisi yang ada pada saat ini menunjukkan bahwa banyak dari naskah-naskah yang tersebar, berada dalam keadaan yang memprihatinkan, dan ada kekhawatiran serius tentang potensi kehilangan warisan budaya yang tak bisa tergantikan. Inisiatif ini dilakukan sebagai bentuk identifikasi dari tantangan yang ada dalam pelestarian naskah kuno, termasuk sebagai bentuk tanggung jawab sebagai generasi penerus, dikarenakan adanya resiko hilangnya budaya, juga bentuk dari pemeliharaan dan ketersediaan dari eksistensi naskah kuno.

Tujuan dari rancangan ini bukan hanya untuk memelihara naskah dalam bentuk fisik, yang sudah dilakukan oleh pemerintah melalui lembaga seperti Perpustakaan Nasional RI juga museum-museum yang ada, tetapi juga untuk mendalami dan mengalihbentukkan isi naskah menjadi format yang lebih dinamis dan interaktif yang dapat dengan mudah di akses dan menarik bagi masyarakat luas, khususnya generasi muda. Bentuk pemeliharaan ini bertujuan untuk membangun sebuah sarana yang memungkinkan naskah kuno untuk dihadirkan dalam format multimedia, juga mengintegrasikan elemen visual dan audio yang kaya. Inisiatif ini dibuat untuk menguatkan identitas budaya juga memastikan bahwa warisan leluhur Indonesia terus terjaga, dan relevan untuk generasi sekarang, dan jika memungkinkan, untuk generasi mendatang.

Kata Kunci:

Preservasi, Naskah Kuno, Digitalisasi Manuskrip, Teknologi, Aksesibilitas, Multimedia

Abstract

Indonesia is a country rich in cultural heritage which holds more than 5000 ancient manuscripts spread across various regions, even abroad. Current conditions indicate that many of the scattered manuscripts are in poor condition, and there are serious concerns about the potential loss of irreplaceable cultural heritage. This initiative was carried out as a form of identification of the challenges that exist in preserving ancient manuscripts, including as a form of responsibility as the next generation, due to the risk of cultural loss, as well as a form of maintenance and availability of the existence of ancient manuscripts.

The aim of this design is not only to preserve the manuscript in physical form, which has been done by the government through institutions such as the National Library of the Republic of Indonesia as well as existing museums, but also to explore and transform the contents of the manuscript into a more dynamic and interactive format that can be easily accessible and attractive to the wider community, especially the younger generation. This form of preservation aims to build a facility that allows ancient manuscripts to be presented in multimedia format, also integrating rich visual and audio elements. This initiative was created to strengthen cultural identity and ensure that Indonesia's ancestral heritage continues to be maintained and relevant for the current generation, and if possible, for future generations.

Keywords: Preservation, Ancient Manuscripts, Digitization of Manuscripts, Technology, Accessibility, Multimedia

1. Pendahuluan

Naskah Kuno yang terdapat di Indonesia sangatlah banyak, terdapat lebih dari 5000 naskah yang tersebar di berbagai wilayah di Indonesia bahkan tidak sedikit diantaranya tersebar di berbagai negara. Diyakini jumlah naskah kuno yang berada di luar negeri bahkan lebih banyak dibandingkan dengan yang berada di dalam negeri. Menurut Dureaudan Clement (1990, p. 1), pelestarian atau preservasi mencakup unsur-unsur pengelolaan dan keuangan, termasuk cara penyimpanan dan alat-alat bantu, taraf tenaga kerja yang diperlukan, kebijaksanaan, teknik dan metode yang diterapkan untuk melestarikan bahan-bahan pustaka serta informasi yang dikandungnya. Ada tiga bentuk kegiatan pelestarian, yaitu bersifat preventif, kuratif, dan restoratif. Preventif adalah tindakan pencegahan dari akibat aspek eksternal dan aspek internal yang menyebabkan bahan pustaka atau naskah kuno mengalami kerusakan. Definisi pelestarian menurut IFLA (International Federation of Library Associations) mencakup semua aspek usaha melestarikan bahan pustaka, keuangan, ketenagaan, metode dan teknik, serta penyimpanannya. Program preservasi yang bersifat preventif adalah berurusan dengan tindakan pencegahan kerusakan pada koleksi. Naskah kuno menjadi salah satu bahan pustaka yang perlu direproduksi kembali karena langka, penting, bernilai historis, serta mudah rusak (Nugraha & Laugu, 2021) Upaya preservasi dalam pemeliharaan Naskah Kuno memang bukan hal yang mudah, namun beberapa wewenang seperti Perpustakaan Nasional RI, Balai Pelestarian, juga Museum, sudah melakukan tindakan dengan menyelamatkan format salinan informasi naskah, meskipun masih dalam keadaan yang cukup memprihatinkan (Lies Siti Khadijah et al., 2023). Melestarikan naskah kuno merupakan tanggung jawab yang harus dilakukan oleh generasi penerus agar bisa melestarikan warisan budaya Indonesia. Dengan menjaga informasi yang terdapat dalam naskah kuno, preservasi budaya dapat dilakukan untuk disajikan dan diinformasikan kembali kepada generasi selanjutnya, secara turun temurun (Sukaesih et al., 2016).

