

**Jurnal
Budaya
Nusantara**

ISSN: 2355-3367

e-ISSN: 2597-8802

Vol. 4 No .2 (Maret 2021): 217-286

NUSANTARA & RUANG VIRTUAL

Pusat Pengkajian Budaya Nusantara
LPPM - Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ISSN: 2355-3367

e - ISSN: 2597-8802

Vol. 4 No. 2, Maret 2021: 217-286

JURNAL BUDAYA NUSANTARA

Diterbitkan dalam bentuk jurnal yang berfungsi sebagai media hasil disseminasi penelitian dan karya ilmiah, yang bertujuan untuk menambah wawasan dalam science, knowledge, skill, dan ability dalam bidang pendidikan, seni, budaya dan desain pada aspek olah gerak, rupa, teater, sastra, suara dan bunyi-bunyian yang berada dalam khasanah budaya Nusantara.



**NUSANTARA &
RUANG VIRTUAL**

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

EDITORIAL

ADVISOR

- Agung Pramudjiono

EDITORIAL IN CHIEF

- Ika Ismurdiyahwati

MANAGING EDITORIAL

- Taufik Nurhadi

EDITORIAL TEAM

- Shoim Anwar (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
- Nunung Nurjati (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
- Irfan Rifai (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
- Sunu Catur Budiono (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)

TECHNIC EDITOR

- Widhadi Agus Wahyu Prakoso (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
- Dwi Prasetya (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)

REVIEWERS

- Jakob Sumardjo (Institut Seni Budaya Indonesia, Bandung)
- Kasidi (Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
- Soni Dharsono (Institut Seni Indonesia Surakarta)
- Soetarno (Institut Seni Indonesia Surakarta)
- Iskandar Wiryokusumo (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
- Anis Sujana (Institut Seni Budaya Indonesia Bandung)
- Pindi Setiawan (Institut Teknologi Bandung)
- Tri Karyono (Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung)

EDITORIAL STAFF

- Setyo Purwoto (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)
- Bhaswara Candraditya (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)

EDITORIAL OFFICE

Unit LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat)

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Jl. Dukuh Menanggal XII/4, Surabaya.

Contact person: Ika (+62 818 422 375)

Email: budayanusantara@unipasby.ac.id

Salam Budaya...SALAM 'SEMANGAT PAGI'.....

Kami, dari seluruh staf Redaksi Jurnal Budaya Nusantara, sangat bersyukur kepada Yang Maha Kuasa, yang telah memberikan jalan dan kelancaran dalam upaya menerbitkan jurnal yang dimasa covid 19 ini mewabah. Banyak kendala yang kami hadapi pada penerbitan jurnal kali ini, sehingga mengalami keterlambatan dalam penerbitan yang sudah dirancang cukup lama, dan memerlukan kesabaran yang cukup tinggi bagi para penulis yang telah menyumbangkan tulisan - tulisan yang luar biasa istimewa, bagi keberadaan Jurnal Budaya Nusantara, yang kita jadikan perhatian ini. Sehubungan dengan adanya wabah pandemi saat ini, artinya organisasi atau struktur redaksi dari Jurnal Budaya Nusantara, semuanya terhubung melalui rapat-rapat daring, yang tidak bisa dibilang mudah sehubungan adanya pengelolaannya. Kemudian kendala berikutnya, adalah masalah komunikasi yang tidak semudah bila berhadapan langsung antara editor dan reviewer, juga antara reviewer dan editor. Syukurlah, kami semua sudah dapat melaluinya, dan sekarang dapat berjalan baik dengan terbitnya Jurnal Budaya Nusantara edisi Maret 2021, baik secara cetak maupun secara online (www.jurnal.unipasby.ac.id). Naskah-naskah telah melalui editan yang cukup berat, baik bagi penulis dan editor, maka kami menghaturkan banyak terima kasih dengan kebesaran hati masing-masing, dan telah berkenan menjalaninya dengan ikhlas. Naskah-naskah tersebut, berasal dari berbagai daerah dan Perguruan Tinggi, se tanah air , meskipun mengalami kendala dengan program komputer, sehingga ada sebagian naskah yang tidak dapat terbaca oleh redaksi. Meskipun begitu, karena isi memiliki konten yang menarik, sehingga staf redaksi memutuskan untuk memuat ulang tulisan-tulisan ini setelah mengalami perbaikan-perbaikan, dan lolos turnitin dengan prosentase rendah. Kami seluruh staf dan tim redaksi, berharap isi keseluruhan tulisan pada Jurnal Budaya Nusantara ini, dapat bermanfaat bagi pembaca dan pemerhati budaya dimanapun berada, dan dapat menjadi tempat sebagai wadah gagasan kita ke depan. Sebelum dan sesudahnya seluruh staf redaksi, berharap dengan sangat, untuk masukan dan kritikan, berikut sumbangan-sumbangan tulisan dari pembaca. Mohon doa restu...

Tim Redaksi Jurnal Budaya Nusantara
Universitas Adi Buana Surabaya.

DAFTAR ISI

- 217. MENELISIK KEBUDAYAAN BANTEN
MELALUI PEMANFAATAN MEDIA VIRTUAL**
Herdin Muhtarom, Sulaeman
- 224. ANALISIS STRATEGI AKTUALISASI DIRI
SASYA TRANGGONO PEREMPUAN PERUPA INDONESIA
DALAM MASA PANDEMIK COVID-19**
Ira Adriati
- 231. NEW NORMAL SEBAGAI POLITIK BONUM COMMUNE
DI MASA PANDEMI**
Mathias Jebaru Adon
- 242. APLIKASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY
DALAM KONSERVASI SITUS WARISAN BUDAYA DAN
MITIGASI BENCANA GUNUNG GALUNGGUNG
JAWA BARAT INDONESIA**
Wanda Listiani, Sri Rustiyanti, Fani Dila Sari, IBG. Surya Peradantha
- 248. ESTETIKA GASTRONOMI NUSANTARA
DALAM MEDIA DIGITAL**
I.I. Prativi
- 258. “SENI TEKS” DALAM PRESPEKTIF DUNIA VIRTUAL**
Rahmat Jabbaril
- 269. INSPIRASI BATIK TAMARIND DARI CERITA RAKYAT**
Belinda Sukapura Dewi, Arleti M. Apin, Ariesa Pandamvangi, Nuning Damayanti
- 276. MOTIF TRADISI GAYA SURAKARTA
Eksistensi Dan Pengembangannya Pada Ukir Kayu**
Rahayu Adi Prabowo

1

MENELISIK KEBUDAYAAN BANTEN MELALUI PEMANFAATAN MEDIA VIRTUAL

HERDIN MUHTAROM, SULAEMAN

Received: 11 Maret 2021; Accepted: 20 April 2021; Published: 30 Juni 2021

Ed. 2021; 4 (2): 217 - 223

Abstract

Indonesia has a variety of cultures that are formed from the diversity of ethnicities, languages, and races so that they have a value, characteristics and characteristics that are in accordance with the cultural origins of their respective regions or are often known as regional cultures. This study uses a type of literature study research in the process of obtaining information related to the research title. The purpose of this research is to find out about the process of investigating Banten culture through the use of virtual media in the digitalization era as a medium to preserve the philosophical values contained in the culture in the Banten area. Virtual media in the era of digitalization is very easy to access so that it can provide an understanding process related to a culture by using information and communication technology.

Keyword: Indonesia, Culture, Virtual Media.

PENDAHULUAN

Kebudayaan berasal dari bahasa sanskerta, yaitu *buddhayah* yang arti lainnya (budi dan akal). Dengan budi dan akal, manusia bisa menciptakan kebudayaan. Dimana kebudayaan itu sendiri adalah hasil dari akal budi yang berupa karya, rasa, dan cipta dalam interaksinya baik dengan alam atau manusia lainnya (SAHADI, 2019). Indonesia memiliki berbagai kebudayaan yang terbentuk dari keanekaragaman suku, bahasa, dan ras sehingga hal tersebut memiliki suatu nilai, ciri khas dan karakteristik yang sesuai dengan asal kebudayaan daerahnya masing-masing atau sering dikenal dengan istilah kebudayaan daerah.

Kebudayaan daerah merupakan budaya yang memiliki nilai aspek dalam kehidupan

masyarakat daerah yang terdapat nilai-nilai yang sesuai dengan kearifan lokal daerahnya. Setiap daerahnya tentunya memiliki perbedaan ciri khas yang terdapat pada budayanya. Dengan memiliki banyak keberagaman kebudayaan daerah di Indonesia merupakan kekayaan dan identitas bangsa untuk memajukan kebudayaan nasional. Dalam pembentukan kebudayaan, puncak-puncak kebudayaan daerah sangat penting peranannya. Ini berarti, kita dituntut untuk lebih banyak menggali kebudayaan daerah sehingga proses pertumbuhan kebudayaan nasional semakin terbentuk (NUNDHIR, 1988). Dalam meningkatkan kebudayaan nasional Indonesia sebagai identitas bangsa, peranan budaya daerah menjadi pionir dalam membentuk identitas kebudayaan nasional. Kita sebagai penerus bangsa Indonesia harus memahami dan menelisik kebudayaan daerah

yang ada di Indonesia melalui media virtual ataupun berkunjung secara langsung untuk melihat keanekaragaman budaya daerah di Indonesia.

Setiap unsur kebudayaan perlu dipertimbangkan untuk dilindungi, dikelola, dan diperkuat (WIDIA, 2019). Setiap daerah di Indonesia harus tetap mempertahankan kebudayaannya terutama dalam arus globalisasi, hal ini tentunya menjadi sebuah tantangan dan solusi dalam mempertahankan kebudayaan daerah Indonesia melalui teknologi media virtual untuk menelusik kebudayaan di setiap daerah Indonesia.

Budaya merupakan identitas bangsa yang harus dihormati dan dijaga serta harus dilestarikan agar kebudayaan bangsa tidak hilang dan menjadi warisan bagi generasi penerus bangsa (NURJAMAN, SUDADIO, & FATUROHMAN, 2017). Provinsi Banten adalah daerah di Indonesia yang memiliki potensi budaya yang harus dijaga dan dilestarikan oleh generasi bangsa Indonesia, karena Provinsi Banten memiliki potensi budaya dari segi religiusitas, seni tari, dan tradisi budaya daerahnya. Ragam seni pertunjukan kesenian rakyat Banten, pada umumnya berkembang secara turun-temurun, yang tidak terlepas dari nafas keagamaan serta dalam perjalanannya tidak terlepas dari pengaruh agama Islam, maupun agama lain. Kesenian rakyat yang berkembang di Banten hingga sampai sekarang sangatlah beragam (HAKIKI, 2017).

Masyarakat virtual merupakan masyarakat di era digital yang kini memegang peranan penting dalam menghasilkan dan mempengaruhi relasi sosial (LAIMEHERIWA, 2018). Masyarakat yang sudah memahami pemanfaatan digital sebagai media virtual untuk menelusik

kebudayaan melalui pemanfaatan media virtual sebagai sarana media untuk mempelajari dan memahami terkait kebudayaan daerah Provinsi Banten, sehingga generasi penerus bangsa dapat mengembangkan kebudayaannya sehingga tidak menghilangkan nilai-nilai yang terkandung dalam filosofis kebudayaan tersebut.

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui terkait proses menelusik kebudayaan Banten melalui pemanfaatan media virtual di era digitalisasi sebagai media untuk melestarikan nilai-nilai filosofis yang terdapat pada kebudayaan di daerah Banten.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi *literature* dalam proses untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan judul penelitian. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan penelitian studi literature yaitu pertama, mencari dan menemukan sumber referensi baik dari artikel ilmiah, maupun buku yang terdapat pada *Google Scholar* serta foto, dan sumber internet lainnya yang berkaitan dengan judul dalam penelitian. kedua, kemudian menganalisis terkait sumber penelitian yang sesuai dengan judul dalam penelitian, dan merealisasikan sumber penelitian melalui analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah dan Kebudayaan Banten

Banten memiliki sejarah yang panjang dan menyandang nama besar. Kebesaran Banten mulai terdengar terutama ketika ia menjadi pelabuhan internasional. Kondisi Banten Lama kurang lebih dari 10 tahun yang lalu, tahun 1999, cukup memprihatinkan (SAEFULLAH, 2009). Pada abad ke-17 Masehi, Provinsi Banten adalah salah satu pusat perniagaan penting dalam jalur perdagangan internasional

di Asia. Dalam pola administrasi pada saat itu sangat menunjang dalam tumbuhnya perekonomian masyarakat. Perkembangan sejarah provinsi Banten yang memiliki keterkaitan kesejarahan yang sangat panjang menimbulkan banyak sekali akulturasi budaya, namun tidak hanya adanya akulturasi budaya yang terjadi. Pada perkembangan kebudayaan Banten menjadikan budaya di Banten berkembang dengan pesat dan memiliki nilai filosofi dari setiap budaya yang ada.

Kebudayaan Banten adalah sebagian dari pola dinamika budaya nasional yang telah berkembang melalui pola ruang dan waktu. Provinsi Banten telah memahami pola bentuk kebudayaan melalui perkembangan sejarah yang panjang. Seni budaya Banten merupakan kesenian peninggalan sebelum Islam dan dipadu atau diwarnai dengan agama Islam. Misalnya arsitektur masjid dengan tiga tingkat sebagai simbolisasi Iman, Islam, Ihsan, atau Syari'at, Tharekat, Hakekat (SAID, 2017).

Kebudayaan dan tradisi Banten yang dimiliki oleh 4 Kabupaten dan 3 Kota yaitu terdapat pada Kabupaten Tangerang, Kabupaten Serang, Kabupaten Pandeglang, dan Kabupaten Lebak serta Kota Serang, dan Kota Cilegon. Memiliki ciri khas terkait kebudayaan dan tradisi di setiap daerahnya. Adapun tradisi dan kebudayaan Banten terbagi menjadi empat jenis kesenian Tradisional Banten yaitu:

- a. Seni Tradisional Keagamaan,**
di antaranya yaitu Rampak Bedug, Terebang Gede, Qasidah, Saman, Yalil.
- b. Seni Tradisional yang Berkaitan dengan Budaya Islam,** yaitu Debus, Patingtung dan Rudat.
- c. Seni Tradisional Banten Lama,** yaitu

Angklung Buhun, Dog-dog Lojor, Bendrong Lesung, dan Beluk

- d. Seni Tradisional Akulturasi Budaya Banten dengan Budaya Luar Banten,**
Yaitu Kuda Lumping, Gambang Kromong, dan Cokek.

Dari berbagai kebudayaan, Tradisi, dan Kesenian Tradisional yang dimiliki oleh daerah Banten menunjukkan peran masyarakat Banten yang memiliki pola berpikir, Imajinasi, dan daya kreatifitas yang sangat tinggi, hal tersebut menunjukkan bahwa kekayaan dalam kebudayaan yang dimiliki oleh provinsi Banten sebagai identitas budaya nasional Indonesia, harus dibina dan terus dikembangkan terutama dalam mengembangkan sebuah identitas daerah dan sebagai perkembangan pariwisata setempat.

Pemanfaatan Media Virtual dan Jenis Media Virtual dalam Menelusik Kebudayaan Banten

Perkembangan zaman akan merubah peradaban manusia dalam melakukan segala aktivitas kehidupan sehari-hari. Hal ini berdasarkan adanya perkembangan teknologi dalam kehidupan manusia sehingga memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi melalui teknologi yang memadai dalam mengakses sebuah informasi yang relevan. Perkembangan teknologi memberikan dampak positif dan dampak negatif terutama dalam perkembangan peradaban manusia. Melalui teknologi informasi dan komunikasi memudahkan manusia untuk mengakses segala informasi yang ingin diketahui, namun dampak negatif yang ditimbulkan oleh teknologi yaitu sifat individualistic pada masyarakat sehingga menyebabkan kurangnya interaksi. Sehingga menimbulkan permasalahan baru atau yang sering dikenal dengan budaya individual

masyarakat. Perkembangan yang terjadi dengan cepat di bidang komunikasi membuat para ahli menyebutnya sebagai revolusi komunikasi. Perubahan yang cepat ini didorong oleh adanya berbagai penemuan di bidang teknologi sehingga apa yang dulu merupakan kendala dalam kegiatan komunikasi, sekarang sudah terbuka lebar (ZAMRONI, 2017).

Perkembangan teknologi dan informasi tidak hanya memudahkan dalam pola interaksi masyarakat, tetapi melalui teknologi dan informasi merubah pola perkembangan dalam model pembelajaran melalui pemanfaatan media virtual. Media Virtual adalah sistem media digital dalam teknologi komputer yang berfungsi untuk menyampaikan sistem pembelajaran berupa metode atau model eksperimen atau media virtual merupakan model pembelajaran yang berbasis media teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam perkembangan jaman media virtual mudah untuk digunakan dalam sistem pembelajaran, dikarenakan menggunakan elemen media yang mudah dan tidak asing digunakan oleh semua kalangan masyarakat. Melalui media virtual juga memberikan efektifitas kepada pengguna teknologi untuk memanfaatkan dan menggunakan secara bijak dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan media virtual dalam menelisik sebuah kebudayaan daerah sangat mudah, sehingga generasi muda dapat mempelajari kebudayaan di mana saja, dan kapan saja. Dengan melalui pemanfaatan media virtual sebagai media untuk menelisik kebudayaan dapat memberikan kemudahan dalam mengaskes informasi terkait kebudayaan yang akan dicari.

Peran media virtual dalam menelisik kebudayaan di Indonesia sangat berpengaruh penting untuk melestirikan kebudayaan tersebut dengan melihat, mengamati, dan mengimplementasikan nilai-nilai kebudayaan melalui media virtual, akan dapat membuka pola pikir generasi muda untuk tetap menjaga dan melestarikan kebudayaan daerahnya sebagai identitas budaya nasional Indonesia. Media virtual dalam menelisik kebudayaan Banten juga dapat melalui media-media virtual yang tidak asing digunakan oleh generasi muda, hal tersebut untuk dapat memberikan efektifitas dalam melestarikan kebudayaan Banten melalui media virtual.

Dalam menggunakan media virtual untuk menelisik kebudayaan Banten terbagi menjadi beberapa bagian media virtual yaitu :

1. Media virtual berbasis Jejaring Sosial

Media jejaring sosial yang sangat mudah di akses dan sering digunakan oleh generasi muda sehingga dapat menelisik kebudayaan budaya Banten dengan mudah dan dapat di akses kapan pun saja. Dengan melalui media virtual yang berbasis jejaringan sosial akan lebih mudah untuk menginformasikan kebudayaan Banten dengan mudah. Karena melalui media sosial akan lebih memudahkan memberikan informasi terkait kebudayaan Banten. Salah satunya yaitu dengan media sosial untuk menelisik sebuah kebudayaan Banten. Salah satu contohnya media virtual yang berbasis jejraing sosial untuk proses menelisik kebudayaan Banten yaitu melalui media sosial *Instagram*, *Twiteer*, dan *Facebook*.



Gambar 1. Sosial Media sebagai Media Virtual dalam Menelisis Kebudayaan Banten

Melalui media jejaring sosial untuk menelisis kebudayaan Banten dengan menggunakan aplikasi yang mudah digunakan oleh generasi muda sehingga mereka mudah untuk melakukan proses menelisis kebudayaan dengan aplikasi yang sering di gunakan. Melalui media jejaring sosial juga dapat mudah melakukan *share* informasi kepada yang lainnya sehingga dapat menimbulkan proses interaksi pada saat menelisis kebudayaan Banten.

2. Media Audiovisual

Media untuk menelisis kebudayaan Banten dapat diakses melalui media berbagi yang memiliki fasilitas penggunaannya untuk berbagai media yang terdiri dari suara, gambar, dan file yang dapat di akses melalui media berbagi untuk proses menelisis kebudayaan Banten.

Dengan menggunakan sistem media audiovisual dapat memudahkan proses pemahaman generasi muda dalam proses menelisis kebudayaan Banten. Adapun media audiovisual yang sering digunakan yaitu media aplikasi *Youtube*.



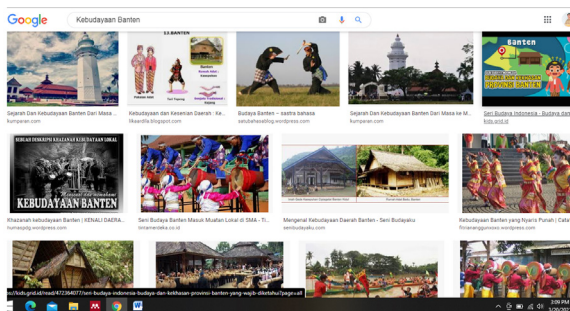
Gambar 2. Youtube sebagai Media Virtual dalam Menelisis Kebudayaan Banten.