Selain pemeliharaan fisik oleh pemerintah, rancangan ini diinisiasikan untuk memelihara isi naskah dengan mengubahnya menjadi bentuk yang lebih hidup dan mudah di akses oleh masyarakat. Selain pemeliharaan fisik, upaya lain yang dapat dilakukan untuk melestarikan kandungan teks dari naskah kuno adalah transformasi. Bukan bentuk naskahnya yang diubah, tetapi maksudnya lebih luas, yaitu mengubah bentuk teks dari hanya sebuah tulisan yang ‘mati’ menjadi sebuah wujud lain yang lebih hidup dan mudah diminati oleh masyarakat luas pada masa kini (Nurwansah, n.d.). Keterlibatan berbagai pihak penting untuk melestarikan warisan budaya dan memperkuat identitasnya. Dalam jangka pendek, inisiasi ini merupakan bentuk kolaborasi antara filolog dan praktisi media untuk memelihara informasi naskah kuno, agar bisa dinikmati oleh penggiat budaya, praktisi media, dan masyarakat umum. Dalam jangka panjang, diharapkan inisiasi ini mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman pentingnya menjaga eksistensi naskah kuno. Penggunaan *video mapping* bertujuan membuka wawasan masyarakat tentang budaya dan multimedia. Rancangan ini menjadi sarana penyampaian pesan naskah kuno melalui teknik audiovisual yang unik dan kreatif, serta meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat, terutama penggiat media, dalam melestarikan naskah kuno.

2. Metode/Proses Kreatif

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu melalui metode Analisis Konten dan Wawancara bersama seorang ahli filolog bernama Rina Soparwati S.Hum yang saat ini berprofesi sebagai guru Bahasa Sunda di daerah Garut, Jawa Barat. Melalui proses diskusi, kami mendalami konteks yang ada dalam isi naskah kuno, dengan subjeknya yaitu Naskah Sunda Kuno *Sewaka Darma*. Melalui metode Analisis Konten, subjek Naskah Sunda *Sewaka Darma* yang sudah di translasi menjadi bahasa Indonesia diperdalam informasinya melalui definisi, karakteristik, bentuk literasi, estetika, dan lain sebagainya, agar selanjutnya mampu dikonversi menjadi bentuk naskah umum, yang bisa digunakan sebagai bahan penceritaan. Selanjutnya, dilakukannya proses wawancara bersama filolog untuk memahami konteks permasalahan budaya yang ada dalam ruang lingkup Preservasi Naskah Kuno, khususnya di daerah Jawa Barat. Proses wawancara dilakukan melalui platform *Google Meet* secara berkala (4 kali per minggu).

Melalui hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa permasalahan dari konteks Preservasi Naskah Kuno di Jawa Barat terlalu sistematis, dan butuh waktu yang cukup lama agar bisa terus dijaga preservasinya, terutama dalam menjaga wujud fisik naskah. Namun, secara isi kandungan naskah masih dapat dilestarikan dengan penggunaan media digital, ataupun melalui perubahan bentuk isi naskah yang bisa diubah menjadi bentuk animasi, maupun berbentuk video. Setelah seluruh data terkumpul, data dari konteks permasalahan pada Preservasi Naskah Kuno dan isi Naskah Sunda *Sewaka Darma* di analisa menggunakan metode *Analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunity, Threats)*. *Analisis SWOT* digunakan untuk mengetahui dan menemukan tawaran solusi apa yang diinginkan dengan tawaran segala kelebihan, kelemahan, kesempatan, dan ancamannya. Melalui kumpulan data yang sudah dianalisis, selanjutnya proses perancangan dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*, sebagai bentuk dari rangkaian penggambaran yang akan dilakukan selama proses pembuatan rancangan ini dimulai hingga selesai.

2.2 Metode Analisis SWOT

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam konteks preservasi naskah kuno, terdapat beberapa data yang dapat diolah menggunakan metode *Analisis SWOT* dan hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel. 1 Analisis SWOT

<i>Strengths (Kekuatan)</i>	Indonesia memiliki lebih dari 5000 naskah kuno yang dapat ditelaah untuk penelitian dan pendidikan dan dengan adanya institusi seperti Perpustakaan Nasional dan museum yang berperan aktif dalam pelestarian naskah kuno, menunjukkan adanya komitmen yang besar dalam pemberdayaannya di bidang pemerintahan. Selain itu, kemajuan teknologi informasi di Indonesia dapat dimanfaatkan untuk membuat strategi digitalisasi pada naskah kuno yang lebih mudah di akses.
<i>Weakness (Kelemahan)</i>	Banyaknya kondisi pada fisik naskah kuno yang rusak dan tidak terawat dengan baik, dengan SDM yang tidak memiliki keahlian spesifik dalam pelestarian naskah kuno, sehingga butuh penanganan khusus. Selain itu, kurangnya dana dari pemerintah seringkali menghambat proyek preservasi yang memerlukan tenaga dan investasi yang besar.
<i>Opportunity (Kesempatan)</i>	Adanya tren yang meningkat dalam kesadaran terhadap pelestari budaya, sehingga penyajian konten naskah bisa disampaikan melalui sarana multimedia untuk menciptakan pengalaman imersif. Selain itu, adanya kemungkinan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan berkolaborasi dengan berbagai pihak untuk meningkatkan minat dan sumber daya dalam penelitian naskah kuno.
<i>Threats (Ancaman)</i>	Adanya resiko terjadinya bencana alam ataupun rusaknya fisik naskah yang dapat merusak bentuk ataupun kandungan dari isi naskah. Selain itu juga, kurangnya kepedulian dari masyarakat terhadap pentingnya pelestarian naskah kuno, bisa mengurangi dukungan publik untuk menginisiasikan pelestarian. Perubahan teknologi juga berpengaruh, sehingga membutuhkan adaptasi dan pembaruan yang berkelanjutan dalam preservasi naskah kuno.

Selanjutnya data diolah menggunakan matriks *SWOT* sehingga mendapatkan hasil data sebagai berikut.

Tabel. 2 Matriks SWOT

	<i>Strengths (Kekuatan)</i>	<i>Weakness (Kelemahan)</i>
<i>Opportunity (Kesempatan)</i>	<i>Kemajuan teknologi informasi sebagai bisa digunakan sebagai peluang digitalisasi dalam menyajikan konten yang ada dalam naskah dengan menggunakan sarana multimedia untuk menciptakan pengalaman imersif yang menjadikan naskah kuno lebih relevan dan lebih mudah di akses.</i>	<i>Berkolaborasi dengan berbagai pihak yang berada di bidang digitalisasi untuk meningkatkan kesadaran akan pelestarian naskah kuno, sebagai upaya restorasi konteks isi naskah dengan merawat kandungan yang ada dalam naskah.</i>
<i>Threats (Ancaman)</i>	<i>Memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai upaya untuk menambah kesadaran masyarakat umum akan pentingnya pelestarian naskah kuno demi meminimalisir hilangnya eksistensi naskah kuno di Indonesia.</i>	<i>Dibutuhkannya media baru yang bisa digunakan untuk mengalihbentuk isi kandungan dalam naskah, agar bisa terestorasi dengan baik.</i>

Berdasarkan hasil analisa tersebut, tawaran solusi *W-O (Weakness-Opportunity)* digunakan untuk membantu permasalahan yang terdapat dalam pernyataan-pernyataan yang ada. Tawaran ini merupakan suatu bentuk inisiatif yang memerlukan adanya keterlibatan dari berbagai pihak yang memiliki kepentingan dan minat terhadap pelestarian kekayaan warisan leluhur, sehingga preservasi naskah kuno bisa terus dilakukan agar budaya bisa terus terjaga untuk menguatkan identitas budaya yang memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai peluang untuk mengalihbentuk kandungan isi naskah dalam menyajikan konten yang terdapat pada naskah, menggunakan sarana multimedia yang lebih relevan dan mudah di akses. Mengubah wujud teks menjadi wujud lain yang lebih hidup dan mudah diminati oleh masyarakat luas pada masa kini merupakan kondisi ideal yang diperlukan pada permasalahan ini. Sebelum proses pemilihan media dimulai, pemilihan subjek naskah dibutuhkan untuk landasan konten apa yang akan disajikan dalam format multimedia nantinya. Naskah Sunda Kuno *Sewaka Darma* dipakai sebagai landasan konten, dikarenakan memiliki esensi budaya yang cukup kental dengan gaya penceritaannya yang menarik untuk disajikan, terutama dalam bentuk konten menggunakan media *Video Mapping*.

2.3 Metode Perancangan

Dengan menggunakan metode *Design Thinking* bentuk inisiasi ini disampaikan melalui tahapan awal dalam proses *Design Thinking*, yaitu proses *Emphasize* melalui hasil wawancara, diskusi, dan analisis konten bersama pihak filolog untuk mengetahui dan berempati perihal permasalahan yang ada dalam ruang lingkup preservasi naskah kuno. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apa saja kendala-kendala yang ada dalam mendigitalisasi naskah, juga untuk mengetahui kesulitan yang dialami selama prosesnya. Proses selanjutnya yaitu melakukan tahapan *Define*, dalam proses ini isi naskah dibedah konteksnya untuk mengelola kandungan cerita yang ada menjadi lebih relevan untuk diceritakan dalam format *video mapping*. Lalu tahapan *Ideate* digunakan menggunakan format *storyline & storyboard* agar bisa di interpretasikan. Penentuan format media, *tone & manner*, *moodboard*, dan komponen-komponen lainnya juga diperlukan untuk memvisualisasikan kandungan isi naskah. Lalu pada tahapan *Prototype*, proses perencanaan untuk mengimplementasi konten dan percobaan bidang proyeksi dilakukan untuk penayangan *video mapping*, agar bisa dilakukan tahap *Test* untuk dipastikan keakuratan visualisasi konten yang ada dalam naskah *Sewaka Darma* dan mendapatkan masukan-masukan terhadap apa saja yang sudah sesuai dan yang belum, sehingga bisa dirancang kembali dengan maksimal.

2.4 Segmentasi Target Audiens

Pemilihan berikut dilandaskan dari minat masyarakat usia dewasa awal yang sedang melalui masa eksploratif, dan memiliki minat untuk mengetahui juga mencari hal-hal baru yang ada di sekitar, terutama dalam konteks budaya. Dalam pengolahan data target audiens, penggunaan metode analisis *Needs (Kebutuhan)*, *Wants (Keinginan)*, *Fears (Ketakutan)*, *Hopes (Harapan)* untuk mengolah

penelusuran data *What to Say* dan *How to Say*. Hasilnya yaitu sumber informasi yang dibutuhkan dalam penelusuran data naskah kuno sangat sulit untuk dicari, dan banyaknya kredibilitas informasi yang kurang baik, sering menjadi kendala dalam mengeksplorasi kisah budaya Sunda secara mendalam dan aktual. Untuk mengelola peluang dan menciptakan bentuk komunikasi yang sesuai dengan hasil karya, model komunikasi *Think-Feel-Do* digunakan untuk mengolah data yang ada dari sudut pandang target audiens. Tahapan penggunaan model komunikasinya adalah sebagai berikut.