Menelisis dengan menggunakan media *Youtube* dapat memudahkan proses menelisis kebudayaan Banten, karena dengan media audiovisual dapat memberikan audio dan gambar terkait kebudayaan Banten. Hal tersebut akan memudahkan generasi muda dalam memahami nilai-nilai atau filosofi yang terkandung dalam kebudayaan Banten. Melalui media *Youtube* yang mudah digunakan oleh semua kalangan masyarakat dalam proses menelisis kebudayaan membuat proses pemahaman mengenai kebudayaan Banten dapat lebih mudah. Dalam proses menggunakan media virtual berbasis media audiovisual yaitu dengan mengakses aplikasi *Youtube* kemudian mencari kata kunci terkait kebudayaan Banten. Dengan menggunakan media audiovisual melalui aplikasi *Youtube* dapat memberikan pola pembelajaran kepada masyarakat untuk proses menelisis kebudayaan Banten.

3. Media Jurnal atau Tulisan

Menelisis kebudayaan Banten juga dapat diakses melalui media jurnal atau tulisan yang berkaitan dengan kebudayaan Banten. Hal tersebut untuk mengetahui proses kebenaran yang berdasarkan asas akademik untuk mengetahui terkait kebudayaan Banten. Melalui tulisan atau jurnal untuk menambah wawasan generasi muda dalam proses

menelisis kebudayaan Banten melalui media virtual.



Gambar 3. Google sebagai Media Virtual dalam Menelisis Kebudayaan Banten.

Untuk mengaskes informasi yang tepat terkait kebudayaan Banten yaitu kita dapat mencari pada sumber referensi yang dipercayai sesuai asas akademik. Karena jika kita salah mengambil sumber referensi terkait kebudayaan Banten kita dapat mengurangi dan kurang memahami terkait sejarah ataupun nilai filosofi kebudayaan Banten. Generasi muda untuk mendapat informasi yang tepat terkait proses menelisis kebudayaan melalui media virtual terutama dalam media jurnal atau tulisan melalui *Website Google Scholar*. Karena *website* tersebut memiliki sumber referensi yang terpercaya.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi dan informasi dapat memberikan jenis media virtual terutama dalam menelisis kebudayaan Banten, sehingga dapat memberikan suasana baru dalam proses mempelajari kebudayaan Banten melalui media virtual. Dengan memanfaatkan media virtual berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan generasi muda dalam menggunakan media virtual tersebut. Media virtual merupakan kegiatan memahami suatu hal melalui media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Menelisis kebudayaan Banten melalui media virtual bertujuan untuk memahami nilai-nilai

filosofi terkait kebudayaan Banten sehingga dengan menggunakan media virtual yang sering digunakan oleh generasi muda dapat memberikan perubahan pola pikir generasi muda untuk terus mempelajari kebudayaan dengan menggunakan media virtual. Media virtual di era digitalisasi sangat mudah diakses sehingga dapat memberikan proses pemahaman terkait sebuah kebudayaan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

HAKIKI, K. M.

2017. *DEBUS BANTEN: Pergeseran Otentisitas dan Negosiasi Islam-Budaya Lokal*. Kalam, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24042/klm.v7i1.163>

LAIMEHERIWA, M. C.

2018. *Masyarakat Virtual, Mitos Dan Perilaku Konsumtif*. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(1), 23–38. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i1.49>

NUNDHIR, A.

1988. *Perspektif Wayang Dalam Pertumbuhan Kebudayaan Nasional*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 92–111. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.7430>

NURJAMAN, F., SUDADIO, S., & FATUROHMAN, N.

2017. *Implementasi Pelatihan Tari Daerah dalam Melestarikan Tarian Banten di Sanggar Raksa Budaya Kota Serang*. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(2), 152–160. <https://doi.org/10.15294/plsv1i2.19414>

SAEFULLAH, A.

2009. *Membaca Sejarah Banten dari Sumber Asing: Review Buku Banten, Sejarah dan Peradaban Abad X-XVII Karya Claude Guillot**). Jurnal Lektur Keagamaan Jurnal Lektur Keagamaan, 7(2), 313–330.

SAHADI.

2019. *Pelestarian Kebudayaan Daerah melalui Kesenian Dodod di Kampung Pamatang Desa Mekarwangi Kecamatan Saketi Kabupaten Pandeglang*. Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara, 6(4), 315–326.

SAID, H. A.

2017. *Islam dan Budaya Di Banten: Menelisik Tradisi Debus Dan Maulid*. Kalam, 10(1), 109. <https://doi.org/10.24042/klm.v10i1.338>

WIDIA, I. KETUT.

2019. *Pemajuan Kebudayaan Dalam Rangka Menjadikan Kalimantan Timur Sebagai Tujuan Wisata Berkelas Dunia*. Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, 2(2), 10–14. Retrieved from <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/366>

ZAMRONI, M.

2017. *Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan*. Jurnal Pendidikan, X(2), 195–211.

2

ANALISIS STRATEGI AKTUALISASI DIRI SASYA TRANGGONO PEREMPUAN PERUPA INDONESIA DALAM MASA PANDEMIK COVID-19

IRA ADRIATI

Received: 7 Maret 2021; Accepted: 29 April 2021; Published: 30 Juni 2021

Ed. 2021; 4 (2): 224 - 230

Abstract

Sasya Tranggono is an Indonesian female artist who works with the subjects of puppets, flowers and butterflies. Her work is well known in the Indonesian art social scenes; she has actualized herself. In this research condition analyzes the self-actualization process during the Covid-19 pandemic. This research is a qualitative research. Using Abraham Maslow's theory of self-actualization which has been converted to fine arts, Hans Van Maneen's theory for the exhibition process, and Hennessy's theory relating to publication on social media. Based on the analysis, it can be seen that Sasya Tranggono tries to maintain her self-actualization even through social media such as Instagram and the web. She has collaborated with several galleries to exhibit her work online and offline. All of her publication strategies kept her at the pinnacle of self-actualization.

Keywords: Pandemi Covid-19, Aktualisasi Diri, Sasya Tranggono, daring, luring.

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 berpengaruh terhadap berbagai lini kehidupan manusia. Salah satunya adalah medan sosial seni rupa. Kondisi pandemi tidak memungkinkan galeri maupun museum mengadakan kegiatan pameran. Hal tersebut menyebabkan sulitnya seniman untuk mengaktualisasikan diri mereka. Komponen dalam medan sosial seni rupa seperti kurator, pemilik galeri, dan seniman kemudian mengalihkan pameran menjadi pameran secara *online* atau daring. Galeri dan seniman membuat ruang pameran secara virtual sehingga proses aktualisasi diri seniman maupun proses distribusi karya tetap berlangsung. Di samping itu diskusi-diskusi seni dilangsungkan dengan menggunakan aplikasi zoom maupun IG live (Instagram).

Dalam tulisan ini akan memfokuskan pada bagaimana proses aktualisasi diri yang dilakukan oleh Sasya Tranggono seorang perempuan seniman selama pandemi covid-19. Menarik untuk menganalisis bagaimana Sasya berusaha untuk tetap mempublikasikan karyanya walaupun selama pandemi dia tinggal di Singapore.

METODOLOGI

Dalam tulisan ini menggunakan metode manajemen seni dari Van Maneen khususnya berkaitan dengan penentuan tujuan kegiatan, teori aktualisasi diri dari Abraham Maslow, dan teori *building your personal brand in the age of social media* dari Brittany Hennessy. Teknik pengumpulan data menggunakan kaji pustaka untuk memperoleh data karya-karya Sasya

Tranggono maupun untuk mengetahui ulasan-ulasan tentang karya Sasya yang telah ditulis. Observasi secara langsung dalam mengapresiasi karya Sasya telah dilakukan sebelum pandemic khususnya pada saat pameran tunggal di Galeri Nasional tahun 2018 maupun dalam kegiatan bedah buku di Galeri Sumardja tahun 2019.

PERKEMBANGAN KARYA-KARYA SASYA TRANGGONO

Sasya Tranggono merupakan perempuan perupa yang lahir pada tahun 1963 di Jakarta. Ia memulai belajar melukis setelah menyelesaikan pendidikan tinggi di bidang teknik. kemudian mengikuti *workshop* seni di the Vrije Academic Rotterdam, Belanda pada tahun 1995. Salah satu kemampuannya adalah melukis dengan media cat air di atas kanvas.

Subjectmatter karyanya pada periode awal adalah bunga. Bunga yang divisualisasikannya pada awalnya naturalis, selanjutnya Sasya mampu menjadikan bunga sebagai metafora dari emosinya. Apresiator tidak lagi terjebak pada bentuk bunga, melainkan diajak untuk mengembangkan imajinasi mereka agar masuk dalam emosi pelukisnya.



Gambar 1. Sasya Tranggono, "Love at First Sight", 100x80cm, 2006 Sumber: <https://www.Sasyatranggonostudio.com/>

Tahap berikutnya Sasya memilih wayang golek yang menjadi *subject matter* dalam akryanya. Wayang golek tersebut seakan-akan mewakili berbagai perjalanan hidup seorang Sasya Tranggono. Wayang yang diambil dari seni tradisi di tangan Sasya menjadi sebuah ekspresi personalnya. Menjadi metafora untuk setiap fase dalam kehidupannya. Salah satunya bagaimana relasi dirinya dengan putra tunggalnya.

Periode wayang ini menjadi salah satu idiolect untuk Sasya. Wayang golek tersebut menjadi narasi untuk kehidupan Sasya. Subjek wayang dalam lukisannya ditampilkan dengan gerak tangan yang disesuaikan dengan tema yang akan dipilihnya. Wayang golek seakan memiliki ekspresi yang beragam. Kekhasan lainnya adalah wayang golek dengan beragam kain batik yang merupakan hasil kreativitas Sasya dengan mengembangkan motif tradisi.



Gambar 2. Sasya Tranggono, *My Son & I*, 113 x 80 cm, 2011

Sumber: <https://www.sasyatranggonostudio.com/>

Pada periode berikutnya dari penggunaan wayang golek, Sasya mencoba mengekspresikan spiritualitas dalam lukisannya. Salah satunya karya berjudul *Last Supper#2*. Jika pada lukisan aslinya yang ditampilkan adalah sosok manusia, maka dalam karya Sasya, tokohnya

berganti menjadi sosok-sosok wayang kulit. Ia hanya mempertahankan sosok yang kemudian diidentifikasi sebagai Yesus.



Gambar 3. Sasya Tranggono, Last Supper #2

Sumber: <https://www.sasyatranggonostudio.com/>

Periode berikutnya Sasya membuat keragaman material dengan menggunakan batu-batu untuk memperkuat bentuk yang akan divisualisasikannya. Bentuk yang dominan dalam periode ini adalah kupu-kupu. Dia memadukan batu-batu seakan menjadi cat dalam lukisannya.



Gambar 4. Sasya Tranggono, Be Still and Know That I am GOD, Diptyque, 120x180cm, 2015

Sumber: <https://www.sasyatranggonostudio.com/>

Sasya telah melalui tiga periode utama dalam pemilihan *subjectmatter* serta keragaman material, tetapi ia masih tetap menggunakan *subjectmatter* sebelumnya dalam berkarya. Karya-karya bunga dengan media cat air di atas kertas masih terus dilakukan. Demikian pula bentuk-bentuk wayang masih menjadi bagian dari karyanya. Pilihannya bergantung dari emosi yang akan diungkapkannya.

Pada tahun 2018 ia meluncurkan buku biografinya berjudul Faith. Buku tersebut menjadi penanda tiga puluh tahun perjalanan kariernya di dunia seni rupa. Penulis buku Faith adalah Jean Couteau seorang penulis seni rupa yang tinggal di Bali.

Melalui buku tersebut dipaparkan perjalanan hidup Sasya Tranggono sebagai putri dari pasangan dokter yang menjadi pemilik perusahaan kosmetik Ristra. Pembahasan lain difokuskan pada proses kreasi dan karya-karya Sasya dari satu periode ke periode lainnya.



Gambar 5. Peluncuran Buku Biografi Sasya Tranggono berjudul "Faith"

Sumber: <https://www.tribunnews.com/images/editorial/view/1780919/peluncuran-buku-faith-the-art-of-sasya-tranggono>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui jika perjalanan karier Sasya Tranggono telah mencapai puncak aktualisasi diri. Hal ini tampak dari konsistensi berkarya, rentang waktu berkesenian, maupun kiprahnya alam berpameran tunggal di berbagai negara. Meskipun ia telah sampai di titik aktualisasi dirinya, tetapi posisi tersebut perlu dipertahankan dengan berbagai aktifitas yang dapat menjadi media publikasi dirinya. Selama masa pandemik ini berbagai kegiatan Sasya

dalam mengaktualisasikan dirinya menjadi sumber untuk menganalisis strateginya.

ANALISIS STRATEGI AKTUALISASI DIRI SASYA TRANGGONO DALAM PANDEMIC COVID-19

Berdasarkan teori ABRAHAM MASLOW yang dikonversikan untuk analisis proses aktualisasi diri perempuan perupa, maka dalam posisi Sasya Tranggono dia telah cukup dikenal dalam medan sosial seni rupa Indonesia. Dia masih harus mempertahankan dan meningkatkan diri untuk Kembali di puncak aktualisasi dirinya. Artinya secara *skill* dia telah mencapai puncak, dari segi kreativitas untuk mencapai originalitas dia masih harus memicu daya imajinasi dan nalarnya agar tetap berada di jajaran perempuan perupa Indonesia. Tema yang dipilihnya cenderung tema-tema personal walaupun dia memilih tema spiritual dalam karya wayangnya, tetapi masih unsur tema personal yang lebih menjadi karakteristiknya.

Sisi lain yang masih dapat dioptimalkan adalah pengolahan medium yang dipilihnya terutama Ketika ia mengembangkan penggunaan batu-batuan dalam periode karya kupu-kupunya. Dia masih dapat memadukan batu-batu tersebut dengan bidang kanvas yang tidak datar melainkan digabungkan dengan material lain yang memberikan kesan kasar. Misalnya ia padukan dengan kain. Hal itu menunjukkan untuk mencapai puncak aktualisasi diri perempuan perupa harus selalu mengembangkan kreativitasnya dan motivasi untuk memperlihatkan ciri khas atau originalitas dalam berkarya.

Konsep diri dalam diri Sasya Tranggono telah terbentuk sejak ia memutuskan untuk menjadi seorang seniman dibandingkan menjadi pengusaha. Ia berjuang untuk mempelajari teknik dalam seni rupa khususnya seni lukis.

Kemudian dia memutuskan berkarya dengan teknik cat air, serta menampilkan pilihan visual yang feminine melalui bunga dan kupu-kupu. Dalam periode kedua dia memilih *subjectmatter* lain yang merupakan metafora dari manusia yaitu wayang golek. Visualisasi baru dari tema wayangnya menjadi salah satu potensi untuk kemudian memperkokoh ideolectnya. Tema wayang masih dapat dikembangkan melalui pergantian sudut pandang dalam memvisualisasikan karya-karyanya.

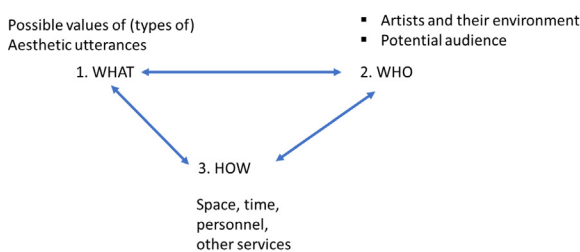
Dalam periode ini sebenarnya terlihat bagaimana dia memadukan kelembutan dan kekerasan atau perjuangan yang harus ia jalani dalam kehidupan ini. Semua komposisi yang terlihat adalah keharmonisan, hal itu sejalan dengan pandangan hidupnya yang senantiasa memilih kedamaian dan berserah diri kepada Tuhan.



Gambar 6. Bagan Aktualisasi Diri Abraham Maslow yang Dikonversikan bagi Proses Aktualisasi Diri Perempuan Perupa Sumber: Adriati, 2010

diri, Sasya perlu memperhatikan medan sosial seni rupa dalam memandang karya-karyanya. Dalam situasi pandemic saat ini, dia perlu mempublikasikan diri melalui media digital. Mengingat kembali medan sosial seni khususnya apresiator yang berpotensi untuk menjadi kolektornya tentang karya-karya yang divisualiasikan olehnya.

Di bawah ini merupakan pemikiran Van Maneen berkaitan dengan penyelenggaraan sebuah kegiatan seni perlu mempertimbangkan ketiga aspek utama yang berkaitan dengan konten (*what*); kemudian siapa yang akan berpameran dan *audience* yang akan hadir (*who*); serta bagaimana kegiatan tersebut berlangsung menyangkut ruang, waktu, orang-orang yang terlibat, dan hal-hal pelayanan lain yang dibutuhkan dalam sebuah kegiatan estetis (*how*). Dipaparkan dalam gambar di bawah ini.



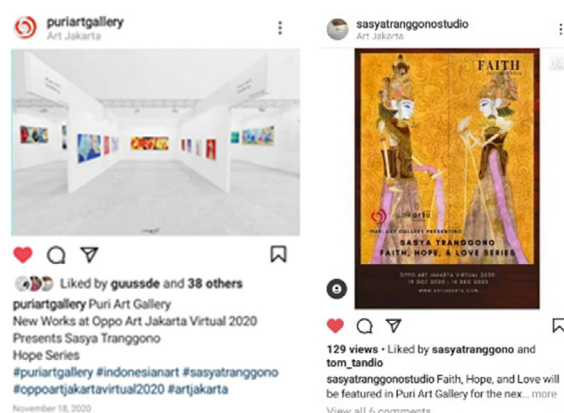
Gambar 7. Koordinat dari Tipe-tipe Kegiatan Estetis
Sumber: Van Maneen, 2009

Berkaitan dalam situasi pandemik, ketiga faktor tersebut dapat dibuat dalam ruang digital. Kegiatan pameran selama pandemic covid-19 dilakukan secara virtual. Seniman membuat ruang pameran secara digital dengan memamerkan karya-karya dua dimensi maupun tiga dimensi yang dilihat secara virtual.

Sasya dalam situasi pandemic ini memanfaatkan media sosial seperti Instagram dan *web site* dalam mempublikasikan karya-karyanya. Ia memiliki Instagram personal @sasyatranggono dan Instagram yang berkaitan dengan karyanya @sasyatranggonostudio yang dikelola oleh Sasyita Heritage Team. Di samping itu dia masih aktif mengikuti pameran *Oppo Art Jakarta Virtual 2020* dengan bergabung dalam manajemen Puriartgallery. Pameran virtual itu berlangsung pada tanggal

19 Oktober - 15 Desember 2020 diikuti 38 Gallery.

Melalui teori Van Maneen, Sasya telah berusaha untuk menentukan *What* yang mencakup karya mana dan nilai estetis karya seperti apa yang kemudian akan dipamerkan. Dia telah menentukan ketiga tipe karyanya yaitu wayang, bunga, dan kupu-kupu digabungkan dalam satu judul *Faith Hope Love Series*. Selanjutnya dia menentukan *audience* yang potensial untuk mengoleksi karyanya (*Who*), terakhir ia memamerkan secara virtual dalam *Oppo Art Jakarta Virtual 2020* di bawah manajemen Puri art gallery. Berdasarkan penuturan tersebut, Sasya telah berusaha mengoptimalkan kekuatan estetis karyanya, memilih *audience* dan mengajak *audience* untuk melihat, menikmati dan memiliki karya-karyanya. Selanjutnya dia menentukan bekerjasama dengan sebuah galeri yang profesional.



Gambar 8. IG Puriartgallery dan IG Sasyatranggonostudio yang memperlihatkan Pameran *Oppo Art Jakarta Virtual 2020*

Proses publikasi pameran tersebut sangat gencar dilakukan dalam IG @puriartgallery maupun IG studio dan personal Sasya Tranggono. Di samping itu agar masyarakat paham tentang karya-karyanya, pihak puriartgallery dan Sasya Tranggono mengadakan kegiatan IG live yang selanjutnya dapat dilihat dalam IG TV. Tayangan tersebut dapat

dilihat kapanpun oleh audiens yang ingin mengetahui lebih mendalam tentang karya-karya Sasyatranggono.

Di samping pameran secara virtual, Sasya Tranggono menjadi pembicara untuk beberapa webinar atau seminar *online*. Salah satunya webinar berkaitan dengan mengangkat batik Indonesia dalam meningkatkan perekonomian masyarakat Indonesia. Seminar online tersebut berlangsung pada tanggal 26 November 2020.



Gambar 9. Poster Kegiatan Sasya Tranggono sebagai Pembicara.

Berdasarkan teori *building your personal brand in the age of social media* dari Brittany Hennessy, IG (Instagram) seseorang haruslah menarik secara visual. *Follower* hanya akan melihat jika tampilan dari IG seseorang menarik visualnya. Visual yang menarik berdasarkan teori Hennessy salah satunya dari foto yang dipilih untuk profile, kejelasan identitas. Selanjutnya foto-foto yang ditampilkan oleh pemilik akun IG tersebut.