Tabel.3 Model Komunikasi *Think-Feel-Do*

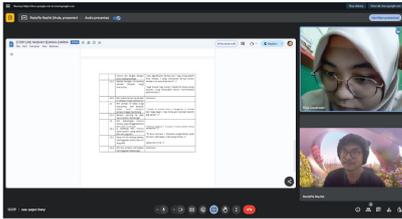
Target's Perspective	
<i>Think</i>	<i>Ingin mendapatkan informasi yang akurat dan sesuai, sebagai sarana pengembangan diri dan demi memperdalam referensi untuk karya yang akan dibuat.</i>
<i>Feel</i>	<i>Merasa tidak aman karena karyanya tidak memiliki latar belakang informasi yang jelas, sehingga beresiko untuk tidak bisa dipertanggungjawabkan dengan baik.</i>
<i>Do</i>	<i>Mencoba menelusuri informasi secara mendalam sehingga mampu menciptakan karya yang bisa menginterpretasikan informasi dengan baik.</i>
Designer's Perspective	
<i>Think</i>	<i>Media apapun bisa digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, selama memiliki landasan informasi yang baik.</i>
<i>Feel</i>	<i>Termotivasi dan meningkatkan rasa kepercayaan diri, sehingga mampu menciptakan karya dengan informasi yang mendalam.</i>
<i>Do</i>	<i>Membuat karya dengan informasi yang akurat dan bisa dipertanggungjawabkan, sehingga mampu bereksperimen dalam penggunaan media tanpa risau.</i>

Dapat disimpulkan bahwa *problem statement* yang ada dalam permasalahan tersebut adalah adanya tantangan yang signifikan dalam mengakses sumber informasi yang kredibel dan mendalam, menjadi hambatan untuk mendalami informasi dari karya yang ingin dibuat. Sehingga informasi yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah untuk menciptakan karya secara kolaboratif bersama pihak yang terlibat untuk menelusuri informasi secara mendalam dan akurat, demi meningkatkan kepercayaan diri untuk menciptakan karya yang bisa dipertanggungjawabkan. Berdasarkan hasil dari analisis melalui metode *Think-Feel-Do*, maka pesan *What to Say* yang ingin disampaikan dalam karya *Video Mapping* ini adalah “Berpadu Menelusuri Pesona Budaya”. Untuk mengolah rancangan ini, karya akan dikemas secara kolaboratif dengan bantuan filolog untuk mengolah kandungan yang ada dalam isi naskah, dan mengaplikasikannya menjadi konsep animasi dengan bahasa yang relevan di era sekarang. Selain itu, untuk pembuatan konten animasi dan perancangan dalam penggunaan mediana, rancangan ini akan menggunakan menggunakan teknik *Video Mapping* dan di produksi bersama studio berbasis konten animasi bernama *Donquihote Studio* yang terbiasa membuat konten interaktif untuk pengaplikasiannya.

3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Analisis Konten *Sewaka Darma*

Untuk menganalisis isi kandungan yang ada pada naskah *Sewaka Darma*, dibutuhkan tenaga ahli yang sesuai juga memahami isi pembahasan yang ada pada penjelasan naskah Sunda Kuno. Oleh karena itu, proses kolaborasi bersama filolog dilakukan untuk merincikan isi naskah pada *Sewaka Darma* dengan bentuk pembabakan, serta penjelasan isi cerita secara bertahap. Melalui proses wawancara bersama filolog bernama Rina Soparwati S.Hum, kami mencoba mengidentifikasi juga membedah konteks naskah kuno untuk menafsirkan dan memahami isi konten dan nilai budaya yang terkandung di dalam naskah. Metode ini melibatkan diskusi mendalam dan interpretasi untuk memperdalam pemahaman terhadap materi naskah.

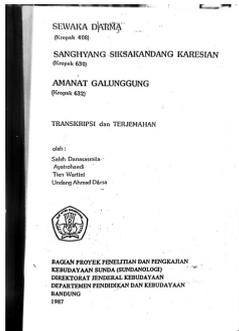


Gambar 1. Proses Wawancara & Diskusi
Sumber : Platform Google Meet (25 Maret 2024)

3.2 Identifikasi Naskah Sewaka Darma

Sewaka Darma merupakan naskah Sunda Kuna yang diwariskan dalam sejarah Sunda, ditulis di atas daun lontar dengan cara digores menggunakan *peso pangot*, dan dibuat untuk kalangan *non-kabuyutan* atau masyarakat umum. Hal ini sesuai dengan isinya yang diutarakan dalam bentuk puisi berlarik seperti *carita Sunda*. Tidak dijelaskan secara tegas siapa pengarang dari teks *Sewaka Darma*, tetapi pengarang *Sewaka Darma* menyebut dirinya sebagai *Buyut Ni Dawit*. Buyut berarti cicit dan bukan gelar kehormatan untuk pertapa ulung. Jadi, penyusunnya adalah *cicit Ni Dawit*, tetapi namanya tidak diketahui. Bentuk dari *Sewaka Darma* merupakan kawih (nasihat) dan petuah tentang kebijakan, yaitu pengajaran guru kepada muridnya (*Sang Sewaka Darma*) atau *wiku*, atau pendita ke calon pandita. Model penyampaian adalah didaktis dan pengulang-ngulangan. *Sewaka Darma* berisi tentang pengajaran keagamaan, nilai-nilai moral dan etis serta segala sesuatu di dunia dan di akhirat, serta juga kosmologi. (Siswantara, 2015). Naskah *Sewaka Darma* berisi tentang pengajaran keagamaan, nilai-nilai moral dan etis serta segala sesuai di dunia dan di akhirat, serta juga kosmologi. Dalam pengajarannya, *Sewaka Darma* dipilah menjadi dua bagian besar. Paruh pertama berisi tokoh utama: *Sang Sewaka Darma* sebagai murid yang menerima berbagai wejangan dan moral dari gurunya (yang dinamakan pandita, mahapandita, dwatakaki, sang Nugraha). *Sang Sewaka Darma* mendapatkan nasihat, petuah, dan petunjuk supaya dapat menghindarkan diri dari segala godaan yang tidak sesuai dengan normal kehidupan. Sang tokoh belajar membedakan perbuatan-perbuatan yang baik dan tidak baik. Contoh tindakan tidak baik adalah berdusta, membunuh, menuntut yang tidak berdosa, mengguna-gunai, dan sebagainya; tindakan baik, misalnya, adalah melaksanakan dasasila, pancasaksi, dll. Paruh kedua *Sewaka Darma* menggambarkan dan melukiskan perjalanan moksa: persiapan jiwa saat melepas dunia fana dan akan masuk ke dunia yang baru, serta proses pencapaian kesempurnaan (moksa): perjalanan sang jiwa (*Atma*) setelah keluar dari ‘penjara’ badan dan dunia fana dan masuk ke alam baka untuk mencapai titik akhir *moksa*. Kunci supaya manusia bisa sampai ke tahap *moksa*, yaitu membuka misteri dirinya sebagai roh murni. Kunci ini hanya berguna kalau hilang. Artinya, pintu setiap tahap akan terbuka jika kuncinya hilang. Jika kuncinya dipergunakan, sang *Atma* akan masuk ke dalam suatu level, tanpa akan kembali ke level lama. Setelah berada di level baru, kunci akan hilang (Siswantara, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dan pendalaman konten isi naskah kuno, dapat disimpulkan bahwa naskah *Sewaka Darma* memiliki alur cerita serta visualisasi yang menarik sehingga bisa digunakan sebagai landasan bagi khalayak umum untuk mendapatkan ketertarikan terhadap pentingnya pelestarian naskah Sunda Kuno. *Sewaka Darma* juga berisi tentang nilai-nilai moralitas, religius, dan filosofi kehidupan yang menarik perhatian di era modern dengan konteksnya yang dikemas seperti berdialog antara seorang pendeta dan muridnya untuk mencari pembebasan dari penderitaan hidup. Selain itu juga, *Sewaka Darma* memiliki potensi untuk penginterpretasian dan pemahaman yang lebih mendalam untuk membuka wawasan tentang kehidupan spiritual dan nilai-nilai kemanusiaan.