Sasya Tranggono dalam IG Sasyatranggonostudio berusaha memenuhi kriteria di atas dengan memberikan foto profile dan penjelasan pemilik akun. Isi dari IG karya-karya

tersebut pada masa pandemic digunakan oleh Sasya sebagai media untuk menginformasikan perjalanan karier dan karya-karyanya. Hanya saja masih belum banyak followers dari IG tersebut yang aktif memberikan “like” untuk setiap posting foto atau kegiatan Sasya Tranggono. Hal tersebut perlu menjadi pertimbangan dari seniman untuk membuat akunnya menarik dan diminati.

Setelah kegiatan pameran secara virtual, Sasya Tranggono yang selama pandemic tinggal di Singapore, menyelenggarakan pameran di Yang Gallery Singapore Pada tanggal 12 Maret - 23 April 2021. Dalam pameran tersebut ia menampilkan lukisan-lukisan wayang terbaru serta karya-karya lainnya.

Dalam publikasi terlihat jumlah like dari IG yanggallery sangat banyak sejumlah 1618. Berbeda dengan like di IG Sasyatranggono pribadi hanya 52 likes. Kemungkinan besar rekan sejawat Sasyatranggono tidak banyak yang menggunakan sosial media Instagram. Sasyatranggono studio perlu menarik minat kaum millennial untuk mau membuka IG tersebut sehingga semakin banyak orang yang mengenal karya-karya Sasyatranggono.



Gambar 10. Publikasi Pameran Tunggal Sasya di Yang Gallery Singapore.

KESIMPULAN

Pemaparan di atas menunjukkan jika Sasya Tranggono berusaha untuk dapat mengaktualisasikan dirinya melalui karya-karya yang

dia visualisasikan. Media sosial yang digunakan terdiri dari Instagram, website, serta pameran secara luring.

Teknik mempublikasikan karya dengan media daring seperti dalam Instagram miliknya masih belum banyak yang membuka. Instagram dari media parthernya yaitu gallery tempat Sasya berpameranlah yang memberikan kontribusi proses aktualisasi diri Sasya lewat karyanya. Dalam mendukung kegiatan pamerannya, Sasya dan media parther menyelenggarakan kegiatan diskusi seni rupa. Melalui kegiatan tersebut Sasya berusaha memperkenalkan nilai estetis karyanya sehingga semakin banyak orang yang paham dan tertarik untuk mengapresiasi karyanya. Sepanjang pandemic covid-19 ini Sasya telah melakukan berbagai aktifitas agar karya-karyanya dapat dikenal masyarakat secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

ADRIATI, I.

2010. *Analisis Proses Aktualisasi Diri Perempuan Perupa Indonesia*, Disertasi, Institut teknologi Bandung.

COUTEAU, J.

2018. *Faith: The Art of Sasya Tranggono*, Afterhours Books, Jakarta.

HENNESSY, B.

2018. *Influencer*, Kensington books, New York.

MAANEN, H.

2009. *How To Study Art World*, Amsterdam University Press, Amsterdam.

Ucapan Terima Kasih

BP-PTNBH Kemerinstek 2020 yang telah memberikan dana riset.

3

NEW NORMAL SEBAGAI POLITIK BONUM COMMUNE DI MASA PANDEMI

MATHIAS JEBARU ADON

Received: 2 Maret 2021; Accepted: 20 April 2021; Published: 30 Juni 2021

Ed. 2021; 4 (2): 231 - 241

Abstract

The Covid-19 pandemic which engulfs the world has affected almost all nations, including Indonesia. This crisis caused the Indonesian government to face a dilemmatic choice. Implementing a lockdown to control the spread of Covid-19 actually ravaged the economy. It had no other alternative to save the economic sector than by forcing implementation of 'the new normal'. This paper describes phenomenologically the implementation of the new normal policy in Indonesia using qualitative methods by exploring opinions and news items in Kompas newspaper, particularly how the Indonesian government's is moving the economic sector without sacrificing public welfare. The government considers the new normal as the most realistic step given the economic pressure and uncertainty about when Covid-19 will end. Therefore, new normal has become the *bonum commune* policy during the pandemic. The main principle of new normal as a political *bonum commune* is adapting one's lifestyle in accordance with the health protocol.

Keywords: The Covid-19 Pandemic, New Normal, Bonum Commune Politics and Adaptation.

PENDAHULUAN

Dunia saat ini sedang berada dalam krisis yang paling menakutkan yang belum pernah dialami selama bertahun-tahun. Wabah pandemi Covid-19 yang menyerang dunia pada awal tahun 2020 telah meluluhlantakkan semua sistem. Membawa dampak yang luar biasa. Wabah ini mengubah wajah dunia tidak hanya pada aspek ekonomi dan kesehatan tetapi juga pada perubahan interaksi sosial masyarakat ataupun pola kerja. Indonesia sebagai salah satu bangsa yang tengah memasuki masa sulit ini mengalami guncangan yang begitu hebat. Sistem keuangan lunglai dan sistem kesehatan menanggung beban berat. Keadaan ini membuat pemerintah dihadap-

kan pada pilihan dilematis menyelamatkan perekonomian tanpa harus mengorbankan kesehatan masyarakat. Kebijakan *lockdown* dan pembatasan sosial bersekala besar yang diberlakukan untuk mencegah penyebaran Covid-19 telah memukul sektor usaha. Beban ekonomi menjadi berat. Pemerintah memperbesar defisit anggaran hingga 6,27 persen dari produk domestik bruto pada tahun ini. Seperti yang disebutkan oleh Menteri Keuangan Sri Mulayani dalam pertemuannya dengan tim redaksi Kompas tanggal 29 Mei 2020, masalah kesehatan harus diselesaikan agar ekonomi dapat berjalan. Penanganan Covid-19 harus menjadi prioritas. Jika kesehatan tidak ditangani dengan baik maka perbaikan ekonomi sulit diatasi.

Dalam situasi ini, dunia seakan berhenti berputar untuk menemukan *new normal* yang belum bisa diketahui kapan situasi normal yang baru itu akan terjadi. Hal ini bergantung pada pemimpin bangsa atau negara yang menangani badai pandemi ini. Dalam situasi krisis seperti ini yang dibutuhkan adalah kecepatan bertindak dan kejujuran data. Pertengahan Mei pemerintah menghimbau masyarakat untuk hidup damai dan berdampingan dengan Covid-19. Situasi ini disebut *new normal*. Istilah *new normal* merujuk pada aturan baru (buatan) yang lebih longgar daripada sebelumnya. Istilah *new normal* juga didefinisikan dengan berbagai perubahan, termasuk perubahan cara berpikir, berperilaku, dan berelasi dengan sesama. Dengan perubahan itu aktivitas dan produktivitas masyarakat yang sempat terhenti kembali bergulir. Perubahan tatanan hidup baru ini adalah kebijakan politik *bonum commune* yang mesti diambil pemerintah Indonesia.

Dikatakan pilihan politik *bonum commune* karena pemerintah tidak memiliki opsi lain sebagai alternatif dalam usaha menyelamatkan perekonomian ditengah merebaknya penyebaran virus Corona. Karena itu, tulisan ini akan menguraikan pertama-tama dampak pandemi covid-19 bagi kehidupan social politik di Indonesia. Kedua, bagaimana *new normal* sebagai politik *bonum commune* diterapkan di Indonesia serta kendala yang dihadapi pemerintah, di samping kekhawatiran masyarakat ketika kebijakan hidup dalam norma baru mulai diberlakukan. Selanjutnya tulisan ini akan membahas bagaimana masyarakat Indonesia mesti beradaptasi dengan Covid-19 dengan cara menyesuaikan hidup sesuai protokol kesehatan.

PEMBAHASAN

Dampak Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 terbukti telah memporak-porandakan dunia, tidak hanya sektor per-

ekonomian tetapi nyaris semua sektor. Semua orang diminta membatasi interaksi fisik: bekerja dari rumah, belajar dari rumah dan menjaga kesehatan. Keadaan ini membawa bangsa Indonesia pada dua situasi yang sering muncul. Pertama, ketidakberdayaan dan kedua tawaran solusi masalah berupa prosedur yang mensyaratkan kebijakan politis. Jika tidak ditangani dengan cepat dan tepat, krisis ini akan membawa kontraksi yang hebat. Krisis ini nampak sebagian besar dalam indikator perekonomian yang memburuk signifikan. Perdagangan dunia (ekspor-impor), produksi manufactur, pengangguran, harga komoditas, tingkat kepercayaan konsumen dan indikator lain menunjukkan tingkat keparahan yang akut.

Pertumbuhan ekonomi di beberapa negara mengalami kontraksi yang begitu dalam, misalnya China dengan pertumbuhan minus 6,8 persen terburuk dalam sejarah perekonomian China. Di Eropa, Perancis dan Spanyol minus 4,1 persen. Di ASEAN, Singapura yang sangat terekspos dengan perdagangan internasional minus 2,2 persen (HENDRANATA, 2020). Hal ini menunjukkan efek negatif Covid-19 sangat serius merusak urat nadi perekonomian. Dalam konteks Indonesia pemerintah melalui melalui Perppu Keuangan Negara dan Sistem Keuangan serta Perpres Perubahan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) melontorkan dana sebesar Rp 405 triliun atau sebesar 2,5 persen dari produk domestik bruto (PDB) untuk melawan wabah Covid-19 (FARHAN, 2020). Tambahan anggaran ini menunjukkan keseriusan pemerintah menangani masalah kesehatan Covid-19. Tetapi hal ini tetap bergantung pada kecepatan pencairan anggaran dan fleksibilitas penggunaan anggaran.

Berdasarkan hal tersebut Menteri Dalam Negeri Tito Karnavian dalam Surat Edaran Mendagri

Nomor 440/2622/SJ Tentang Pembentukan Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 di daerah (“*Percepatan Relokasi Dana*”, Kompas 4 April 2020), menghimbau agar mempercepat pencairan anggaran Covid-19. Jika dalam tujuh hari sejak instruksi dikeluarkan percepatan tidak dilakukan, sanksi akan dijatuhkan. Kementerian Keuangan akan bakal memotong dana transfer ke daerah. Selain sektor ekonomi yang diteror oleh virus Corona, juga sektor kesehatan. Di Indonesia sejak 2 orang diumumkan tertular pertama pada 2 Maret 2020, hanya dalam waktu dua bulan menembus angka 10.000 orang (KALLA, 2020). Jika tidak disertai disiplin masyarakat untuk berada di rumah dengan aturan dan sanksi tegas, jaga jarak, pakai masker, cuci tangan dan tindakan penularan lain, maka tingkat penularan 350 orang perhari positif berikutnya akan melonjak dua kali lipat tertular disertai angka kematian.

Di antara negara yang terdampak Covid-19, beberapa negara berhasil menurunkan jumlah penderita. China, Korea, Vietnam, Taiwan dan Selandia Baru dianggap berhasil memutus rantai penularan Covid-19. Hal ini berbeda dengan beberapa negara maju yang sistem kesehatan dan tingkat kehidupannya lebih baik, justru sangat parah dalam penularan seperti; AS, Spanyol, Italia, Perancis dan Inggris. Keberhasilan negara Asia dalam menangani Covid-19 terletak pada ketegasan dan kecepatan bertindak.

Sejak awal China, Vietnam, Selandia Baru menetapkan *lockdown*, sedangkan Korea Selatan tanpa *lockdown*. Korea Selatan menempatkan hampir 60 unit alat tes laboratorium di setiap kota. Sedangkan Taiwan sejak Desember 2019, melakukan persiapan berkat laporan intelegen mereka di Wuhan. Di Indonesia baru pada tanggal 31 Maret 2020, Presiden

Jokowi menandatangani dan mengumumkan 3 kebijakan penting bagi bangsa Indonesia dalam perang melawan Covid. Pertama, Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Covid-19. Kedua, Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) dalam rangka percepatan penanganan Covid-19. Ketiga, Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 tentang Kebijakan Keuangan Negara dan Stabilitas Sistem Keuangan untuk penanganan pandemi Covid-19 (AHMAD, 2020). Terbitnya tiga regulasi ini menunjukkan keseriusan pemerintah dalam menanggulangi Covid-19 tetapi juga menunjukkan pemerintah tidak punya pilihan lain kecuali mengorbankan semua imajinasi tentang pertumbuhan ekonomi dan sebagainya.

Dengan mengeluarkan kebijakan pembatasan sosial bersekala besar, pemerintah mendorong warga agar bekerja di rumah, belajar di rumah dan beribadah di rumah. Persoalannya, upaya deteksi Covid-19 di Indonesia terkendala minimnya alat-alat kesehatan. Hingga empat bulan sejak diumumkannya pasien pertama dan kedua, Indonesia masih bermasalah dengan tes molekuler untuk Covid-19 (“*Tes Covid Jadi Kendala*”, Kompas 15 Juni 2020). Berdasarkan hal itu, beberapa ahli meramalkan perjuangan menghadapi Covid-19 di tanah air bakal berlangsung lama. Jumlah yang terpapar virus Corona kian banyak meski PSBB diberlakukan. Di sisi lain jumlah warga terdampak ekonomi-sosial Covid-19 akan semakin meningkat drastis menjadi tambahan 7,05 juta penganggur yang sudah ada sebelumnya.

Banyak warga yang “terkapar” yang bekerja di sektor formal; pertanian, perkebunan, industri,

jasa dan digital. Lebih banyak lagi warga yang “terkapar” yang bekerja di sektor informal seperti tukang ojek, sopir taksi, pedagang kaki lima, buruh tani dan tukang parkir. Mereka hidup dari pendapatan harian yang hilang saat pemerintah menerapkan aneka kebijakan menghadapi Covid-19. Selain krisis kesehatan dan krisis ekonomi-sosial, sektor pendidikan mengalami revolusi yang cukup signifikan. Jika kemarin siswa terutama belajar dari sekolah, kini justru belajar dari rumah. Dalam proses pembelajaran siswa tidak lagi diawasi guru tetapi siswa perlu mengelola proses belajarnya sendiri. Sekarang rumah telah menjadi sekolah, dan orang tua menjadi guru yang menyadarkan semua orang bahwa pembuatan konten bagi guru dan murid untuk belajar harus banyak disatukan. Anak dan orang tua lebih baik belajar bersama, bukan memaksa cara belajarnya dahulu. Sebab belajar akan lebih mengasyikkan, jika ada kolaborasi antara orang tua dan anak. Demikian pula dengan guru harus duduk sama tinggi untuk berkolaborasi belajar bersama.

Kendala yang terjadi saat ini adalah adanya ketimpangan akses informasi digital yang melumpuhkan pendidikan terutama bagi daerah terpinggirkan. Meski Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadiem Makarim menyebutkan Dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) bisa digunakan guru dan murid untuk membeli kuota internet dalam rangka mendukung belajar dari rumah. Namun, keterbatasan jaringan internet dan listrik serta ketersediaan sarana teknologi seperti komputer dan telepon pintar yang minim menjadi problem di daerah-daerah pelosok. UNESCO melaporkan sekitar 830 juta pelajar tak memiliki akses ke komputer. Lebih dari 40 persen pelajar tak memiliki akses internet di rumahnya untuk dapat melanjutkan pendidikan di rumahnya (PRANOTO, 2020).

Dari kenyataan bahwa vaksin untuk virus ini masih butuh waktu sekitar 18 bulan lagi, terlalu berkhayal berharap tatanan kehidupan akan segera kembali seperti saat prawabah. Mengatasi kesenjangan di atas diperlukan perubahan menyeluruh pada setiap aspek kehidupan. Suatu tatanan hidup baru. Kehidupan baru ini dinamakan normal baru. *New normal* atau normal baru adalah keadaan dimana masyarakat dipaksa menerima kehadiran virus Corona sebagai suatu kenyataan meski sangat membahayakan. Dalam hal ini bidang kesehatan, ekonomi, proses politik, budaya kerja, semua mesti berubah dan memformat ulang aturan mainnya.

New Normal Sebagai Politik

Bonum Commune di Masa pandemi

New Normal adalah pilihan tatanan kehidupan politik yang tepat pada masa pandemi Covid-19. Dikatakan pilihan yang tepat karena mengubah seluruh tatanan hidup bersama bangsa demi tercapainya kesejahteraan bersama atau *bonum commune* dalam berbagai bidang kehidupan secara etis. Perubahan baru yang menyeluruh ini dikenal dengan normal baru (*new normal*). Sebagai suatu tatanan hidup baru, *new normal* adalah kebijakan politik. Politik sebagaimana yang didefinisikan oleh HANNAH ARENDT dalam bukunya “*The Human Condition*”, menjelaskan politik sebagai bagian dari tindakan manusia seperti halnya seorang manusia bekerja untuk keluarganya; berkarya menghasilkan patung, lukisan, musik, lagu dll adalah juga berpolitik. Dalam pengertian ini, berpolitik berarti bertindak dalam polis (negara). Warga masyarakat yang menempati suatu negara adalah *bios politikus*, makhluk berpolis, makhluk bernegara. Maka politik bukan masalah pengaturan administrasi negara, juga tidak direduksi dalam keterlibatan dengan partai politik, tetapi dalam kepedulian dan keterlibatan dalam *res publica*.

Tidak mungkin seorang berkewarganegaraan berkata “tidak” terhadap politik sebab dengan menjadi warga suatu negara, ia secara sadar menjadi bagian dari tubuh polis-politik itu sendiri. Ketika politik diartikan demikian maka tidak berlebihan kalau *new normal* dikatakan sebagai politik *bonum commune* di masa pandemi, karena bertujuan melindungi masyarakat dari penyebaran virus corona, dan menggerakkan kembali perekonomian rakyat yang sempat terhenti karena kebijakan pembatasan sosial bersekala besar dan karantina wilayah (*lockdown*). *New Normal* sebagai politik *bonum commune* adalah istilah yang menggambarkan keadaan normal baru yang belum pernah ada sebelumnya. Presiden Joko Widodo menggunakan istilah tatanan kehidupan baru untuk menggantikan *new normal*. Dari penggunaannya, *new normal* bukanlah kosa kata yang baru muncul selama pandemi Covid-19. Istilah tersebut ternyata telah digunakan dalam berbagai konteks dengan pemaknaan yang berbeda-beda. Pada abad 21, istilah the *new normal* pertama kali digunakan oleh ROGER MCNAMEE. Dalam pengantar buku karangan John Putzier *Weirdos in the Workplace: The New Normal? Thriving in the Age of the Individual* (2004) (CHRYSHNA, 2020). Pada saat itu istilah the *new normal* dipahami sebagai situasi yang baru, saat seseorang bersedia mengikuti aturan main yang baru dalam jangka panjang.

Di bidang ekonomi, penggunaan istilah *new normal* dikaitkan dengan kondisi ekonomi yang mengikuti krisis finansial tahun 2008. *New normal* digunakan untuk menggambarkan situasi krisis finansial saat pengangguran tinggi, pertumbuhan ekonomi dunia yang lebih lambat, dan intervensi pemerintah yang lebih kuat dalam pasar keuangan. Istilah tersebut digunakan untuk mengingatkan pasar dan pembuat kebijakan bahwa ekonomi industri

pascakrisis akan memulihkan diri dengan cara-cara yang baru. Selama pandemi Covid-19, istilah *new normal* muncul untuk menggabungkan hidup yang berdamai dengan Covid-19. Berdamai dengan Covid-19 maksudnya tetap menjalankan aktivitas normal namun dengan ditambahkan menerapkan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan sekaligus upaya menggerakkan sektor ekonomi.

Konsep *new normal* muncul pertama kali di masa pandemi dalam protokol panduan WHO bagi negara-negara yang berniat melonggarkan kebijakan terkait penangangan Covid-19 pada 16 April 2020. Kebijakan *lockdown* atau karantina wilayah nyatanya berdampak pada berbagai aspek kehidupan, selain banyak orang kehilangan pekerjaan dan kesulitan memenuhi kebutuhan sehari-hari, berdiam diri di rumah juga memunculkan dampak psikologis yang tidak kalah berat. Tetapi menurut WHO, konsep *New Normal* tidak dapat dilakukan begitu saja atau hanya dengan melonggarkan *physical distancing*.

WHO menyampaikan enam panduan yang menjadi kriteria bagi negara yang ingin melonggarkan kebijakan. Pertama, penularan telah terkontrol. Kedua, kapasitas sistem kesehatan telah tersedia dan mampu digunakan untuk melakukan deteksi, tes, isolasi, dan pengobatan bagi setiap kasus Covid-19 dan dapat menelusuri tiap kontak. Ketiga, risiko wabah di tempat dengan kemungkinan penularan tinggi telah diminimalkan. Keempat, kebijakan pencegahan telah diterapkan di tempat kerja, sekolah, maupun tempat-tempat penting. Kelima, risiko penularan kasus impor dan ekspor telah dikelola. Keenam, tiap komunitas telah sepenuhnya terdidik, dilibatkan, dan diberdayakan untuk menyesuaikan diri dengan normal baru (CHRYSHNA, 2020). Dari kebijakan-

kebijakan tersebut dapat dilihat bahwa *new normal* adalah sebuah aktivitas politik *bonum commune* dimana seluruh masyarakat terlibat dalam upaya bersama mencegah kebangkitan kasus baru dan bersama-sama menggerakkan perekonomian bangsa.

Penerapan New Normal di Indonesia

Kebijakan *new normal* di Indonesia pada awalnya menuai kritik. Pemerintah dianggap terlalu gegabah meminta masyarakat bersiap menjalankan *new normal*, sementara kasus Covid-19 terus meningkat. Istilah *new normal* baru digunakan pertama kali dalam dokumen paket panduan lintas sektoral yang disusun oleh Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 pada 20 Mei 2020. Sehari kemudian, Bappenas menggelar konferensi pers Perumusan Protokol Masyarakat Produktif dan Aman Covid-19 pada 21 Mei 2020. Terdapat tiga kriteria bagi daerah yang ingin melakukan penyesuaian Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), yakni pertama, angka reproduksi efektif atau $R_t < 1$ selama dua minggu berturut-turut; kedua, kapasitas sistem pelayanan kesehatan yang mensyaratkan kapasitas maksimal tempat tidur rumah sakit dan instalasi gawat darurat untuk perawatan Covid-19 lebih besar dari jumlah kasus baru yang memerlukan perawatan di rumah sakit; ketiga, surveilans, artinya kapasitas tes *snab* yang cukup (CHRYSHNA, 2020). Dengan memenuhi kriteria-kriteria-kriteria ini suatu daerah dianggap layak menerapkan *new normal*.

Hasil jajak pendapat Kompas 15 Juni 2020 menunjukkan optimisme dan kekhawatiran masyarakat akan adanya gelombang baru penularan Covid-19 ketika normal baru diterapkan (“Normal Baru”, Kompas, 15 Juni 2020). Sebanyak 97 persen responden menyatakan siap menaati protokol kesehatan ditengah kehidupan normal baru. Sebagian

besar responden akan mempersiapkan kelengkapan yang mendukung protokol kesehatan seperti masker, hand sanitizer, pelindung wajah dan kelengkapan lain. Pemerintah sendiri menilai bahwa *new normal* adalah langkah paling realistis saat ini mengingat tekanan ekonomi negara dan belum adanya kepastian kapan pandemi Covid-19 akan berakhir. Selaras dengan hal tersebut, 40,3 persen responden dari hasil jajak pendapat Kompas di atas sepakat bahwa pemberlakuan *new normal* adalah langkah yang tepat, tetapi harus dilakukan berdasarkan protokol kesehatan. Prinsip utama *new normal* menurut pemerintah Indonesia adalah menyesuaikan pola hidup.

Pendisiplinan masyarakat untuk patuh terhadap protokol kesehatan menjadi kunci pelaksanaan *new normal*, akan tetapi siapa yang dapat menjamin masyarakat akan disiplin? Sekitar 28 persen responden menyadari upaya hidup berdampingan bukan tanpa resiko. Mereka mengaku cemas terhadap adanya gelombang kedua akibat pelanggaran pembatasan sosial di tengah belum redanya pandemi. Sekitar 20 responden lainnya dari hasil jajak pendapat tersebut menyatakan pemberlakuan *new normal* seharusnya hanya diberlakukan di daerah yang berstatus zona hijau. Sementara 29 persen lainnya justru menaruh kekhawatiran pada realisasi normal baru oleh pemerintah karena takut adanya gelombang kedua penularan.

Beragamnya respon publik menjadi sinyal bahwa proses menuju tatanan hidup baru tak semudah membalikkan telapak tangan. Sebab normal baru adalah tatanan menuju tataran hidup berkualitas, membangun kebaruan peradaban yang makin menyempurnakan kehidupan bersama. Mengingat hal itu pemerintah perlu mengedukasi publik dengan komunikasi efektif yang mudah diterima sebab spektrum normal baru amat luas dan rumit

karena mencakup segala aspek kehidupan. Pengetahuan dan tanggung jawab publik menjadi landasan penting dalam membangun kebiasaan baru. Hal ini menyangkut hal-hal praktis normal baru seperti disiplin menjaga jarak, mencuci tangan, memakai masker, serta perubahan simbol-simbol keakraban; bersalaman dan berpelukkan. Metode edukasi kepada masyarakat pun tidak melulu dengan penyampaian informasi langsung. Bisa juga dilaksanakan dengan menggunakan alat bantu peraga seperti spanduk, poster dan kampanye melalui media sosial.

Penetapan tatanan kehidupan baru dengan pelonggaran pembatasan sosial bersekala besar sesungguhnya menuntut kesadaran bersama. Presiden Jokowi menggaungkan agar “berdamai” dengan korona (SANTOSO, 2020). Ajakan berdamai dimaknai menerima kenyataan adanya virus Corona, tetapi juga berusaha mengatasinya, melanjutkan hidup dan membangun negara. Dalam tatanan hidup baru ini semua sektor dipaksa mentransformasikan diri secara cepat dengan memanfaatkan berbagai kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Situasi yang memaksa ini ternyata berhasil mengubah pola kerja baru manusia yang didukung oleh kemajuan teknologi. Dalam bidang pendidikan transformasi itu nampak dari perubahan cara belajar konvensional dimana guru menjadi pelaku utama proses pembelajaran dalam interaksi dengan siswa menuju cara belajar daring dimana guru berkolaborasi bersama siswa dalam belajar.

Dalam bidang birokrasi wabah Covid-19 berhasil menciptakan ruang kerja baru atau dikenal *Working from Home* (WfH) yang menggantikan aktivitas manusia yang selama ini dilakukan secara manual. Ruang kerja baru ini memanfaatkan teknologi mutakhir seperti

teknologi informasi dan komunikasi, teknologi robot dan nano. Ruang kerja birokrasi ini membutuhkan 5 komponen; pertama, ruang kerja yang fleksibel dan berjejaring. ASN tidak harus ke kantor karena berbagai pekerjaan dapat dilakukan dimana saja. Dengan demikian mengurangi kemacetan dan mencegah penularan Covid-19. Kedua, pembelajaran superaplikasi (*superapp*) yang memungkinkan pekerjaan kantor dilakukan secara digital. Rapat, interaksi antar pegawai, proses kerja antar unit pemerintah, pelayanannya kepada masyarakat dan seluruh basis pekerjaan dapat dilakukan melalui media digital. Sehingga biaya operasional gedung diminimalisir. Ketiga, terjadinya peningkatan kemampuan ASN dalam berinteraksi dengan berbagai kemajuan teknologi informasi dan komunikasi termasuk *big data* dan AI. Keempat, karena dilakukan secara *on line* maka perlu adanya pemangkasan dan penyederhanaan proses birokrasi. Kelima, terpilihnya ASN berkualitas (PRASOJO, 2020).

Untuk mendukung revitalisasi dalam berbagai sektor kehidupan tersebut, Kementerian Komunikasi dan Informatika berkomitmen memfasilitasi layanan koneksi internet guna mendukung kebijakan “Bekerja dari rumah, belajar dari rumah dan beribadah dari rumah”, termasuk menyediakan internet khusus di sektor pelayanan medis. Kemenkominfo juga mengoptimalkan layanan akses internet dari Badan Aksesibilitas Telekomunikasi dan Informasi (BAKTI) ke wilayah 3T atau terdepan, terluar dan tertinggal (PLATE, 2020). Selain itu, Kemenkominfo juga membangun ekosistem digital dan infrastruktur telekomunikasi menuju *Digital Society*. Semua hal ini dipercepat pemerintah karena Covid-19. Selain itu, Kominfo juga berupaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menghadapi industri 4.0

dengan program *digital talent scholarship*. Sebuah program digital skill, seperti *programming*, *augmented reality* dan *digital entrepreneur* secara gratis (PLATE, 2020). Kebijakan dan program-program ini dilakukan pemerintah sebagai respons atas wabah Covid-19. Diharapkan kebijakan ini membawa kesejahteraan bersama (*bonum commune*) bagi bangsa Indonesia dan penyebaran Covid-19 dapat segera di atasi.

Beradaptasi di Era New Normal

Sudah lebih dari lima bulan bangsa Indonesia bergelut seru dengan super virus Covid-19 yang membawa semua orang pada pola hidup baru yang serba was-was. Dalam krisis kesehatan global ini sudah sewajarnya merasakan kecemasan, depresi atau semua jenis kelelahan mental dan hilangnya motivasi. Diperkirakan supervirus ini tak akan bisa musnah sama sekali. Kemampuannya menyebar, bermutasi dan beradaptasi dengan inang barunya sangat gesit. Mau tidak mau kita harus menyesuaikan diri. Tanpa beradaptasi mustahil virus ini dapat dikendalikan.

Dalam masa transisi ini adalah hal wajar jika masyarakat mengalami ambivalen sedangkan pemerintah dihadapkan pada opsi kebijakan dilematis dan resiprokal. Mengutamakan kesehatan dengan memperketat PSBB akan semakin melumpuhkan perekonomian nasional. Mengendurkan PSBB, maka semakin sulit mengendalikan penularan Covid-19 (KRISTIADI, 2020). Setiap krisis sebenarnya mengungkap dengan jelas beberapa hal; mengenai kedalaman dan keluasan penderitaan manusia, kerja sama dan konflik antar masyarakat, pemimpin politik, birokrat dan pengusaha, persengkongkolan jahat antar pemimpin atau kecakapan pemimpin dalam menangani persoalan besar ini.

Wabah pandemi atau bencana besar lain yang menimpa dunia biasanya juga akan diikuti dengan kemunculan kelompok strategis konstruktif yang membawa normal baru tata politik, ekonomi dan kehidupan social masyarakat lebih baik atau sebaliknya. Seperti yang terjadi pada krisis ekonomi Eropa 2009 yang dibarengi kemunculan kelompok strategis destruktif yang merusak lebih dalam ekonomi negara lewat korupsi (ACHWAN, 2020). Tetapi syukurlah pemerintah Indonesia sejauh ini membuat kebijakan fleksibel untuk menjaga keseimbangan dua kecenderungan itu, dengan diberlakukannya normal baru. Karenanya *new normal* adalah langkah yang paling realistis yang diambil pemerintah di samping mengendalikan penyebaran Covid-19 tetapi juga, menghidupi perekonomian rakyat yang mulai lesu.

Selain itu, kompleksnya pengelolaan penanganan pandemi juga memerlukan komunikasi politik yang lebih akurat, solid, dan intensif sehingga tidak membingungkan masyarakat. Adaptasi perilaku dengan normal baru yang dilandasi kematangan pengetahuan umumnya akan jauh lebih efektif bagi masyarakat dalam memasuki normal baru. Ikhtiar negara memasuki normal baru di masa pandemi akan lebih cepat berhasil jika pemerintah berkolaborasi dengan masyarakat sipil. Di samping itu, semangat solidaritas sosial yang selama ini sudah berlangsung perlu lebih ditingkatkan terutama terkait disiplin mengikuti protokol kesehatan. *Stay safe, stay positive, stay educated* adalah platform yang mesti selalu didengungkan oleh pemerintah sehingga sistem imun tubuh masyarakat siap dalam melawan virus corona. Sebab dengan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup, warga dapat membangun budaya disiplin dan gaya hidup sehat yang sangat berguna untuk bertahan hidup di tengah wabah.

Dalam proses edukasi, masyarakat mesti diposisikan sebagai agen perubahan, bukan obyek pandemi. Dengan demikian mereka dapat mempertahankan sistem imunnya dengan prima, baik dalam kemampuannya mengawasi, bertahan, memusnahkan maupun menghancurkan lawan seperti virus Covid-19 ini. Kecanggihan daya tahan tubuh ini juga tidak terlepas dari sikap toleran terhadap ketidakpastian selama masa pandemi ini. Dalam kondisi ini, alternatif terbaik adalah dengan mulai berpikir positif.

Situasi bekerja dari rumah yang sulit melihat arah kemajuan dan perkembangan pekerjaan atau perusahaan memang dapat melemahkan motivasi dan ritme kerja, maka hal yang perlu dilakukan adalah menjaga normalitas. Caranya bersikap toleran dengan ketidakpastian dan mengakuinya (RACHMAN dan LARASATI, 2020). Dengan begitu pikiran positif timbul dan tubuh akan merasakan kehangatan hubungan dengan lingkungan di sekitarnya. Sebab kecemasan, stres dan kepanikan sering membuat seseorang menjadi lemas, tidak berdaya dan *helples*. Ketika hal itu dibiarkan terus dan berlanjut kemungkinan tertular semakin besar.

Singkatnya *new normal* mengajak semua orang untuk beradaptasi dan merubah gaya hidup, dari yang dahulunya kebersihan sering dabaikan seperti mencuci tangan, memakai masker kini hal itu menjadi suatu keharusan dan menjadi bagian dari pola hidup sehat. Perilaku hidup social seperti berada di tempat umum mulai dihindari dan kecenderungan untuk membuat keramaian perlahan ditinggalkan. Pola hidup ini tidak hanya membuat orang berhenti berpergian tetapi juga berkumpul bersama. Tetapi di sini seseorang berhenti untuk berefleksi dan memikirkan apa yang benar-benar esensial. Seseorang diajak untuk

berdialog secara intens dengan pencipta. Di samping itu, hal yang dapat dilakukan dalam kondisi ini adalah memperkuat rasa syukur bahwa masih bernafas dan masih melihat indahnya alam ciptaan. Dengan cara berada seperti itu, seseorang akan lebih menghargai kemanusiaan dan kesehatan, sehingga bersedia mengurung diri tidak keluar rumah demi kesehatan masyarakat luas. Inilah masa-masa untuk kembali ke keluarga inti, menghargai kebersamaan serta komunikasi satu sama lain sebagai satu keluarga. Inilah saat yang baik untuk belajar mengerem, melepas, dan menyalurkan emosi pada saat yang tepat (RACHMAN dan JAKOB, 2020). Persahabatan yang selama ini hanya sebatas bergembira bersama, terasa demikian berharga. Hal yang tidak kalah penting juga yang terjadi di masa pandemi ini adalah adanya sensitivitas dalam menghargai alam. Bahagia menghirup udara yang segar dan bersukacita melihat langit yang cerah. Semua keutamaan ini lahir dari rasa syukur dan kemampuan beradaptasi dalam kehidupan normal baru.

KESIMPULAN

Di tengah ketidakpastian landainya penyebaran Covid-19, *new normal* menjadi pilihan politik *bonum commune* yang dapat menggerakkan kembali ekonomi rakyat yang sempat terhenti karena kebijakan karantina wilayah (lockdown). Tatanan kehidupan baru ini memang tidak mudah karena harus mengubah kebiasaan. Proses ini pada awalnya mengakibatkan situasi menjadi *anomie* karena kaidah kehidupan sosial belum terbentuk sedangkan norma lama sudah usang. Tetapi dengan diberlakukannya *new normal* oleh pemerintah, optimisme dan respons masyarakat melawan Covid-19 semakin meningkat dan beragam.

Di berbagai sektor pemerintahan ditemukan kreativitas dan usaha pemerintah untuk

mendukung kebijakan normal baru disertai dengan kebijakan praktis dalam beradaptasi dengan tatanan hidup baru. Selain itu, masyarakat diajak untuk optimis hidup dalam *new normal* dengan tunduk pada aturan tatanan hidup baru. Hal ini dimulai pemerintah dengan kampanye berdamai dengan Covid-19, ajakan bersikap toleran dengan situasi, hingga kepatuhan pada protokol kesehatan seperti; menggunakan masker, mencuci tangan secara teratur, menjaga jarak, mengurangi kontak fisik, serta menghindari kontak dengan orang banyak. Sebab perubahan perilaku masyarakat menjadi kunci optimisme dalam menghadapi gempuran Covid-19. Di samping itu, himbauan agar tetap optimis, gembira agar tidak stres dalam proses adaptasi dengan situasi *new normal* menjadi imun yang kuat untuk menangkis bahkan menghancurkan virus corona. Sebab keadaan normal baru akan nyata menjadi politik *bonum commune* jika kekuatan tidak hanya bertumpu pada pemerintah, tetapi kerjasama seluruh elemen masyarakat. Karenanya dalam gempuran melawan covid-19 setiap perbedaan harus diluruhkan.

Berdasarkan hal di atas, hidup dalam tatanan dunia baru dan “berdamai” dengan virus corona bukanlah sikap menyerah kalah. Tetapi merupakan sikap antisipatif dengan kesadaran menerima kenyataan, berpartisipasi dalam menjalankan protokol kesehatan, berkerjasama dan kemauan untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang berubah agar tetap bertahan hidup, adalah pilihan yang tepat untuk tetap berkarya. Karena itu, kebiasaan yang terbentuk yang telah menjadi the *new normal* di masa pandemi ini adalah prestasi yang luar biasa karena akan menghasilkan bukan hanya normal baru, melainkan juga normal yang mampu menghasilkan kebaruan peradaban politik yang sangat esensial bagi kelestarian kehidupan berbangsa dan bernegara. Suatu

kehidupan politik *bonum commune*.

DAFTAR PUSTAKA

- HENDRANATA, ANTON .
2020. *Stimulus dan Koordinasi*. Kompas, 6.
- SANTOSO, DJOKO.
2020 *Kunci Berdamai dengan Corona*.
Kompas, 6.
- PRASOJO, EKO.
2020. “Normal Baru” Birokrasi. *Kompas*, 6.
- RACHMAN, EILEEN dan
LARASATI, DIAN.
2020. “Stay Safe, Stay Positif, Stay
Educated”. *Kompas Karier*, 7.
- EILEEN RACHMAN dan
EMILIA JAKOB.
2020. “New Normal” Berubahnya
Gaya Hidup. *Kompas Karier*, 7.
- PRANOTO, IGA IWAN.
2020. *Revolusi Pendidikan*. *Kompas*, 6.
- PLATE, JOHNNY G.
2020. *Bekerja Di Tengah Covid-19*.
Kompas, 7.
- KALLA, JUSUF.
2020. *Segi Tiga Virus Corona*. *Kompas*, 6.
- KRISTIADI, J.
2020. *Norma Baru? Ini Baru Normal*.
Kompas Analisis Politik, 1.
- CHRYSHNA, MAHATMA.
2020. *Melacak Sejarah Istilah “New
Normal”*. *Kompaspedia*.
_____.
Normal Baru Antara Optimisme dan Khawatir.
2020. *Kompas Politik dan Hukum*, 3.

_____.
2020. *Percepat Relokasi Dana untuk Covid-19*. Kompas Politik dan Hukum, 3.

ACHWAN, ROCHMAN.
2020. *Normal Baru yang Konstruktif*. Kompas, 6.

ACHWAN, ROCHMAN.
2020. *Kedaruratan Kesehatan Masyarakat*. Kompas, 6.

_____.
2020. *Tes Covid-19 jadi Kendala*. Kompas Umum, 15.

FARHAN, YUNA.
2020. *Anggaran Darurat Covid-19*. Kompas, 6.

4

APLIKASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM KONSERVASI SITUS WARISAN BUDAYA DAN MITIGASI BENCANA GUNUNG GALUNGGUNG JAWA BARAT INDONESIA

WANDA LISTIANI, SRI RUSTIYANTI, FANI DILA SARI, IBG. SURYA PERADANTHA

Received: 4 April 2021; Accepted: 26 April 2021; Published: 30 Juni 2021

Ed. 2021; 4 (2): 242 - 247

Abstract

The name Galunggung is very well known to the people of Indonesia as the name of the mountain and the name of an Old Sundanese Manuscript. The ancient manuscript of Amanat Galunggung is a manuscript written in the 16th century and contains the teachings of life or local genius of the Sukapura or Tasikmalaya people. Mount Galunggung has experienced several eruptions from 1822 to 1983. The eruption of Mount Galunggung has had a catastrophic impact on the community and provided long term benefits for improving the soil fertility around the Mount Galunggung site such as the Indihiang site. Various disasters that have occurred due to volcanic eruptions in various regions have become a source of learning for the community to mitigate disasters from an early age. This research uses qualitative methods and digital augmented reality techniques. Augmented Reality can be used in visualizing and simulating mountain sites or other cultural heritage sites. The results of this study recommend the application of Augmented Realty technology in the conservation of cultural heritage sites and disaster mitigation as well as the planning program for the nomination of mountain sites in Indonesia for UNESCO's world cultural heritage by the Indonesian government. Various efforts to develop site conservation with digital 4.0 technology and assistance for local communities involving universities, local governments, museum communities and the cultural arts tourism industry. The use of Augmented Reality can be useful for increasing understanding and learning experiences about cultural sites and heritage in tertiary, primary and secondary education.

Keywords: Augmented Reality Technology, Cultural Heritage Sites, Mount Galunggung.