Gambar 2. Sewaka Darma (Kropak 408); Sanghyang Siksakandang Karesian (Kropak 630); Amanat Galunggung (Kropak 632)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.3 Penggunaan Teknik Video Mapping sebagai Media

Video Mapping memungkinkan kita untuk menghadirkan teks dan gambar berbentuk apapun dengan lebih imersif dengan memberikan pengalaman yang lebih mendalam, terutama untuk konteks naskah *Sewaka Darma*. *Video Mapping* mampu menciptakan suasana yang memikat dan memperkaya pemahaman dari naskah *Sewaka Darma* dengan memproyeksikan konten pada objek fisik yang digunakan sebagai permukaan proyeksi, sehingga memungkinkan khalayak untuk merasakan suasana yang terdapat dalam naskah *Sewaka Darma* dengan lebih memikat melalui tampilan dimensi yang baru pada penceritaannya. Oleh karena itu, teknik ini dipergunakan untuk mengundang perhatian audiens karena media ini jarang dipergunakan dalam penceritaan naskah kuno, sehingga berpotensi untuk membuat khalayak agar bisa tertarik untuk memahami isi naskah melalui pengalaman yang unik. Media ini digunakan untuk menggabungkan tradisi dengan teknologi modern dengan perpaduan antara warisan literasi kuno dengan teknologi modern, sehingga bisa menciptakan pengalaman yang unik dan menarik bagi khalayak yang menyukai kedua aspek tersebut. Dalam pengimplementasiannya, media ini memerlukan permukaan yang harus digunakan sebagai area proyeksi. Pemilihan bidang untuk proyeksi ini diperlukan agar kandungan dalam naskah *Sewaka Darma* bisa diceritakan dengan baik dan imersif. Pemilihan permukaan untuk proyeksi juga tidak bisa sembarangan, dan harus memiliki kriteria khusus yang sesuai dengan konteks yang ada pada naskah *Sewaka Darma*. Kriteria tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

Tabel. 4 Kriteria Pemilihan Permukaan Proyeksi

Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3
Memiliki arsitektur dan desain permukaan yang mencerminkan nilai-nilai dan kepercayaan masyarakat Sunda Kuno	Memiliki keterkaitan lokasi geografis, atau memiliki keterkaitan konteks historis atau mitologis yang cukup relevan dengan naskah <i>Sewaka Darma</i>	Dianggap sebagai simbol atau representasi dari konsep besar, sebagaimana digambarkan dalam naskah <i>Sewaka Darma</i>

Berdasarkan kriteria yang tersebut, tahapan riset dilakukan untuk mencari relevansi dari beberapa kriteria tersebut. *Candi Cangkuang* akan saya gunakan sebagai media yang bisa digunakan untuk melakukan teknik *Video Mapping*, walaupun hanya berbentuk miniaturnya saja.

3.4 Penyusunan Creative Approach

Menggunakan subjek Naskah Sunda Sewaka Darma dan penggunaan media *Video Mapping*, pendekatan ini dilakukan untuk memandu target audiens untuk menambah referensinya dalam penggunaan media, dan sebagai bentuk inisiatif dalam penyampaian informasi.