PENDAHULUAN

Naskah kuno *Amanat Galunggung* merupakan naskah yang berisikan ajaran hidup atau *local genius* masyarakat Sukapura atau Tasikmalaya. Naskah ini dibuat pada masa Rakeyan Darmasiksa yang memerintah kerajaan Saunggalah II di Mangunreja, wilayah di kaki Gunung Galunggung. Naskah ini tercatat

pada daun lontar dan nipah sejumlah 6 lembar dengan aksara Sunda Kuna abad 16 serta didokumentasikan di Perpustakaan RI menggunakan nomor kode MSA atau Kropak 632 (EL-ZASTROUW, 2020: 106).

Selain naskah amanat Galunggung, banyak wisatawan berkunjung ke Kampung Naga,

kampung adat di Tasikmalaya. Kampung Naga berada di daerah Neglasari, kecamatan Salawu. Berdasar hasil penelitian, kecamatan Salawu sering terjadi bencana. Potensi bencana alam dapat menimbulkan kerugian, kehilangan dan kematian. Hal ini dapat diantisipasi dengan adanya mitigasi (DEWI, 2016: 129-130). Tahun 1956 Kampung Naga dibakar saat pemberontakan yang dipimpin oleh Darul Islam (DI) KARTOSUWIRYO (1949-1962) untuk mendirikan Negara Islam Indonesia. Terdapat banyak versi yang berkembang dalam masyarakat tentang cerita kampung Naga. Versi pertama, di tahun 1630 Mataram menyerang VOC, yang dipimpin oleh Singaparna mengalami kekalahan. Pasukan tersebut berada di wilayah dekat sungai Ciwulan yang sampai sekarang dikenal dengan sebutan Kampung Naga. Versi kedua, bangunan pertama *bumi ageung* yang didirikan oleh Eyang Singaparna di kampung Naga. Versi ketiga, masyarakat adat Kampung Naga yang tinggal di lereng Galunggung adalah keturunan raja Galunggung terakhir pada abad 16 Masehi (ISMANTO, 2020: 213-214).

Gunung Galunggung meletus pada tahun 1822 dengan korban sebanyak 4.011 orang dan 114 desa rusak dan terakhir pada tahun 1982 sebanyak 8.217 korban dan beberapa desa yang tertimbun tanah yaitu Linggarjati, Sukagalih, Sukaratu dan Sinagar. Berdasarkan data erupsi gunung Galunggung dari tahun 1822 s.d 1983 (<http://www.vsi.esdm.go.id/index.php/gunungapi/data-dasar-gunungapi/523-g-galunggung?start=1> dan diolah dari berbagai sumber, 2019) ditandai dengan air keruh, berlumpur, muncul kolom asap, hujan abu, muncul kubah lava atau gunung jadi dan terjadi erupsi awal. Berikut daftar erupsi beberapa gunung di Indonesia :

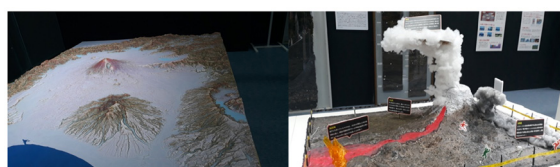
No.	Nama Gunung	Tahun
1.	Tangkuban Prabu	1969
2.	Krakatau	1883, 1963
3.	Kelut	1901, 1951, 1966
4.	Galunggung	1822, 1982
5.	Agung	1963
6.	Papandayan	1772
7.	Krakatau	1883
8.	Tambora	1815

Tabel 1. Daftar Erupsi Beberapa Gunung di Indonesia

Sumber : Suryo, I dan M.C.G. Clarke (1985: 81)

Letusan gunung Galunggung berdampak pada masyarakat sekitar kaki gunung, salah satunya masyarakat desa Cipari. Abu vulkanis dalam jangka panjang meningkatkan kesuburan tanah di sekitar situs Gunung Galunggung seperti di situs Indihiang yang berada di puncak Bukit Kabuyutan yang ditumbuhi bambu dan terdapat batu datar, menhir, batu bulat serta lingga dan yoni (WIDYASTUTI, 2017: 23).

Berbagai bencana yang terjadi akibat letusan gunung di berbagai wilayah menjadikan masyarakat untuk melakukan mitigasi bencana sejak dini. Berikut contoh maket letusan gunung dan beberapa koleksi museum di Jepang terkait mitigasi bencana.

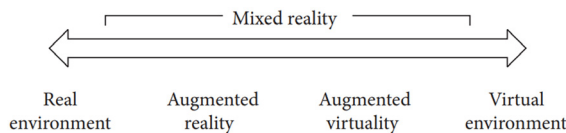


Gambar 1. Koleksi maket letusan gunung dan mitigasi bencana di Museum Gunung Fuji Jepang

Sumber : Hasil Penelitian, 2019

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan teknik digital *augmented reality*. *Augmented Reality (AR)* (CHIANG, 2014: 352-353) menggabungkan kemampuan manusia dan objek virtual untuk berinteraksi antara dunia nyata dan virtual. *Augmented Reality* merupakan teknologi berbasis *mobile* dan konten virtual yang memberikan informasi secara *real time* (LEE, 2012: 13-19). *Augmented Reality* merupakan gabungan realitas nyata dan virtual (YOON, 2014: 50). Berikut kontinum realitas gabungan antara lingkungan nyata dan lingkungan virtual (KHAN, 2019: 2) :



Gambar 2. Milgram's mixed reality continuum

Augmented Reality dapat juga digunakan dalam membuat visualisasi dan simulasi situs gunung atau situs warisan budaya lainnya. Penggunaan *Augmented Reality* dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar tentang situs dan warisan budaya di perguruan tinggi, pendidikan dasar dan menengah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Galunggung merupakan gunung yang dipahami sebagai *kabuyutan* atau situs seperti yang dituangkan dalam naskah amanat Galunggung, Carita Parahiyangan dan Prasasti Geger Hanjuang. Tempat yang dianggap suci sebagai pusat ilmu, peradaban dan spiritual masyarakat setempat yaitu tempat “*sirna ning cipta (hilang dalam karya), sirna ning rasa (hilang dalam rasa), sirna ning karsa (hilang dalam keinginan) dan sirna ning diri (hilang dalam diri)*”. *Kabuyutan* atau bangunan suci yang menunjukkan pengaruh Hindu-Buddha yaitu

situs *Indihiang*. Tasikmalaya tercatat memiliki banyak tinggalan arkeologis (WIDYASTUTI, 2017: 20) yang berasal dari masa prasejarah yaitu di daerah Cineam, Karangnunggal, Situs Bumi Rongsok, Singaparna, dan arca batu polinesia dari Gunung Galunggung (KROM, 1915: 73-78).

Penggunaan aplikasi teknologi digital *augmented reality* seperti yang diterapkan di berbagai koleksi museum di Jepang menjadi salah satu cara yang dapat diterapkan pada situs gunung di Indonesia khususnya Gunung Galunggung seperti berikut :



Gambar 3. Aplikasi Teknologi Digital di Museum Gunung Fuji Jepang. Sumber : Hasil Penelitian, 2019



Gambar 4. Aplikasi teknologi AR dalam pengembangan situs warisan budaya dan peta bahaya bencana Gunung Galunggung. Sumber : Hasil Penelitian, 2021

gunung Galunggung memiliki potensi wisata alam seperti danau kawah, mata air panas sebagai sarana pemandian dan wisata serta kerajinan bambu. Selain itu pula dapat dikembangkan atraksi budaya dan seni pertunjukan serta wisata desa di kaki gunung Galunggung. Seni pertunjukan tradisi yang berkaitan dengan religi *seperti terbang gembrung, angklung, beluk dan rengkong, karinding*, upacara adat *Hajat Sasih* dan upacara siklus hidup yaitu upacara kelahiran, perkawinan dan kematian serta upacara panen yang diselenggarakan rutin sebagai tradisi adat Kampung Naga.

Penghormatan kepada Dewi Sri dan perayaan panen padi menjadikan tari ronggeng gunung berkembang di daerah tertentu seperti pegunungan atau perkampungan dalam periode penanaman padi. Selain itu juga, pengaturan tata cara kehidupan seperti tata wilayah (penataan lahan), tata wayah (pengaturan waktu) dan tata lampah (penataan perilaku) dalam masyarakat Sunda yang hidup di sekitar gunung Galunggung.

Tata kelola tradisi budaya dan alam gunung Galunggung dilakukan oleh pemerintah setempat bersama tokoh adat dan masyarakat. Selain itu terdapat juga, keterlibatan masyarakat seperti pengrajin dan kelompok sadar wisata (pokdarwis) sebagai salah satu upaya pemberdayaan masyarakat di sekitar gunung Galunggung. Berbagai upaya konservasi alam dan tradisi budaya yang dilakukan di desa sekitar gunung Galunggung berupa pelatihan pembuatan kerajinan sebagai cinderamata dan atraksi budaya dan seni pertunjukan. Kepemilikan produk oleh para pengrajin yang memiliki kekhasan masing-masing. Penyediaan peta wisata situs dan potensi desa memudahkan wisatawan untuk berkunjung dan melihat langsung potensi desa dan upacara adat yang diselenggarakan tiap tahunnya.

Program konservasi secara keberlanjutan ini memiliki kontribusi pada pelestarian alam dan budaya secara “ajeg lestari” (terus berkelanjutan) dan peningkatan kesejahteraan sosial ekonomi masyarakat desa. Atraksi budaya dan seni pertunjukan mendukung terjadinya partisipasi interaktif antara wisatawan dan masyarakat lokal.

Potensi situs gunung di Indonesia dapat menjadi wisata alam dan wisata warisan budaya yang dapat diajukan sebagai nominasi dalam daftar warisan budaya UNESCO.

Pemerintah perlu melakukan persiapan pengajuan nominasi situs gunung di Indonesia dengan belajar dari pengalaman pengelolaan gunung Fujisan. *Fujisan* Jepang sebagai salah satu warisan budaya UNESCO. Pembelajaran dari kunjungan penulis di pusat penelitian dan museum *Fujisan* Jepang dapat diterapkan di situs gunung Galunggung atau situs di Indonesia adalah :

1. Pemetaan nilai dan interrelasi dengan *nature-culture* di Situs gunung Galunggung antara lain :

- a. Melakukan pemetaan nilai sesuai kriteria UNESCO dan interrelasi *nature-culture* di situs gunung Galunggung.
- b. Pembuatan peta potensi wilayah dan peta wisata seperti *Annaizu* Fujisan, sebagai panduan wisata skematik gunung Galunggung dan atraksi seni pertunjukan di sekitar gunung Galunggung.
- c. Melakukan pemberdayaan masyarakat dan *stakeholder* sekitar untuk terlibat dalam kegiatan konservasi situs gunung Galunggung.

2. Rencana Manajemen Situs (relasi dengan *nature-culture*, pengunjung, interpretasi, *top-down/ bottom-up*). Adapun rencana manajemen situs gunung Galunggung dapat berupa :

- a. Membuat perencanaan konservasi seni budaya di situs gunung Galunggung.
- b. Melakukan identifikasi warisan budaya benda (*tangible cultural heritage*) dan warisan budaya tak benda (*intangible cultural heritage*), ekosistem seni budaya (seni dan kriya, cerita rakyat, masyarakat adat, *cultural landscapes*, cara hidup dan kehidupan masyarakat lokal serta spesies flora dan fauna di situs gunung

- Galunggung.
- c. Mengedukasi masyarakat tentang konservasi situs gunung Galunggung.
 - d. Mengkoordinasi dan pengawasan pada gerakan konservasi yang dilakukan oleh masyarakat sekitar Galunggung.
 - e. Pembuatan pendokumentasian secara visual dan penelitian pengembangan situs Galunggung .
 - f. Penyediaan anggaran khusus untuk penelitian perbandingan situs gunung Galunggung dengan situs gunung Fuji, dan kemungkinan penelitian kerjasama antara perguruan tinggi di Indonesia dan luar negeri.
 - g. Mengajukan dokumen naskah kebijakan konservasi seni budaya di situs gunung Galunggung kepada pemerintah daerah khususnya dinas pariwisata provinsi, kementerian pendidikan dan kebudayaan, kementerian pariwisata dan kementerian pendidikan, riset dan perguruan tinggi di Indonesia.
 - h. Perguruan Tinggi terlibat dan berpartisipasi dalam perencanaan strategi kebudayaan dan pengembangan situs Gunung Galunggung sesuai kebijakan kemajuan kebudayaan dan terciptanya *good governance*.

KESIMPULAN

Program perencanaan nominasi situs gunung di Indonesia ke dalam warisan budaya dunia UNESCO perlu segera diagendakan oleh pemerintah. Berbagai upaya pengembangan konservasi situs dengan teknologi digital 4.0 dan pendampingan bagi pengrajin, masyarakat lokal dengan melibatkan perguruan tinggi, pemerintah daerah, komunitas museum dan industri wisata seni budaya. Hal ini

dilakukan sebagai salah satu upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi masyarakat sekitar situs Gunung Galunggung untuk memenuhi, meningkatkan kesejahteraan, kemandirian dan pemberdayaan masyarakat serta peningkatan kunjungan wisata alam dan warisan budaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada Ristek-BRIN yang telah memberi bantuan dana Hibah Penelitian Penugasan Konsorsium Riset Perguruan Tinggi Bidang Seni Pertunjukan tahun 2019-2021. Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua yang telah memfasilitasi selama penelitian. Universitas Japan kerjasama UNESCO, ICOMOS, ICCROM, IUCN yang telah menyelenggarakan Workshop Pengembangan Kapasitas *Mixed Nature-Culture Heritage* di Universitas Tsukuba Ibaraki Jepang tahun 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- CHIANG, TOSTI H.C., STEPHEN J.H. YANG dan GWO-JEN HWANG, 2014. “*An Augmented Reality-based Mobile Learning System to Improve Students Learning Achievements and Motivations in Natural Science Inquiry Activities*”, Educational Technology & Society, Vol. 17 No. 4
- DANASASMITA, SALEH DKK. 1987. *Sewaka Darma (Kropak 408), Sanghyang Sik- sakandang Karesian (Kropak 630), Amanat Galunggung (Kropak632)*. Transkripsi dan Terjemahan. Bagian Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Sunda (Sundanologi). Bandung: Direktorat Jendral

- Kebudayaan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- DEWI, INDARTI KOMALA dan YOSSA ISTIADI,
 2016. *“Mitigasi Bencana Pada Masyarakat Tradisional Dalam Menghadapi Perubahan Iklim di Kampung Naga Kecamatan Salawu Kabupaten Tasikmalaya”*, Jurnal Manusia dan Lingkungan, Vol. 23 No. 1, Maret 2016
- EL-ZASTROUW, NGATAWI,
 2020. *“Menuju Sosiologi Nusantara : Analisa Sosiologis Ajaran Ki Ageng Suryomentaram dan Amanat Galunggung”*, Islam Nusantara: Journal for Study of Islamic History and Culture, Vol. 1 No. 1 July 2020.
- ISMANTO,
 2020. *“Tinjauan Aspek-Aspek Kampung Naga”*, Al-Tsaqafa : Jurnal Ilmiah Peradaban Islam Vol. 17 No. 2, 2020
- KHAN, TASNEEM, KEVIN JOHNSTON, and JACQUES OPHOFF.
 2019. *“The Impact of an Augmented Reality Application on Learning Motivation of Students”*, Advances in Human-Computer Interaction Vol 2019.
- KROM, N.
 1915. *Rapporten van de Oudheidkundigen Dienst In Nederlandsch-Indie (ROD) 1914 Inventaris der Hindoe-oudheden. Uitgegeven door het Bataviasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen. Batavia: Albrech & Co.*
- LEE, KANGDON.
 2012. *“Augmented Reality in Education and Training”*, TechTrends March/ April, Volume 56 Number 2 .
- SURYO, I, M.C.G. CLARKE.
 1985. *“The Occurrence and Mitigation of Volcanic Hazards in Indonesia as Exemplified at the Mount Merapi, Mount Kelut and Mount Galunggung Volcanoes”*, Quarterly Journal of Engineering Geology and Hydrogeology, Vol. 18
- WIDYASTUTI, ENDANG.
 2017. *“Arsitektur Bangunan Suci di Situs Indihiang Kota Tasikmalaya”*, Jurnal Purbawidya, Vol.6 No.1, Juni 2017
- YOON, SUSAN A., JOYCE WANG.
 2014. *“Making the Invisible Visible in Science Museums Through Augmented Reality Devices”*, TechTrends, January/ February Vol. 58, Number 1.

5

ESTETIKA GASTRONOMI NUSANTARA DALAM MEDIA DIGITAL

I.I. PRATIWI

Received: 18 April 2021; Accepted: 31 Mei 2021; Published: 30 Juni 2021

Ed. 2021; 4 (2): 248 - 257

Abstract

The development of the digital world affects how humans perceive aesthetics in digital media. Including how the Indonesia gastronomic presentation is perceived in digital media both visually and audio. Gastronomy is the study of food and food culture. The development of digital information technology creates a space that is full of information, how can information about the Indonesian gastronomy continue to exist in the midst of cross-cultural information on today's digital media. People's behavior is influenced by the perceptions of netizens formed from digital information media, be it social media, television media, film media, even entertainment media on demand. This study uses a phenomenological approach to describe how the Indonesian gastronomic aesthetics are presented in various digital media platforms, namely social media Instagram, social media Facebook, social media Youtube, digital television media, digital film media, and entertainment digital media on demand. The data was obtained through observation of these various digital media platforms. This study produces a comparison of the aesthetic elements used in each of these digital media and how the existence of Indonesian gastronomy is presented in it.

Keywords: Digital Media, Indonesian Gastronomy, Gastronomy Aesthetic, Food Aesthetic, Culinary Aesthetic.

PENDAHULUAN

Dalam kurun waktu 10 tahun terakhir ini perkembangan media digital dipengaruhi oleh diperkuatnya jaringan teknologi informasi. Di Indonesia saja, program pemerataan jaringan komunikasi masih terus menjadi program prioritas pemerintah.

Kondisi pandemic Covid-19 yang membatasi pergerakan dan interaksi manusia semakin mendorong kebijakan pemerintah dalam pengembangan dan pemerataan teknologi serta media komunikasi. Tidak beroperasinya mall, bioskop, ruang-ruang publik, sekolah

dan kampus, serta kebijakan pembiasaan masyarakat yang diam di rumah selama pandemic Covid-19 memberikan ruang bagi media digital untuk semakin meresap dalam keseharian masyarakat. Media komunikasi digital dianggap sebagai solusi untuk pembatasan pergerakan dan interaksi antara masyarakat, dimana hampir seluruh kegiatan utama masyarakat diselenggarakan menggunakan teknologi komunikasi digital ini. Belanja memenuhi kebutuhan sehari-hari, menggunakan aplikasi digital. Bersekolah menggunakan aplikasi Google Classroom dan google meet. Bekerja menggunakan

aplikasi zoom meeting dan whatsapp. Mencari informasi menggunakan aplikasi Google Search. Bersosialisasi dan bersilaturahmi menggunakan aplikasi sosial media. Sampai beribadah pun menggunakan aplikasi *zoom conference*.

Ketergantungan manusia pada aplikasi-aplikasi yang berkembang dalam media digital memengaruhi pola hidup masyarakat zaman sekarang yang memiliki dua ruang kehidupan, yaitu ruang kehidupan nyata dan ruang kehidupan digital. Hal ini merubah pola perilaku masyarakat dalam mencerna informasi dan memanfaatkan waktu untuk mengerjakan beberapa hal sekaligus secara paralel. Sambil menjaga anak bermain misalnya, sang ibu bisa menggunakan waktu untuk berbelanja dengan melihat-lihat antar toko di Tokopedia atau Shopee misalnya, memasukkan ke daftar keinginan (*wishlist*), dan melakukan transaksi di lain waktu. Para pelajar misalnya, bisa melakukan masuk ke dalam perkuliahan kampus tetapi sembari mengikuti webinar di belahan dunia yang lain. Sifat paralel dari pola bekerja secara digital ini akan melahirkan generasi yang mampu menyelenggarakan pekerjaan secara multitasking dan akan kesulitan jika harus mengikuti pola bekerja yang sesuai dengan aturan lama.

Media digital merupakan media yang penuh dengan informasi lintas geografis dan lintas budaya. Media digital dirancang pula dengan algoritma pemrograman yang membuat kelompok informasi yang menjadi minat dari seseorang akan muncul berdasarkan historis pencarian di masa lampunya. Bila seseorang menyukai tentang tanaman misalnya, dalam media social yang digunakannya, informasi berkaitan dengan tanaman akan muncul berulang kali. Hal ini berdampak pada informasi-informasi yang kurang populer akan

semakin tenggelam. Termasuk juga informasi-informasi yang berkaitan dengan kebudayaan yang mungkin kurang populer tetapi memiliki skala kepentingan yang cukup tinggi, tidak akan sampai pada target audiensnya melalui algoritma yang saat ini berkembang di masyarakat. Atas dasar pemikiran itulah, maka dirasa penting untuk menelaah bagaimana budaya nusantara dicitrakan dalam media digital, termasuk budaya gastronomi nusantara.

Gastronomi merupakan ilmu tentang makanan dan budaya makanan. Menurut TURGARINI (2018) terdapat 9 (sembilan) aspek penting dalam gastronomi, dapat dilihat dalam Fig 1 berikut ini.



Gambar 1. Komponen Gastronomi.

Sumber : Turgarini (2012)

Gastronomi akan berkaitan dengan filosofi, sejarah, tradisi, social, etika dan etiket yang berhubungan dengan makanan. Gastronomi juga berkaitan dengan bahan baku dan pengetahuan gizi makanan. Gastronomi berkaitan juga dengan kegiatan mencicipi, memasak, serta menghidangkan makanan. Gastronomi akan berhubungan juga dengan mempelajari, meneliti dan menulis tentang makanan. Gastronomi berhubungan juga dengan pengalaman makan yang unik dalam hal ini melakukan wisata (TURGARINI, 2018).

Gastronomi nusantara merupakan komponen-komponen gastronomi yang mengulas mengenai kekayaan budaya gastronomi yang dimiliki oleh Indonesia yang memiliki latar budaya yang berbeda-beda. Gastronomi nusantara bisa merupakan gastronomi tradisional yang lahir dari adat istiadat yang berhubungan dengan makanan dari sisi bahan baku makanan tradisional, jenis makanan tradisional, cara memasak makanan tradisional, sampai cara menghidangkan makanan tradisional. Gastronomi nusantara dapat pula menggambarkan inovasi makanan nusantara dalam bentuk makanan fashion, makanan kreasi masa kini bahkan makanan yang memanfaatkan teknologi pengolahan pangan yang merupakan hasil dari kreatifitas dan penciptaan makanan sebagai salah satu objek karya seni, misalnya gastronomi molekuler nusantara. Gastronomi nusantara merupakan makanan lokal yang dapat digunakan sebagai alat untuk membedakan satu budaya dengan budaya lainnya yang dapat memberikan identitas budaya (DU RAND GE, 2003). Gastronomi nusantara lahir dari adanya kekayaan budaya Indonesia yang tersebar pada 17.508 pulau yang ada di Indonesia, yang memiliki factor geografis, iklim dan historis yang berbeda yang berpengaruh pada budaya makanannya. Sejarah perdagangan rempah di masa lampau, eksistensi kerajaan nusantara serta penjajahan yang terjadi di Indonesia turut memberikan kekayaan budaya gastronomi nusantara Indonesia yang sampai masa kini masih bisa dilihat pengaruhnya pada budaya gastronomi Indonesia (WIJAYA, 2019).

Estetika gastronomi nusantara diartikan sebagai bagaimana gastronomi nusantara dicitrakan dengan memenuhi komponen-komponen estetis. Baik dari sisi kreator maupun penikmat media digital. Dimana bisa dipahami bahwa estetika yang berfokus pada

creator akan menerjemahkan keindahan seni atau estetis dalam kaitannya dengan penciptaan produk makanan sebagai objek estetis dengan maksud penciptaan tersebut menghasilkan respon estetis dalam media digital (EATON, 2010). Sementara dari sisi penikmat rangsangan estetika gastronomi nusantara tersebut mampu menciptakan pengalaman estetis yang dapat memunculkan beberapa tingkatan respon, misalnya secara psikologis maupun secara sikap. Secara psikologis misalnya, jadi timbul selera makan, ingin mencoba makanan, atau ingin mencoba membuat makanan. Sementara secara sikap misalnya melakukan perilaku membeli makanan, memakan makanan, memasak makanan maupun merekomendasikan makanan.

Dalam media digital, akan melibatkan perangsangan inderawi visual yang melibatkan indera pelihat dan audio yang melibatkan indera pendengaran. Sementara rangsangan inderawi yang tidak diperoleh adalah rangsangan indera penciuman dalam bentuk bau dan aroma, serta rangsangan indera peraba dalam bentuk sentuhan, dan rangsangan indera pengecap dalam bentuk rasa. Hilangnya tiga sensor inderawi dalam estetika gastronomi nusantara yang disajikan dalam media digital, seringkali harus menjadikan dua rangsangan inderawi lainnya (visual dan audio) dimunculkan dengan berlebihan. Sebagai contoh, dengan penyajian foto makanan yang bisa ditemukan di Gofood maupun di Instagram. Maka penataan foto makanan tersebut harus mampu merangsang pengalaman estetis penikmat agar mampu menimbulkan respon terhadap rangsangan visual tersebut, misalnya dengan melakukan pemesanan makanan Kreator dibelakan layar yang menciptakan karya visual berkaitan dengan makanan bukan main-main, profesi yang muncul diantaranya adalah fotografer makanan, pengarah gaya makanan (*food*

stylist), *chef* serta pengelola blog makanan (BENDERSKY, 2014).

Perkembangan terkini berkaitan dengan gastronomi dalam media digital berkembang karena perkembangan media social Youtube, Instagram dan Tiktok. Berbagai platform tersebut digunakan oleh para pengelola akun media social yang mengembangkan kanal-kanal yang berhubungan dengan review makanan sampai mukbang (makan besar). Mukbang merupakan gaya makan besar yang muncul dari vlogger-vlogger Korea. Berbeda dengan sebagian besar budaya di Indonesia yang menggambarkan makan sebagai bagian dari etika dan sopan santun dengan makan dengan aturan. Dalam budaya Asia Timur, makan dengan mengecap atau mengeluarkan suara merupakan bagian dari budaya yang menggambarkan kenikmatan makan, penghargaan terhadap yang memasak dan menyajikan makanan, serta menimbulkan suasana kebahagiaan. Sehingga beberapa kanal mukbang menjadi populer dan menjadi bagian daripada estetika gastronomi yang berkembang dari creator Asia Timur. Selain rangsangan visual, rangsangan audio disini menjadi penting dengan menggunakan microphone yang memiliki sensitifitas perekaman bunyi yang cukup baik, sehingga mampu merekam suara-suara detail saat menyantap makanan.

Studi ini bertujuan untuk merekam beberapa fenomena gastronomi nusantara yang berhasil disajikan secara estetik dalam media digital masa kini. Teknik observasi dan studi *literature* digital dilakukan dalam mengumpulkan data, sementara data diolah secara analisis kualitatif deskriptif. Pembatasan dilakukan pada kanal-kanal media digital berupa sosial media Youtube, Instagram, Facebook, Film, Acara Televisi, serta *Media Entertainment on Demand* seperti Netflix dan Viu. Bagaimana

estetika gastronomi nusantara dipresentasikan dalam kanal-kanal media digital tersebut dan seberapa besar porsinya dalam media digital tersebut merupakan inti dari penyelenggaraan studi ini.

PEMBAHASAN

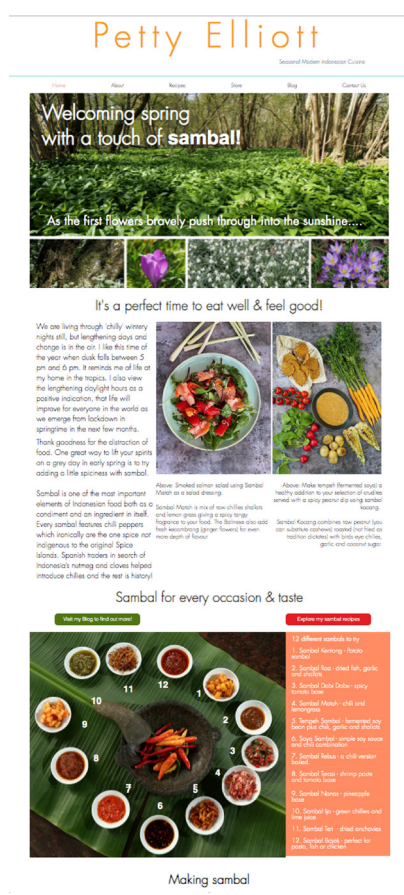
Media digital yang mengangkat gastronomi secara umum berkembang diawali dengan adanya perkembangan blog sejak tahun 2002 dan website yang dikelola pribadi. Pandangan para blogger makanan untuk hidangan tertentu atau masakan telah memanfaatkan peluang pemasaran yang besar. Ulasan dalam blog dapat menarik orang lebih dan lebih ke tempat yang menyajikan jenis makanan atau masakan yang sama (PHILIP, 2016). Jika melakukan pencarian melalui google search engine dengan kata kunci – kata kunci tertentu, maka muncul beberapa hasil yang dapat dilihat dalam tabel 1 berikut ini.

Table 1. Pencarian Google Blog Gastronomi Nusantara.

No	Kata Kunci	Hasil	Waktu
1	Blog Kuliner	47.000.000	0,48
2	Blog Gastronomi	3.230.000	0,49
3	Blog Kuliner Indonesia	27.100.000	0,53
4	Blog Gastronomi Indonesia	68.000	0,48
5	Blog Kuliner Nusantara	1.810.000	0,55
6	Blog Gastronomi Nusantara	21.900	0,47

Salah satu blog yang cukup baik merepresentasikan gastronomi nusantara diantaranya adalah pettyelliott.com yang dikelola oleh orang Indonesia yang lama tinggal di Inggris dan membuka kelas memasak di Inggris. Pada tahun 2002 sepulang ke Indonesia, Petty semakin giat menulis tentang makanan Indonesia hingga terbit buku memasaknya *Papaya Flower* di tahun 2014. Blog yang dikelola oleh Petty Elliot membagikan

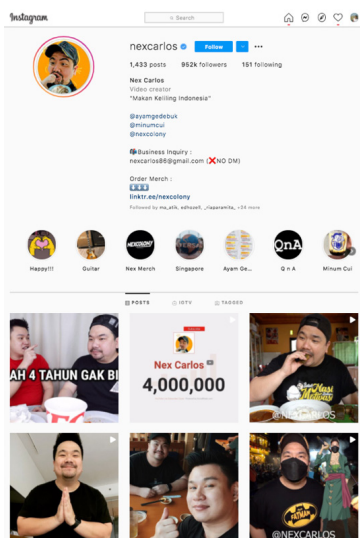
informasi berkaitan dengan resep masakan Indonesia, foto-foto makanan *fashion* Indonesia, foto-foto bahan baku makanan Indonesia, dan belakangan dalam blog yang dikelola beliau juga menjual produk bumbu makanan dengan merek Rasaku selain buku masak yang dijualnya yaitu Papaya Flower dan Jakarta Bites. Blog Petty Elliott ini hanya salah satu dari bagaimana presentasi estetik dari gastronomi nusantara dalam media digital yang cukup baik dilakukan dan diakses pula oleh masyarakat mancanegara karena blog yang dikelola berbahasa Inggris.



Gambar 2. Blog Milik Petty Eliot.

Sumber: [http ps://www.pettyelliott.com/](http://ps://www.pettyelliott.com/)

Dalam media social Instagram, presentasi makanan cukup beragam diantaranya merupakan review makanan, photo makanan sampai resep makanan. Instagram merupakan media social yang digunakan pula sebagai etalase social baik produk maupun persona. Sebagaimana observasi yang dilakukan dalam Forbes India pada tahun 2017, perilaku memotret dan membagikan potret makanan sudah menjadi kebiasaan baru dengan adanya perkembangan gawai pintar dan media social (BANARJEE, 2017). *Photo* makanan yang dibagikan dalam social media dianggap sebagai perpanjangan budaya dan gaya hidup masa kini (LEWIS, 2020). Ada istilah yang digunakan sebagai pengelola akun social media pribadi yang banyak mengulas mengenai kuliner nusantara, yaitu adalah *foodie* atau *travel foodies*. Menurut phinemo.com, ada 22 *foodies* yang perlu difollow akunnnya karena memberikan informasi rekomendasi kuliner kekinian bahkan otentik dan legendaris Indonesia. Beberapa akun diantaranya adalah: @riasukmawijaya, @mgdalenaf, @nexcarnos, @myfunfoodairy, @jajanbakso, @henjiwong, @tanboy_kun, @kenandgrat, @gerrygianza, @anakjajan, @inijie, @eatandtreats, @dj_kattybutterfly36, @JWestBros, @kokobuncit, @filipusverdi, @kulineran_yk, @kokokulineran, @fooddirectory, @dyodoran, @anitajoyo dan @foodventurer (SULISTIARMI, 2020). Mayoritas daripada *foodie* tersebut mengelola pula akun Youtube sementara Instagram kembali digunakan sebagai kanal etalase, karena Instagram tidak memberikan monetasi terhadap tayangannya. Sementara Youtube dianggap sebagai kanal yang memberikan ruang bagi konten creator untuk memperoleh uang dari konten yang diunggahnya.

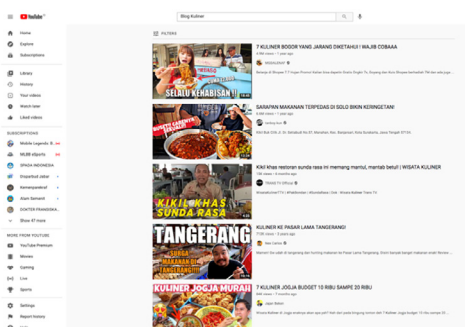


Gambar 3. Instagram Nex Carlos

Sumber: <https://www.instagram.com/nexcarlos>

Jika melihat akun Youtube, dan melakukan pencarian dengan beberapa kata kunci seperti dalam teknik pencarian google search.

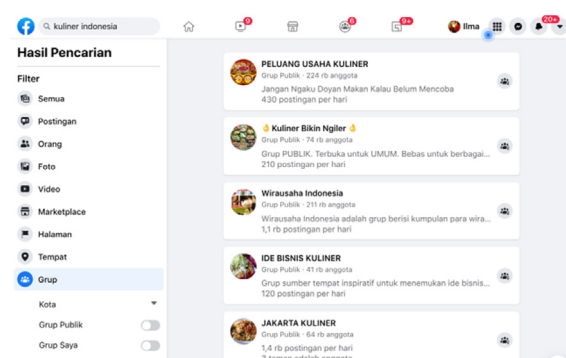
Maka ditemukan hasil pencarian seperti dalam tabel 1. Maka beberapa nama foodies Instagram muncul sebagai pencarian utama (*top search*). Nama MGDALENAF, Tanboy Kun, Nex Carlos, Makanmana, MYFUNFOODDIARY, serta beberapa tayangan televisi yang diunggah ke Youtube seperti channel Trans7 Official, Trans TV Official, dan Netmediatama. Penarik utama dari postingan dalam Youtube adalah gambar sampul video dan judul video yang dibuat semenarik mungkin. Sementara konten populer dari gastronomi nusantara yang diangkat adalah berkaitan dengan *review* makanan.



Gambar 4. Tangkapan Layar Youtube.com

Sumber: diolah peneliti

Sementara, untuk media social Facebook dengan menggunakan kata kunci kuliner Indonesia maka berbagai Facebook grup muncul, dan uniknya Facebook memiliki grup-grup yang banyak dikelola untuk bisnis kuliner Indonesia, hal ini yang menjadi pembeda dari platform media digital lainnya yang kebanyakan melakukan review masakan. Dalam platform Facebook, review dan membagikan resep makanan tetap ada tetapi hanya di Facebook terdapat fasilitas grup yang memungkinkan penggunaannya membagikan informasi khusus terkait suatu produk yang dibuatkan grup khususnya. Sehingga memungkinkan interaksi langsung antar anggota grup tanpa melibatkan orang-orang non anggota grup. Jika melihat pola komunal, maka Facebook lebih cocok jika disebut sebagai media social, karena level interaksi yang lebih memungkinkan antar penggunaannya.



Gambar 5. Tangkapan Layar Facebook.com

Sumber: diolah peneliti

Munculnya kebutuhan tayangan-tayangan televisi digital di bidang makanan juga memberikan warna tersendiri berkaitan dengan estetika gastronomi nusantara. Beberapa jenis tayangan diantara adalah acara memasak, acara wisata kuliner serta acara kompetisi memasak. Literasi gastronomi yang dimunculkan di masing-masing konsep acara berbeda-beda. Misalnya untuk acara wisata kuliner dimunculkan review dan pengalaman berwisata kuliner,

sementara untuk acara kompetisi memasak, gastronomi dimunculkan sebagai bentuk dari pencapaian keahlian memasak, mengolah dan menyajikan makanan. Secara visual, teknik editing berpengaruh dalam proses mencerna estetika gastronomi yang dimunculkan. Misal ketegangan dari pemotongan gambar dan pengaruh sound effect dalam acara kompetisi memasak memberikan pengalaman estetis tersendiri. Tantangan yang diberikan dalam kompetisi memasak tersebut seringkali mengangkat kepopuleran makanan tradisional Indonesia. Salah satu kompetisi memasak yang cukup terkenal adalah Master Chef Indonesia, dimana acara kompetisi MasterChef ini merupakan salah satu waralaba acara televisi yang diadopsi dalam tayangan di Indonesia.



Gambar 6.

Tangkapan Layar Program Masterchef Indonesia

Sumber: Youtube Master Chef Indonesia

Sementara, berkembangnya literasi gastronomi nusantara juga membuat para kreator seniman perfilman dalam mengabadikan kekayaan gastronomi nusantara dalam bentuk film. Beberapa judul yang mengangkat tema berkaitan dengan gastronomi nusantara diantaranya adalah Tabula Rasa, sebuah film yang banyak mengangkat tentang kuliner khas Minangkabau, Filosofi Kopi, sebuah film yang banyak mengangkat tentang budaya kopi di Indonesia, Aruna dan Lidahnya sebuah film yang banyak memotret makanan legendaris yang ada di Indonesia dalam gaya bercerita

wisata kuliner. Dari semua judul tersebut, Filosofi Kopi dinilai sebagai salah satu film yang memiliki kesuksesan yang cukup besar dalam mengangkat budaya kopi nusantara yang mendorong pada lahirnya kebiasaan dan usaha kedai-kedai kopi di kalangan milenial.



Gambar 7. Cuplikan Adegan Film Filosofi Kopi

Sumber: <https://jonathanend.files.wordpress.com/2015/04/filkop5.jpg>

Lahirnya media *entertainment on demand* seperti Netflix, Viu, Disney Hotstar, Iflix, dan Indihome memberikan ruang bagi para konten kreator untuk berkarya dalam media baru selain film dan televisi. Beberapa program dikembangkan dalam bentuk drama series fiksi dan documenter. Platform ini sudah lebih dulu digunakan bagi kreator mancanegara, sayangnya creator Indonesia belum banyak menggunakan media ini sebagai salah satu sarana media digital yang dapat menjadi ruang ekspresi dan berkarya. Kurangnya konten yang diproduksi oleh orang Indonesia menjadikan minimnya literasi gastronomi nusantara digital ditemukan dalam media tersebut. Ada salah satu program yang dikelola oleh channel National Geography berjudul Gordon Ramsay: Uncharted yang mengangkat gastronomi nusantara dalam salah satu tayangannya yang menampilkan Chef terkenal Gordon Ramsay yang berpetualang di Sumatera Barat untuk memasak kuliner rendang bersama dengan Chef Wiliam Wongso.



Gambar 8. Tangkapan Layar Program

Gordon Ramsay: Uncharted

Sumber: Disney+ Hotstar Channel

Beberapa perkembangan media digital dan kebutuhan masyarakat berkaitan dengan aplikasi-aplikasi digital yang dapat *download* di gawai pintar membantu memberikan solusi bagi manusia digital. Beberapa aplikasi digital yang mengangkat tentang gastronomi nusantara diantaranya dapat dilihat dalam tabel 2 berikut. Konten gastronomi digital disajikan secara visual dalam bentuk informasi berkaitan dengan gastronomi nusantara, restoran yang menyajikan, transaksi dan reservasi makanan, serta promosi diskon makanan. Beberapa aplikasi berkaitan dengan pengetahuan berkaitan dengan makanan sehat dan kegiatan menanam bahan makanan juga mulai bermunculan belakangan ini.

Table 2 Aplikasi Digital Gastronomi Nusantara.

No	Nama Aplikasi	Konten	Operating Sistem
1	GoFood dalam Gojek	Pemesanan Makanan	Android & iOS
2	Zomato	Review Restoran	Android & iOS
3	Traveloka	Review Restoran, Promo Restoran	Android & iOS
4	Pinterest	Resep Makanan	Android & iOS
5	Cookpad	Resep-resep	Android & iOS
6	PergiKuliner	Review Restoran	Android & iOS

7	Eatigo	Review dan reservasi restoran	Android & iOS
8	Hangry	Pemesanan Makanan	Android & iOS
9	Foodia	Belanja Bahan Baku Makanan	Android & iOS
10	Meser Mang	Belanja Bahan Baku Makanan	Android

Sumber: Diolah peneliti

Perkembangan media digital juga mencitrakan gastronomi nusantara dalam media permainan digital. Beberapa judul permainan digital yang mengangkat kuliner nusantara diantaranya adalah Gim Tahu Bulat, Gim WarungChain: Go Food Express, dan Gim Kuliner Selera Nusantara.