Tabel. 5 Gaya Bahasa

<i>Deskriptif</i>	<i>Menggunakan kalimat terstruktur dan bertahap yang disesuaikan dengan konteks bahasa yang ada pada zaman dahulu untuk membawa penonton masuk ke dunia Sewaka Darma</i>
<i>Naratif</i>	<i>Cerita Sewaka Darma akan diuraikan secara utuh, untuk menceritakan rangkaian kejadian yang ada dalam tahapan-tahapan yang terjadi dalam naskah.</i>
<i>Hiperbolik</i>	<i>Isi cerita Sewaka Darma akan tetap dijelaskan secara aktual sesuai dengan apa yang ada di dalam naskah, namun narasi dan visualisasi akan ditunjukkan secara berlebihan untuk memperlihatkan kesan dramatis.</i>

Dalam penayangan *video mapping* naskah *Sewaka Darma*, kesan yang ingin disampaikan dalam karyanya adalah sakral, dramatis, megah, dan dikemas secara imersif. Konten yang dikemas secara spesifik dengan sakral dan megah agar bisa merepresentasikan isi kandungan naskah secara baik. Penggunaan bentuk narasi secara metaforis akan digunakan sebagai sarana untuk menggambarkan bentuk nasihat yang diberikan oleh *pandita* kepada murid-muridnya. Adanya visualisasi bentuk *Kahyangan* dan proses perjalanan jiwa yang bergerak secara bertahap namun spesifik, memperlihatkan bahwa visualisasi tersebut tidak umum untuk diperlihatkan kepada masyarakat pada biasanya. Sehingga visualisasi yang berkesan secara metaforis dan dramatis diperlukan untuk menggambarkan hal tersebut. Penggambaran proses moksa dikemas secara dramatis dan sakral menggunakan visualisasi yang sesuai dengan gambaran yang ada pada Naskah *Sewaka Darma*. Moodboard ini bisa membantu menentukan penggunaan warna dan latar suasana secara imajinatif namun tetap sesuai pada konteks isi naskah.



Gambar 3 Moodboard Sewaka Darma

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya pemilihan palet warna dan *fonts* juga dibuat sebagai landasan untuk proses produksi dalam pembuatan animasi naskah *Sewaka Darma*. Penggunaan warna ini didasari oleh kesan yang ingin dicapai yaitu penggambaran tentang keilahian dan ketenangan sebagai penggambaran proses Moksa dan visualisasi dari *Kahyangan* yang ada dalam konteks *Sewaka Darma*

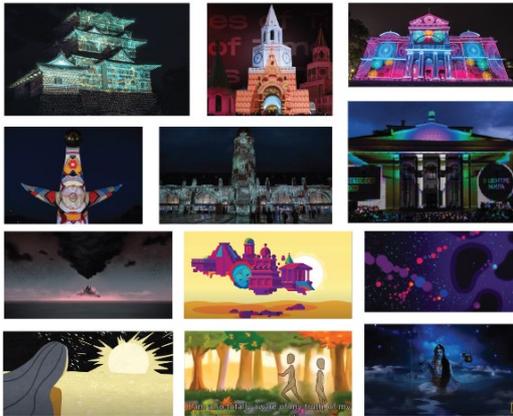
Tabel. 6 Palet Warna

	<i>Penggunaan warna biru langit untuk memberikan kesan keabadian dan kedamaian.</i>
	<i>Penggunaan warna emas yang mewakili kesan kemuliaan dan kebijaksanaan.</i>
	<i>Penggunaan warna putih yang melambangkan kesan kesucian dan kemurnian.</i>

Tabel. 7 Jenis Font

<p>HEADLINE : CINZEL</p> <p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ XYZ 0123456789 .,: " () ? \$ % &</p>	<p>Bodytext: Sedan</p> <p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ WXYZ 0123456789 .,: " () ? \$ % &</p>
---	--

Referensi visual dibutuhkan sebagai landasan visual yang akan dicapai selama proses produksi, sampai karya selesai dibuat.



Gambar 4 Referensi Video Mapping dan Animasi
 Sumber : Koleksi Pribadi

3.5 Proses Pembedahan Naskah Sewaka Darma

Dalam proses pembedahan naskah *Sewaka Darma*, perlu dilakukan proses penjabaran tahapan-tahapan yang ada dalam naskah terlebih dahulu, untuk menelaah bagian mana saja yang akan di visualisasikan nantinya. Selanjutnya, proses pembedahan konsep visual berdasarkan *keywords* dilakukan secara garis besar yang ada dalam naskah *Sewaka Darma* agar selanjutnya bisa dilakukan proses identifikasi untuk menggambarkan aspek-aspek visual yang ada dalam tahapan-tahapan dalam naskah.

Warna & Cahaya	Representasi Makna Air	Representasi Makna Api	Representasi Makna Tanah	Visualisasi
<p>Representasi Makna sering kali melibatkan penggunaan warna dan cahaya yang menciptakan suasana</p> <ul style="list-style-type: none"> • kedamaian • ketenangan • pencerahan. <p>Visualisasi dari warna-warna lembut seperti biru langit, putih, dan emas, yang berpadu untuk menciptakan efek cahaya yang halus namun menawan. Cahaya ini bisa digambarkan sebagai emanasi dari suatu titik atau objek pusat, mewakili sumber kebijaksanaan atau pencerahan spiritual.</p>	<p>Merupakan simbol yang melambangkan kehidupan, kesucian, dan ketenangan. Air sering kali digambarkan sebagai elemen yang mengalir dan menyegarkan.</p>	<p>Merupakan simbol yang melambangkan kekuatan, semangat, dan transformasi. Api sering kali digambarkan sebagai elemen yang menyala dan menyinari.</p>	<p>Merupakan simbol yang melambangkan ketahanan, stabilitas, dan pertumbuhan. Tanah sering kali digambarkan sebagai elemen yang subur dan produktif.</p>	<p>Visualisasi dari elemen-elemen tersebut yang digabungkan untuk menciptakan suasana yang harmonis dan bermakna.</p>
<p>Aliran sebagai Simbol Kesatuan</p> <p>Aliran sering kali menjadi elemen penting dalam visualisasi Makna, menggambarkan kesatuan antara manusia dan alam semesta.</p>	<p>Gunung yang menjulang, air yang mengalir, pohon yang tumbuh, dan bunga yang mekar bisa dijadikan simbol perjalanan spiritual menuju kesadaran yang lebih tinggi. Gunung bisa mewakili pencapaian spiritual tertinggi, Air mengalir sebagai pemurnian, Bunga mekar sebagai pencerahan.</p>	<p>Merupakan simbol yang melambangkan ketahanan, stabilitas, dan pertumbuhan. Tanah sering kali digambarkan sebagai elemen yang subur dan produktif.</p>	<p>Merupakan simbol yang melambangkan ketahanan, stabilitas, dan pertumbuhan. Tanah sering kali digambarkan sebagai elemen yang subur dan produktif.</p>	<p>Visualisasi dari elemen-elemen tersebut yang digabungkan untuk menciptakan suasana yang harmonis dan bermakna.</p>