Gambar 9. Gim Kuliner Selera Nusantara

Sumber: Google Playstore

PENUTUP

Bicara tentang estetika akan sangat berkaitan dengan bagaimana creator dan penikmat objek yang dinilai estetis. Bentuk dan komponen estetika akan sangat bervariasi bergantung pada pola pikir masyarakat di suatu zaman. Perkembangan media digital akan merubah bagaimana sensor inderawi bekerja merespon rangsangan-rangsangan yang ada. Presentasi gastronomi nusantara dalam media-media digital tersebut akan sangat bervariasi tingkat estetisnya tergantung siapa yang mengonsumsi rangsangan estetis tersebut. Apa tujuan dari creator dalam membuat suatu objek estetis, apakah untuk sekedar meningkatkan

kesadaran atau sampai menimbulkan suatu dorongan perilaku tertentu. Selain nilai estetis dari gastronomi nusantara dalam media digital, konten literasi yang berkaitan dengan pengetahuan gastronomi nusantara dalam media digital merupakan salah satu hal yang juga penting untuk dilakukan dalam upaya melestarikan budaya nusantara khususnya di bidang gastronomi. Gencaran informasi dalam media digital harus menjadi kesadaran akan pentingnya menyiapkan konten-konten digital yang dapat memberikan pengetahuan dan pembekalan bagi generasi digital di masa kini dan masa yang akan datang. Karena kalau bukan creator masa kini yang menyajikan konten berkaitan dengan pelestarian gastronomi nusantara dalam media digital, pengetahuan ini akan semakin tergerus oleh pengetahuan asing yang tidak berkaitan dengan identitas bangsa Indonesia. Hal ini dikhawatirkan akan membuat bangsa Indonesia semakin kehilangan identitasnya di masa yang akan datang.

KESIMPULAN

Artikel Estetika Gastronomi Nusantara Dalam Media Digital ini dituliskan oleh Ilma Indriasri Pratiwi, SE, MPPar khusus untuk Jurnal Budaya Nusantara. Tahun 2020-2021, merupakan masa tantangan pandemic Covid-19 melanda dan memberikan disrupsi dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan dan penelitian. Beberapa kegiatan penelitian dalam bentuk *survey* lapangan tidak dapat terselenggara sehingga muncul pendekatan-pendekatan desk study dalam penyelenggaraan penelitian. Artikel ini merupakan salah satu diantaranya. Semoga sumbangsih ini dapat bermanfaat bagi pembacanya dan memberikan kekayaan perspektif lain dalam memaknai warisan budaya Indonesia di bidang gastronomi, khususnya yang berkaitan dengan perkembangan media digital di Indonesia.

Terima kasih saya ucapkan untuk pengelola Jurnal Budaya Nusantara dan seluruh civitas akademika departemen pariwisata Universitas Pendidikan Indonesia. Jika ada pertanyaan berkaitan dengan artikel ini, jangan sungkan untuk mengontak saya di alamat email ilma.indriasri@upi.edu.

DAFTAR PUSTAKA

BANERJEE J.

2017. *Shoots, eats and leaves: The changing f rames of food photography*. Forbes India.

BENDERSKY, ARI.

2014 *Food & Art Styling Ideas*. Beverly: Rockport Publishers.

DU RAND GE, HEATH E, ALBERTS N.

2003 The Role of Local and Regional Food in Destination Marketing: A South African Situation Analysis. *J Travel Tour Mark*. 2003; 14 (3/4): 97–112

EATON, MARCIA MUELDER.

2010. *Persoalan-Persoalan Dasar Estetika*. Terjemahan: Embon Kenyowati Ekosiwi. Jakarta: Salemba Humanika.

LEWIS, TANIA.

2020. *Digital Food: From Paddock to Platform*. *Contemporary Food Studies: Economy, Culture and Politics*. London: Bloomsbury Academic

PHILIP, LEENA.

2016. *Impact of Food Blogs On The Reader*. *International Journal of Scientific & Technology Research* Volume 5, Issue 06, June 2016.

SULISTIARMI, WIKE.

2020. *22 Instagram Foodies Indonesia yang Patut Anda Follow*. <https://phinemo>.

[com/22-instagram-foodies-indonesia-terkenal-yang-patut-anda-follow/](https://www.instagram.com/22-instagram-foodies-indonesia-terkenal-yang-patut-anda-follow/)
(diakses 15 Mei 2020)

TURGARINI, D.

2018. *Gastronomi Sunda Sebagai Daya Tarik Wisata di Kota Bandung*. Universitas Gajah Mada.

WIJAYA, SERLI

2019. *Indonesian Food Culture Mapping: A Starter Contribution to Promote Indonesian Culinary Tourism*. Journal of Ethnic Foods (2019) 6:9

DAFTAR SITUS WEB

<https://www.pettyelliott.com/>

<https://www.instagram.com/nexcarlos>

www.youtube.com

www.facebook.com

<https://jonathanend.files.wordpress.com/2015/04/filkop5.jpg>

6

“ SENI TEKS” DALAM PRESPEKTIF DUNIA VIRTUAL

RAHMAT JABBARIL

Received: 16 Maret 2021; Accepted: 18 April 2021; Published: 30 Juni 2021

Ed. 2021; 4 (2): 258 - 268

Abstract

If that is the priority in weighing the mind and exploring the core of the perspective of thinking, of course, will move on to a “statement”. Where the platform of thought will be the entrance and open a gap for other thoughts, because the thinking perspective finds the value of “abstract”. The context of thinking is more about extracting the essence of thinking, so the value of art becomes abstract. The reality of the meaning of art is not only a question of form, but more than that, art will play freely about form. The basic theory of writing, using a qualitative frame of mind, using a curatorial approach. The form of virtue in art is actually not based on purely aesthetic values, but the depth of ideas as a way of “enlightenment” to determine the direction where we should be oriented. The result of this thought is, the continuity of artistic value is certainly constructed by; Awareness of the value of intensity, ethics-technique, psychology and full awareness of the essence of ideas (philosophy of art). So the perspective of virtue in art is the awareness of thinking about the abstraction of the universe itself, which is manifested in the form of works, namely the work of two dimensions of Text Art.

Keywords: text art, the essence of thinking, fine art, two dimensions.

PENDAHULUAN

Seni Teks Dalam Pecapaian Penyadaran “filsafat seni” di Ruang Virtual

Keindahan sebagai nilai abstrak itulah sesungguhnya menunjukkan representasi berpikir kita sedang membuka pikiran baru. Kesemestaan yang didalamnya penuh dengan isian berbagai bentuk, tentunya menjadi satu kesatuan utuh dalam keabstarakan seni itu sendiri. Maka berpikir seni menjadikan seni berpikir yang mengabstraksi pada sebuah kesadaran “bahasa” sebagai alat komunikasi. Dalam konteks itu tidak bisa dinafikan, bahwa: “seni teks” sebagai bentuk wujudnya dalam prespektif kesadaran dari penyederhanaan konsepsi seni. Diama bentuk “seni teks” berdasar pendekatan “filsafat seni” itu di

sematkan pada media virtual, sebagai sebuah roda dari revolusi 4-0.

Keberlangsungan penyadaran yang menumbuh dalam situasi pandemi COVID-19, itu cukup menohok. Terutama dalam dunia “kesenian”. Berbagai aktivitas pameran, pertunjukan dan diskusi-diskusi merebak dimana-mana dengan menggunakan media virtual. Para musisi seperti Iwan Fals, group SLENK, konser musik Sujewo Tejo, sampai para musisi muda yang baru memulaipun menunjukkan kebolehannya, seperti kelompok peluru kata band dengan lagu-lagu puitisnya. Monolog (teater) Wawan Sofwan di dapur rumah seniman (pematung) Nyoman Nuarta. Pameran seni rupa untuk sebuah musium mini Covid-19, di studio Pohaci

Bandung. Termasuk pameran “seni Teks” peserta kelas “filsafat Seni dan Strategi Seni”. Kemungkinan setiap daerah sepertinya tidak melepaskan memanfaatkan dunia virtual untuk mensosialisasikan kegiatan berkeseniannya. Bahkan kegiatan-kegiatan seminar soal seni dan lomba-lomba “karya seni”, pastinya tidak lepas dari media virtual. Peraturan pemerintah berkaitan dengan protokoler kesehatan, seperti menjadi keutamaan dalam menjaga kesehatan masyarakatnya. Namun intuisi dan ekspresi (psikologi) sepertinya tidak sedikit para seniman itu menggunakan kegiatan secara *offline*, cuma dengan konsep protokoler kesehatan. Namun bagi para seniman itu rasanya tidak puas kalau karyanya hanya di tonton terbatas, kembali lagi dunia virtual menjadi media mensosialisasikan karya-karyanya.

Media seni merupakan alat strategis untuk meluaskan jiwa dan pikiran menyemat dalam memilih dan memutuskan bentuk estetik. Tapi yang menjadi penting, tidaklah hanya sebatas eksekusi-estetik, adalah membulis, supaya karya kita bisa diapresiasi orang lain atau publik. Namun yang menjadi penting dari sebuah karya seni, barangkali berhubungan dengan gagasan. Pada konteks itulah, peran “filsafat seni” menjadi keutamaan pada seniman, selain memahami etik-estetik dan estetika. Namun seni menjadi unik, karena didalamnya meraup segalanya, sebagai kekuatan pencerah. Bambang Sugiharto tidak mengelak dari keunikan seni itu, denganya dia menyebutkan: “Seni adalah cara sangat unik dalam menafsir dan memaknai pengalaman itu, yang berbeda dari sains, agama dan filsafat” (BAMBANG SUGIHARTO, 2013: 16). Pada kenyataan lain, kita harus berhadapan dengan situasi yang berjarak dan dipertemukan dengan dunia yang berbeda dengan sebelumnya. Berdasarkan pada nilai yang dikandungnya (hakekat seni),

sesungguhnya setiap orang mempunyai pengalaman estetik dan pengalaman berekspresi walau bentuk ekspresinya bukan penciptaan karya seni, namun pada ekspresi kesedihan, marah dan kebahagiaan. Tetapi pengalaman psikologi itu bisa menjadi investasi untuk memperkuat nilai estetik dari pengalaman yang di kandunginya. Pada itulah potensi pemikiran seni sangat dimungkinkan hadir, ketika pengalaman ekspresi spontan dan Juga pengalaman intelektual itu mengendap. Jakob Sumardjo mempertegas; Dalam seni, perasaan harus dikuasai lebih dahulu, harus dijadikan objek, dan harus diatur, di kelola, dan diwujudkan atau diekspresikan dalam karya seni (JAKOB SUMARDJO, 2000: 73). Pandangan keunikan seni dalam prespektif Bambang Sugiharto, merupakan bentuk yang mempertegas pada pandangan Jakob Sumardjo, dimana keunikan itu tidaklah luput dari seluruh elemen estetik yang menyertai pada nilai seni tersebut.

Keunikan setiap orang, barangkali tergantung kemauan seseorang untuk merenungkan ulang pada “pengalaman” yang diendapnya dan di eksplorasinya. Seni sesungguhnya semacam “ada dan tiada” tergantung bagaimana kita mengelola diri dan melatih untuk mengeksplorasinya, hingga sesuatu yang abstrak itu bisa mengabstraksi. Manusia mempunyai kecenderungan kreatif, karena di topang oleh sebuah kesadaran pada pengalaman. Bahkan sejak manusia bayi, dia bisa merasakan apa yang berhubungan dengan tubuh dan perasaannya hingga mempersepsi masa depannya. Seperti apa yang di katakan Primadi Tabrani: perkembangan *expectation* bayi kemudian memungkinkan manusia memiliki proses, set, antisipasi dan prediksi, yaitu suatu kemampuan untuk dapat meramalkan atau memperhitungkan kemungkinan-kemungkinan yang akan datang (*future expectancy*)

(PRIMADI TABRANI, 2006: 154). Merujuk pada pikiran tersebut, sepertinya tidak bisa menafikan hal yang potensial pada dirinya akan nilai yang dikandungnya. Potensi estetik yang diperkuat oleh kekuatan endapan pengalaman bathin (pengalaman psikologi), merupakan dasar dari energi-estetiknya. Karena itu sangat memungkinkan, setiap orang akan mampu memprediksi estetik dan memaknainya. Mekanisme yang terbangun untuk sebuah penyadaran akan nilai estetik, tentu berkaitan erat karena kesadaran akan korelativitas dan reflektivitas pada kesemestaan. Diletak itulah sesungguhnya menjelaskan, bahwa pola berpikir mengkotak-kotak, tanpa merenungkan lebih dalam dari bagian-bagian ilmu pengetahuan itu akan berhubungan satu sama lainnya. Begitu juga pada pemahaman kreativitas, yang bersumber pada korelativitas energi pada partikel-partikel yang menumbuhkan objek seni itu sendiri. Primadi menjelaskan hal itu: kita tahu banyak secara jelas dalam kotak sempit masing-masing, tapi kurang memahami bahkan terkadang kehilangan kotak dengan kotak-kotak lainnya, dan kotak-kotak tersebut saling bersaing untuk bisa mendominasi, atau sekedar bertentangan dan paradoks yang sampai saat ini belum terselesaikan, karena masing-masing kotak menembak dari benteng ilmunya sendiri yang sempit (PRIMADI TABRANI, 2006: 129).

Pendekatan Keilmuan dan Metode

Beranjak pada dasar pemikiran kreatif dengan latar belakang kehadiran yang terbuka, tidak menyempitkan pemahaman partikel hidup. Bahwa benar disekeliling diri kita itu banyak objek-objek temuan, namun hal tersebut tidak berdiri sendiri. Dalam koteks itu, membuka pikiran yang berhubungan dengan realitas kehidupan itu tidak bisa lepas dari kenyataan estetik. Sangat berbeda, proses kreatif yang berdasar pada pemahaman

korelativitas, memungkinkan tidak ekspresi spontan, seperti pemaah. Perhitungan dengan penuh keterukuran yang kontemplatif penuh kedalaman dalam memutuskan intesi-estetiknya. Sepertinya pemahaman ini, menjadi keutamaan dalam pikiran Carroll; *This is a controlled activity, not an outburst* (NOËL CARROLL, 2004: 24). Dalam prespektif pikirannya Carroll soal kerja-kerja seniman, itu merupakan penuh perhitungan dan berada dalam genggamannya filsafat seni dan teknik seni (*etic-estetik*). *The artist studies her emotion in the way a biologist studies a cell.* (NOËL CARROLL, 2004: 64), jadi seniman mempelajari emosinya seperti seorang ahli yang mempelajari sel. Metode kurasi, merupakan metode pemahaman kerja seorang yang mempunyai kepekaan pada kesemestaan abstrak yang tidak semestinya terperangkap pada idealisme semu pada bidangnya, namun dengan metode kurasi, diupayakan harus lebih terbuka dan mampu membuka kepekaan pada korelativitas (*reasoning power*). Seperti juga menjadi keutamaan yang berbasis pada penyadaran filosofis dimana genggamannya kesadaran pada ruang waktu dan partikel-partikel yang menyertainya, sebagai realitas yang harus ditangkap. Menjadi sebab, karena penangkapan sesuatu yang abstrak itu dengan membentuk sebuah model “teks” yang filosofis akan menjadi jalan penerang bagi kegelapan semesta yang abstrak itu. Pada konteks itulah, sepertinya beberapa peserta yang ikut pada kelas “filsafat seni dan strategi seni” mencoba membangun luaran dari proses panjang diskusi “Filsafat seni dan strategi seni” selama 2 semester. Pencapaian “seni teks” sebagai sebuah pernyataan yang mencoba menterjemahkan kesemestaan yang abstrak itu pada “teks filosofis”.

“Seni Sebuah Ruang Raung Kebebasan” (Yeni Satriani/guru), “Gejolak Jiwa Kolektif Seni Menjelma Merdeka” (Andi Suwandi/buruh),

“Jalan Seni Tanpa Batas“ (Gibran Ajib Jabaril/ musisi), “ Menjawab Seni Adalah Pertanyaan” (Safitri/editor), “Gema Satwa Kidung Seni Dalam Diri “(Rinda A.S./aktivis profauna) “Seni Menyelami Kegelapan” (Santi Widiyanti /aktivis gender), “Seni Berproses Pada Atma Liar” (Regi Novian R/pengacara), “Bicara Bebas Asal Tidak Emosi (ngawur)- Sebuah Seni Berbahasa” (Bambang Juang/ wartawan), “Seni Sebagai Warisan Bagi Kehidupan, Hadiah Bagi Kemanusiaan” (Irwan the chapter/aktivis), “Seni adalah Realitas Tanpa Unsur” (Herra/pengusaha), “Psikologi Berseni Jalan Memahami Nilai Kehidupan”(Farhansulthona/Mahasiswa STAN, Jakarta), “ Universal Seni, Pemanfaat Seni” (Fransisca Retno/dosen seni), “Seni Sebagai Ruang Ekspresi Tanpa Absolut” (Dian Kencana/guru), “Yang Berkuasa Menciptakan Mitos, Yang Kaya Membelinya” (Yohanes Pangaribuan/PNS) “Gestur Bergeliat, Seni Olah Raga Tanpa Kekakuan” (Gilang Oktavian Rohmana /guru olah raga), “Musik Kesatuan Utuh Dalam Presepsi Seni” (Nanang Haerudin/Mehong musisi), “Seni Adalah Irama Hidup” (Yanti Sri Budiarti/guru), “Seni Dan, Maaf, Air Seni” (Bobby/buruh), “Seni Sebagai Jalan Kedalaman Ilmu Pengetahuan” (Sri Sutrianti/ibu rumah tangga), “Seni Melintasi Ruang waktu Jaman” (Abah Ana/ penggiat seni tradisi), “Literasi Bersenyawa Dengan Logika, Seni Mampu Mendongkrak Cara Berpikir” (Winy Rifnawati/editor), “Seni Berbicara damaikan Dunia” (Teti Wiradinata/Penyair), “Seni Penyembuh Luka Batin” (Iqnatia/pelukis), “Seni tidak berjarak pada sebuah realitas fenomena” (Rio Genta/ pelukis mural), “Seni Adalah Kesatuan Rasa dan Intelegensia yang Absolut” (Wawan Soetomo/pelukis), “Kapasitas Seni di dalam Kehidupan Adalah Persenyawaan Abadi” (Dewi R.H /aktivis prodem), “Seni Adalah Pembebasan” (Ratih/dokter) “Seni Ungkapan

Rasa Cerminan Jiwa” (Nurlita/pelukis),

Keterbuktian “Seni Teks” yang terbangun dalam pikiran para peserta itu, tidak lain beranjak dari latar belakang peserta, dimana berbagai propesi dengan latar belakang disiplin keilmuan dan pengalaman hidupnya. Tentu menjadi menarik, karena keragaman persepsi soal pemahaman makna seni. Keragaman pengalaman itu masuk pada ruang diskusi, memanfaatkan situasi pandemi covid-19 yang tidak menjadi semestinya pikiran terkubur ikut dalam ketertekanan karena virus. Dua Semester berdiskusi melalui media virtual dengan kelas “Filsafat Seni dan Strategi Seni” sebagai Komunitas Gerbong Bawah Tanah, bekerjasama dengan Komunitas taboo dan Prodi Seni Rupa Adibuna Surabaya, ISBI Bandung dan beberapa dosen seni rupa di ITB, dosen jurnalistik UNPAD. Kemeranian dalam konteks itulah sesungguhnya, manifestasi dari perenungan secara ontologis pada pemahaman empirisme dan epistemologi yang melingkupi kedewasaan berpikir. seperti apa yang diungkapkan oleh ELBERT HUBBARD : “*Art is not a thing; it is a way.*” Pikiran itulah yang merepresentasikan seorang pemikir dalam menangkap peta medan sosial - seni dan menyematkannya sebagai penerang di masa depan.