Gambar 5 Proses Pembedahan dan Visualisasi Naskah Sewaka Darma
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Untuk memvisualisasikan konteks dari tahapan-tahapan yang ada dalam naskah *Sewaka Darma*, proses penyusunan melalui format *storyline & storyboard* dilakukan untuk menggambarkan isi dalam kandungan yang ada dalam naskah. Visualisasi ini dibuat dan disesuaikan dengan bentuk dari permukaan Candi Cangkuang, dan diadaptasikan menggunakan animasi yang sesuai dengan permukaan candi, lalu diberikan sentuhan penceritaan didalamnya.

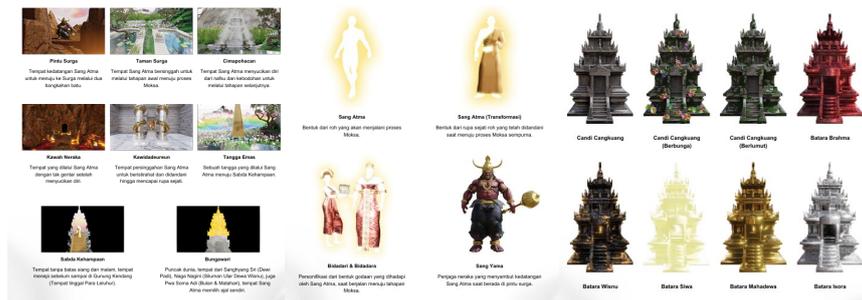


Gambar 6 Proses Penyusunan Storyboard Naskah Sewaka Darma
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.6 Proses Visualisasi Naskah Sewaka Darma

Proses ini berisikan tentang pembuatan visualisasi dari bentuk lanskap, karakter yang terlibat dalam proses tahapan-tahapan menuju *moksa*, perancangan visualisasi monumen untuk menggambarkan personifikasi dari Candi Cangkuang, serta visualisasi dari batara-batara tempat peristirahatan para dewa yang dijelaskan pada naskah *Sewaka Darma*. Perancangan bentuk judul berupa *wordmark* juga dilakukan sebagai rupa dari identitas karya yang akan digunakan untuk pembuatan poster, *video teaser*, *infographic*, *social media mock-ups*, dan lain sebagainya.

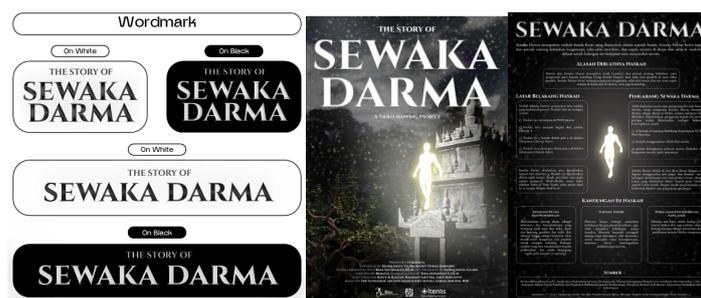
Proses visualisasi dari bentuk lanskap, karakter, dan monumen yang ada dalam naskah *Sewaka Darma* dibuat menggunakan *software 3D* bernama *Blender*, karena mampu memvisualisasikan konteks tahapan-tahapan naskah dengan sederhana, namun tetap memberikan kesan realistis.



Gambar 7 Environment, Character, dan Monumen Design

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dalam pembuatan judul naskah *Sewaka Darma*, pembuatan huruf serta penyusunan layout kata yang dibutuhkan dalam judulnya dibuat se-sederhana mungkin, demi menunjukkan kemegahan serta nuansa elegan dan mistis yang ada dalam animasi, serta pembuatan poster yang dibuat untuk pembuatan poster yang dibuat sebagai bentuk penyampaian informasi yang akan dipajang sebelum penayangan *video mapping* naskah *Sewaka Darma* dimulai, sebagai sarana kepada calon penonton untuk melihat gambaran besar yang akan dilihat oleh para calon penonton saat melihat tayangan *video mapping* naskah *Sewaka Darma*. Pembuatan infografis juga diperlukan untuk memberikan konteks naskah yang berisikan rangkuman dari serangkaian informasi yang ada dalam naskah *Sewaka Darma* secara keseluruhan baik dari segi latar belakang, pengarang, juga kandungan isi yang ada dalam naskah aslinya



Gambar 8 Title Design, Poster Design, dan Infographic Design

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pembuatan *mock-ups* juga dibuat sebagai gambaran konten promosi yang akan disajikan dalam animasi naskah *Sewaka Darma*. Beberapa gambaran ini diperlihatkan dalam bentuk *Instagram Post*, *Instagram Story*, dan *Instagram Ads*.

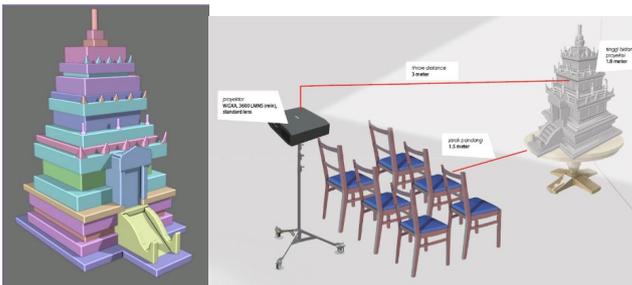


Gambar 9 Mock-Ups Design

Sumber : Koleksi Pribadi

3.7 Perancangan Bidang Proyeksi

Proses perancangan ini dilakukan untuk memastikan bentuk dari ukuran maket serta ukuran bidang proyeksi yang dibutuhkan saat pembuatan maket Candi Canguang, kebutuhan proyektor, dan resolusi yang dibutuhkan untuk produksi animasinya. Dalam pembuatan maket Candi Canguang dibutuhkan 3 bahan utama yaitu kayu kaso meranti, triplek meranti, dan staerofom. Selanjutnya proses perancangan layout juga dilakukan untuk menentukan lokasi penempatan maket untuk menonton, bidang luasan proyeksi, posisi penempatan proyektor, serta area menonton untuk penayangan *video mapping Sewaka Darma*. Dengan bentuk maket yang dirancang secara modular, penayangan *video mapping* ini bisa disesuaikan berdasarkan luasan ruangan, selama ruangnya bisa dikostumisasi menjadi ruangan yang gelap.



Gambar 10 3D Prototype Candi Canguang, dan Skema Layout Ruangan

Sumber : Koleksi Pribadi

3.8 Hasil Karya

Setelah semua proses dilalui, *The Story of Sewaka Darma* berhasil disusun dengan hasil karya yang berdurasi sepanjang 4 menit 20 detik. Karya ini disusun secara kolaboratif bersama bantuan filolog dan para praktisi media. Karya ini ditampilkan di Lab Multimedia Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung



Gambar 11 Dokumentasi Hasil Penayangan Karya

Sumber : Koleksi Pribadi

4. Kesimpulan

Pentingnya pelestarian naskah kuno menjadi tanggung jawab untuk generasi penerus agar bisa melestarikan warisan budayanya. Dengan menjaga informasi yang terdapat dalam naskah kuno, preservasi budaya bisa dilakukan untuk disajikan dan di informasikan lagi kepada generasi selanjutnya, secara turun temurun. Manuskrip merupakan sebuah media membaca masa lalu, yang bisa digunakan sebagai upaya untuk memahami budaya pada masa itu, saat naskah tersebut dibuat. Selain pemeliharaan secara fisik, upaya yang dilakukan untuk melestarikan kandungan teks naskah kuno yaitu dengan mengubah wujud dari teks menjadi wujud lain yang lebih hidup dan mudah diminati oleh masyarakat luas pada masa kini. Adanya keterlibatan dari semua pihak yang memiliki kepentingan dan minat terhadap pelestarian kekayaan warisan leluhur, harus terus terjaga agar budaya bisa terus terperservasi dan menguatkan identitas budaya. Dengan banyaknya penggunaan media yang bisa digunakan untuk bercerita, semakin beragam juga cara untuk menyampaikan ide-ide baru, dengan penggunaan media baru. Selain itu juga, seiring dengan kondisi perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, ini merupakan sebuah peluang yang bisa digarap untuk mengalihbentukkan kandungan teks dari naskah kuno sehingga dapat mudah diakses dan dinikmati oleh khalayak umum. Karya ini disarankan untuk diuji dengan dipertunjukkan kepada khalayak umum terlebih dahulu, untuk diketahui efektivitasnya dalam menyampaikan informasi naskah kuno dengan baik, namun akibat keterbatasan fasilitas tempat dan kelayakan pertunjukkan, hal ini tidak mampu terpenuhi. Meski tidak sempurna, inisiasi ini diharapkan bisa digunakan sebagai sarana untuk melestarikan kandungan teks dari naskah kuno agar bisa lebih mudah diminati oleh masyarakat. Selain untuk membawa pesan dan cerita melalui respons fasad, *Video Mapping* diharapkan bisa ditampilkan ke khalayak publik sebagai suatu media bercerita yang lebih interaktif bagi khalayak umum untuk merasakan esensi dari cerita secara langsung, maupun tersirat.

5. Daftar Referensi

- Lies Siti Khadijah, U., Lusiana, E., & Khoerunnisa, L. (2023). STRATEGI PELESTARIAN NASKAH KUNO PENINGGALAN PRABU GEUSAN ULUN DI KABUPATEN SUMEDANG. In *Jurnal Pustaka Budaya* (Vol. 10, Issue 2). <https://journal.unilak.ac.id/index/php/pb/>
- Nugraha, H. C., & Laugu, N. (2021). Pelestarian Naskah Kuno dalam Upaya Menjaga Warisan Budaya Bangsa di Perpustakaan Museum Dewantara Kirti Griya Tamansiswa Yogyakarta. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 7(1), 105–120. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v7i1.37694>
- Nurwansah, I. M. Pd. (n.d.). *Naskah Kuno di Masa Kini: Transformasi, Tantangan dan Keniscayaan*. Siswantara, Y. (2015). *Kritik Teks Atas Naskah Sewaka Darma*.
- Sukaesih, Winoto, Y., Rusmana, A., & Kurniasih, N. (2016). *Preservasi Naskah Kuno sebagai Upaya Pembangunan Knowledge Management: (Studi Kegiatan Preservasi Naskah Kuno oleh Masyarakat sebagai Upaya Pembangunan Knowledge Management)*.
- Arizal, H., Januarsa, A., & Fadhila, E. (2018). *Perancangan motion graphic dalam membatasi konsumsi gula, garam dan lemak bagi dewasa muda*. *Jurnal Rekamana Institut Teknologi Nasional*, 1-15.