Penyematan Makna Seni pada Jamannya sebagai Kajian Teori

Dalam perkembangan dunia seni, perubahan-perubahan bentuk dari masa kemasa, merupakan hal yang dimungkinkan tumbuh. Seni menjadikan semacam keutamaan dalam menunjukkan identitas pada jamannya. Diawal-awal kelahiran perkembangan dunia pemikiran yang mempengaruhi sikap berkesenian, membebaskan bentuk karena tidak mau terjebak pada keterikatan formalisme estetis, dan merupakan representasi dari kehadak

pembabasan dari situasi sosial-politik pada pearang dunia ke satu. Marcel Janco, Emmy Hennings, Tristan Tzara, Hugo Ball, Richard Hulsenbeck, dan Jean Arp adalah tokoh-tokoh seniman muda yang harus hijrah dalam menyikapi entah berantah sosial - politik di eropa. Mereka mengeksplorasi kegundahanya di sebuah kota kecil Zurich, Sweis. Pasca perang Dunia ke satu, para seniman itu pada kembali ke negaranya masing-masing dan menyebarkan faham Dadaisme. Di Berlin gerakan Dadaisme diarahkan mendukung gerakan sosialis, sehingga banyak para pendukung gerakan di Jerman yang ditangkap oleh tentara Nazi dan di jebloskan ke penjara. Gerakan Dadaisme, juga menjadi inspirasi gerakan seni-seni berikutnya, seperti, seni Moderen sampai pada Fluxus, Funk dan pada gerakan seni di Indonesia, seperti Seni Rupa Baru pada Tahun 1975, dan mereka mengadakan pameran perdanaya pada tanggal: 2-7 Agustus di Gedung Taman Ismail Marzuki pada Tahun itu. Gerakan seni “Jeprut” di kota Bandung, dimana gerakan ini, merupakan keresahan para seniman Bandung merespon situasi sosial - politik dan kekakuan dunia seni, gerakan Jeprut diawali pada tahun 90an-sekarang.

Perubahan-perubahan seni itu dikarenakan, diakibatkan oleh sebuah keadaan, baik secara pemahaman seni (internal medan sosial seni) maupun dampak pengaruh dari situasi sosial-politik. Keberlanjutan gerakan itu memberikan warisan - warisan inspirasi bagi generasi berikutnya, mungkin karena gen kesenian. Gerakan seni seperti menjadi semodel bentuk penanda dari jamannya. Katakan pada situasi dimana revolusi 4.0 merupakan sebuah bentuk yang membawa sikap desentralistik. Setiap manusia dengan leluasa, menggunakan alat teknologi komunikasi sebagai ruang ekspresi, seperti ruang Twiter, Instagram, Facebook,

whatsapp dan youtube. Dengan ruang virtual tersebut, seolah dunia tidak terbatas, kita bisa berkomunikasi dengan siapapun di belahan dunia ini. Ketidakberjarakan, hingga kita bisa bermain-main dengan berbagai gambar dan teks, sehingga sejarah satu dengan sejarah lainnya, tipis perbedaannya. Realitas ini masuk pada sebuah perangkat postmodern. Chris Bakker berpandangan: Kalau seni postmodern dapat dilihat sebagai reaksi melawan moderenisme, televisi postmoderen melanjutkan dan membuat berbagai tekik modernis yang populer, termasuk montase, pemotongan cepat, teknik narasi nonlinear, dan dekonstektualisasi citra (CHRIS BAKKER, 2005: 207).

Pada pandangan Bakker, sepertinya menjadi penting untuk membaca ulang polariansi budaya tidak menafikan batas-batas waktu, dan momentum sebagai acuan. Seperti menjadi keutamaan dalam menumbuhkan potongan hidup sebagai nilai yang tidak terbatas pada rentang waktu, serta representasi momentum itu semacam nilai yang menjadi bahan ruang sosial. Kita bisa bayangkan ruang imajinsi (dunia virtual) itu semacam ruang kehidupan yang memungkinkan menjadi ruang kelas yang menafikan pemahamn-pemahaman moderenisme. Terutama pola-pola sistem pemerintahan yang birokratis, hingga membuat masyarakat berhijrah pada kehidupan berbayang (nirmanusia). Dalam konteks itulah sesungguhnya posmodernisme semacam perahu mengajak berlayar, menembus ombak-ombak sejarah dan batas-batas gendre dari berbagai aliran seni dan nilai-nilai filosofis lainnya. Realitas pemikiran itu di perjelas oleh bacaan CHRIS BAKKER: dalam hal gaya, budaya posmodern ditandai oleh adanya kesadaran-diri yang estetis, reflektivitas-diri, montase/tempel-menempel, paradoks, ambiguitas, ketidakpastian dan menipisnya

batasan antargendre, gaya, dan sejarah (CHRIS BAKKER, 2005: 207).

Berlanjut pada realitas hari ini, sepertinya pikiran Bakker menjadi acuan yang tidak bisa dihindari, jika kita masuk pada cakrawala medan sosial dewasa ini. Beranjak pada konteks pelibatan diri (psikologi) dalam dunia kesenian, sangatlah menjadi persoalan tersendiri. Khusus pada bidang seni tradisi yang selalu melibatkan kerumunan, lewat upacara - upacara dan seni pertunjukan. Pandemi Covid-19 seolah menjadi penguat untuk beranjak dari kebiasaan interaksi gestur. Merupakan hal yang sangat tidak memungkinkan, bagi sebuah pertunjukan yang langsung (*offline*) berubah menjadi sebuah pertunjukan yang dibatasi secara virtual (*online*). Maka lengkaplah sudah jaman yang memperkuat revolusi 4.0 sebagai sebuah realitas baru. Kehendak masuk pada dunia virtual, merupakan seolah menjadi bagian dari pergolakannya jaman. Sementara dari belahan bumi negara-negara yang masih belum begitu faham tentang pertumbuhan ilmu pengetahuan, khususnya memahami hakekat seni. "Seni" merupakan representasi dari peradaban itu sendiri. Maka menjadi persoalan, jika hakekat seni sebagai sebuah entitas-ontologis tidak menjadi hulu dalam pikiran masyarakat maupun pemerintah, terutama pemahaman filsafat seni itu tidak ada dalam kurikulum pendidikan, khususnya di perguruan tinggi.

Pemahaman-pemahaman pragmatisme yang hanya melihat aspek fisik, luarannya saja, tanpa memahami soal emosi, intuisi dan imajinasi kreatif, merupakan hal yang penting dalam menentukan perkembangan ilmu pengetahuan. Kemungkinan-keungkinan yang di tumbuhkan dari fikiran kreatif, itulah yang tidak bisa lepas dari kekuatan dalam realitas manusia sebagai "mahluk

hakekat ada": Manusia sebagai sentral dalam menentukan peradabannya, maka manusia itu merupakan penentu kreativitas dan kemajuan peradabannya, atas dasar faham akan ontologis dan epistemologisnya. Bambang Sugiharto menjelaskan bahwa : Perenungan diwilayah filsafat ilmu, kini makin melihat bahwa imajinasi kreatif, intuisi dan emosi---unsur-unsur pokok dalam seni sesungguhnya sangatlah menentukan dalam penelitian ilmiah (BAMBANG SUGIHARTO, 2013: 11). Dalam prespektif BAMBANG SUGIHARTO, sepertinya menjadi penting bahwa hakekat seni (filsafat seni) itu di rembaskan pada publik, terutama pada dunia pendidikan. Seperti juga tidak menjadi gagap peradaban ketika ruang-sosial menjadi sebuah pemahaman pada realitas posmoderenisme yang diartikulasikan Chris Bakker. Kedua pemikir (Bambang Sugiharto dan Chris Bakker) sepertinya tidak bertautan, namun ketika dilihat lebih dalam sangatlah menjadi tonggak kesadaran. Dimana kita melihat realitas hari ini, khususnya di Indonesia.

Menjadi penting jika pada gilirannya, kita membongkar ulang pikiran-pikiran kita saat ini, ketika dihadapkan pada sebuah realitas yang mendesak, sebuah teknologi muktahir yang menyeragamkan presepsi soal nilai hidup. Habermas menagatkan : Takdir teknologi komunikasi adalah mengantar kita keluar dari "dunia percakapan" menuju dunia lain di mana "komunikasi" bearti sesuatu yang jauh lebih kaya dan juga jauh lebih cepat (HABERMAS, 2003: 9-10). Titik tolak itulah, kesadaran kreatif, imajinasi dan intuisi masih bisa dimainkan, dengan salah satunya mewarnai media komunikasi itu sebagai alas ruang bermain-mainnya fikiran sebagai sebuah giem filsafat seni. Kesadaran memahami hakekat seni (filsafat seni), hal yang penting dalam dan tidak absolut terselubung: Kesadaran kreatif

dari penguasaan filsafat seni itu, tentunya tidak akan menjadi peragu dalam situasi dan ruang apapun, tetap akan eksploratif, contohnya kelas “filsafat seni dan strategi seni” di group WA belajar seni Komunitas Gerbong Bawah Tanah yang kerja sama dengan Komunitas Rumah Kreatif Taboo, PRODI Seni Rupa Adi Buana Surabaya (UNIPA), ISBI Bandung, UPI Bandung dan beberapa individu pengajar dari UNPAD dan ITB. Melahirkan sebuah gagasan “seni teks”, dimana konsepnya lebih memainkan pikiran tentang hakekat seni yang di tafsirkan berdasarkan pengalaman bathin dan intelektual dari peserta yang kurang lebih mencapai 200 lebih, dengan latar belakang propesi.

ANALISIS DAN BAHASAN

Proses Penciptaan Kreatif “seni Teks” Pada Media Virtual

Dalam mengolah teknik seni berpikir, barangkali yang harus di utamakan objek temuan seni, dimana setiap objek itu ada kekuatan energi yang pastinya mempunyai hukum masa (fisika dan metafisika): kekuatan dalam mengolah seni berpikir (membentuk seni teks), tentunya harus menceraabut dari substansi bentuk bentuk objek seni itu. Dalam keabstrakan objek seni, barangkali yang menarik akan ditemukan hakekatnya adalah makna keabstarakan objek seni itu sendiri. Maka “seni teks” itu semacam representasi seni berpikir yang di abstarksi pada kumpulan kata yang tersusun dan memberikan tafsir yang membuka pikiran baru bagi pembacanya. Kesadaran berseni tidak melepaskan hal yang berkaitan dengan keterhubungan “ruang dan “waktu”, dimana kedua itu seperti sebuah pertanyaan yang berdasar dari jawaban-jawaban. Kehadran dari seluruh pertanyaan menjadikan seni sebagai barang bukti yang bersembunyi walau dalam bentuk susunan teks. “seni teks” disini beda dengan seni

grafiti, kaligrafi, kedua model seni itu mungkin bisa menjadi mediana. “seni teks” bisa merambah pada bentuk-bentuk seni formal lainnya, bahkan dia bisa masuk pada disain atau elemen estetik. Eksplorasi “seni teks” dengan leluasa, bisa memainkan dunia virtual, seperti pada saat ini kegiatan pameran “seni teks” dilaksanakan di galeri virtual (Instagram) Gerbong Bawah Tanah.

Seperti menjadi tugas permenungan, dan bekerja kreatif untuk menumbuhkan karya yang menjadi penting di baca publik. Pencerabutan “teks” yang bermakna dari lobang hitam kesemestaan itu, tentu tidak mudah. Bagaimana memutuskan sebuah permenungan yang abstrak dan disederhankan pada “seni teks” sebagai sebuah pernyataan. Barangkali tidak hanya terbatas pada sebuah fenomenologi, namun jauh dari itu, menyematkan pemaknaan dari sebuah subjektif-argumentatif. Dimana keputusan yang menjadi bentuk kesadaran dalam mewujudkan nilai dari gambaran kepastian (keputusan dua arah antara subjek dan objek) itu yang dimaknai sebagai sebuah cakrawala objek. Dalam pandangan Donny dalam bukunya pengantar fenomenologi ; Fenomena Edmund Husserl menjelaskan bahwa ada keterarahan kesadaran dan keterbukaan objek yang mengeksplisitkan prakondisi, dan selalu mempunyai cara tertentu untuk berhadapan dengan dunia yang dihayati (DONNY GRAHAL ADIAN, 2010: 36). Jika kita menimbang pikirannya Donny pada pandangan HUSSERL sepertinya, rajutan yang menghubungkan antara kesadaran subjektif pada objek itulah yang memungkinkan fenomenologi, tidak hanya semata pada keputusan bentuk dari fenomena itu sendiri. Objek keasadaran yang ditransformasikan pada dunia luar dengan berbentuk teks, sebagai representasi dari keputusan kesataun tunggal antara intuisi,

imajinasi, etik-estetik (teknik) dan filsafat secara absolut. Menurut husserl, intuisi ini bersifat rasional dan menyangkut modus primordial kesadaran, dan juga salah satu kategori epistemik. (DONNY GRAHAL ADIAN, 2010: 67). Penciptaan artistik yang di bangun oleh kekuatan intuisi, dengan dukungan konstruksi lainnya (imajinasi, etik estetik dan filsafat) pada ruang baru (virtual) sepertinya menjadi tantangan tersendiri, karena media itu, merupakan sebuah bentuk yang dibangun oleh link kabel yang mempunyai sistemnya sendiri.

Epistemologi-estetik sebagai penyerta yang ditumbuhkan oleh kunci pembuka kesadaran bagi setiap peserta kelas. Pada dasarnya endapan epistemik dan kesadaran (*reasoning power*) pada ruang waktu menjadi tolok ukur untuk sebuah karya “seni teks”. Lalu penyertaan estetik tersebut di ditampilkan pada layar kaca, sebagai sebuah bentuk yang harus diakses publik. Namun yang menjadi keutamaan dalam penggarapannya, barangkali berbeda dengan membuat karya yang langsung tanpa pembatas format penglihatan. “seni teks” yang kelahirannya berdasar dari konsep pengolahan teks, untuk kekuatan melanggengkan nilai persepsi pada kesemestaan. Polarisasi yang menjadi dasar untuk sebuah proses menempatkan “seni teks” itu pada format ruang terbatas adalah menjadi penting, untuk memahami psikologi ruang virtual itu. Sebab yang menjadi keutamaan, penempatan teks sebagai nilai artistik, juga penting dalam konteks estetika. Didalam menyusun “teks” pada media, menjadikan “seni teks” sepertinya mempunyai kekuatan berstruktur. Dalam konteks ini kekuatan yang tidak hanya terbatas pada struktur estetika saja, namun menjadi sesuatu yang *gestalt*. Penguatan struktur dalam pandangan lain, juga disampaikan oleh AGAMBEN: Struktur adalah keseluruhan

yang justru lebih besar daripada penjumlahan bagian-bagiannya. Struktur dengan kata lain, adalah sejenis *gestalt* (AGAMBEN 1999(b): 95 & MARTIN SURYAJAYA, 2016: 801).

Pernyataan Agamben menjadi menarik jika kita memancing pada konsep fenomenologi Husserl, dimana kesadaran yang menjadi keutamaan dalam mempresesi sebuah gambaran yang menjadi sebuah bentuk bermakna, lalu di perkuat dengan bentuk teks yang sederhana sebagai “ruh” dari bentuk temuannya itu. Maka tidak bisa dinisbikan, pada berikutnya fenomena itu merupakan persepsi estetika yang absolut dengan filsafat. Dimana kesadaran utama dari kekuatan dorongan atas pemahaman epistemik dan ontologi-estetika, mampu menghadirkan dunia yang dihayatinya. Karena itu bagi Husserl: Konsekuensinya, ketika kita berfenomenologi, berarti kita mencoba menghadirkan dunia yang dihayati dan kesadaran kita terarah padanya-tentu saja itu berarti kehadiran dunia tertentu (DONNY GRAHAL ADIAN, 2010: 36). Pertimbangan pada nilai yang di emban dalam kesadaran berstruktur, sepertinya menjadi tidak terbatas pada keterbatasan dunia virtual itu, ketika sebuah pemaknaan pada kehadiran objek temuan pada kesemestaan yang abstrak itu, nampak dalam sebuah layar kaca.

Contoh karya “Seni Teks”



Gambar 1. Seni Teks Karya Hera Forsyth (2020)
Sumber: Pameran Virtual, Seni Teks 2020.



Gambar 2. Seni Teks Karya Nurlita (2020)
Sumber: Pameran Virtual, Seni Teks 2020.

Pada karya-karya tersebut menjadi penting untuk dilihat sebagai sebuah pembuktian, bahwa fenomenologi-estetik, semacam fokus pada nilai pengejawantahan makna pada bentuk yang menjadi kesatuan utuh pada nilai-nilai estetika. Seperti pada ruang kaca (virtual) tidak lagi terbatas, namun semacam media dari kesadaran kreatif. Pesan menjadi penting sebagai representasi nilai yang hendak di bangunnya. Batasan ruang virtual dalam menunjukkan sebuah fenomena, tentunya, menjadi strategis buat karya-karya “seni teks” untuk merambahkan perwujudannya, yang menjadi sebab adalah ruang virtual yang menjadi ruang publik, bersifat dinamis. Maka kehadiran utuh itu, adalah pesan singkat yang mampu menumbuhkan memori pada publik.

Fenomenologi Seni Teks Pada Dunia Virtual

Membaca karya-karya para peserta kelas “filasafat Seni dan Strategi Seni” seperti menjadi daya tarik tersendiri. Sepertinya ruang terbatas (virtual) itu adalah semacam dunia yang menempatkan “Nilai Seni” menepis dogma, sebagai media banal. Korelasi yang terbangun pada kesadaran itu, menempatkan “seni teks” yang cenderung berpesan singkat, namun utuh dalam menyederhanakan pikiran dari akumulasi (endapan) pengalaman (psikologi) yang terkonstruksi berdasarkan kesadaran pada pikiran Agamben, yang memperkuat pada presepsi fenomenologi Husserl. Keberlangsungan yang mentautkan kedua pemikir tersebut (HUSSERL dan AGAMBEN), adalah pembacaan pada realitas pesan “seni teks” yang menyentuh pada pemahaman pikiran yang terbuka dan tajam menyentuh nilai makna yang menjadi intensi dari karya tersebut. Namun pembentukan itu, tidak hanya melulu pada persoalan elemen estetika yang terbatas pada atom-atom. Namun lebih pada muatan yang menghidupkan dari seluruh komponen estetika secara isi. Pada pandangan

lain Agamben sepertinya mengaskan: Dengan begitu analisis tentang karya seni diciutkan pada analisis tentang komponen-komponen yang membentuknya, tentang atom-atom yang menyusun bentuk dan atom-atom yang menyusun isi (MARTIN SURYAJAYA, 2016: 801).

Sepertinya kekuatan yang merambahkan nilai estetik pada “seni teks” itu tidak bisa lepas pada reaksi estetik yang mampu membetot publik untuk menikmatinya. Tetapi tidaklah sesederhana itu, sebab ketertarikan publik itu karena ada jalan publik yang menyertainya untuk menunjukkan karya. Tetapi karena sifatnya dinamik (dunia virtual) itu, menjadikan sangat terpuji, jika karya itu mampu membuat publik melirikinya dan melakukan penjeadaan untuk permenungan. Maka sesungguhnya, kemampuan sipencipta karya (seniman) itu, mempunyai dasar kekuatan kemampuan belajar, kemampuan menalar dan bersikap. Dalam penggalian potensi, seorang seniman itu seperti makhluk khusus yang mempunyai kelebihan. Pada konteks itu Jakob Sumardjo menjelaskan: Dalam diri seniman harus ada semacam potensi makna intelektual yang bekerja untuk mengorganisasikan secara mental sesuatu di luar dirinya (JAKOB SUMARDJO, 2000: 128). Potensi intelektual yang dieksplorasi pada seluruh kekuatan diri, barangkali disitulah sesungguhnya jalan mengkorelasi kesatuan utuh pada fenomena kesemestaan sebagai nilai “kebenaran” dari perwujudan semesta. Tetapi perwujudan itu, tidak bisa dilepaskan dari kerja-kerja sistem jaringan kesemestaan itu. Pada konteks itu FRITJOF CAPRA menegaskan: Karena sistem-sistem hidup pada semua level adalah jaringan-jaringan, kita harus membayangkan jaringan kehidupan sebagai sistem hidup (jaringan-jaringan) yang berinteraksi dalam bentuk jaringan dan sistem-sistem lain

(jaringan - jaringan) (FRITJOF CAPRA, 2002: 56).

Sistem jaringan itu juga semacam hukum gestalt yang menjadi keterikatan sistem, dimana kekaryaan yang menggunakan energi atau isi dari atom-atom kesemestaan, dengan sendirinya, kekuatan isi itu akan menjadi energi bagi karya itu sendiri. Kekuatan pada “seni teks” akan mampu membetot pikiran dan rasa publik karena sistem semesta yang bekerja, karena dasar pemahaman si pelaku seni (seniman) maupun apresiator (publik). Karya “seni teks” semacam cakrawala yang menampak secara fenomenologis. Keutuhan sistem kerja jejaring atom-atom semacam hukum alam, namun harus dibuka jalannya oleh seniman. ‘jaringan kehidupan’, tentunya adalah sebuah ide, yang telah digunakan oleh para penyair, filsuf dan mistikus selama berabad-abad untuk menyampaikan perasaan mereka akan keterjalinan (interwovenness) dan saling ketergantungan (interdependence) segenap fenomena (FRITJOF CAPRA, 2002: 56). Kepastian yang menjadi keutamaan dalam pemenuhan nilai estetik yang ideal, tentunya menjadi kesatuan energi bagi yang mengapresiasinya walau dalam bentuk ruang terbatas (ruang virtual). Sebab media virtual, akan menjadi bagian jejaring dari sistem komunikasi yang menghubungkan antara pelaku seni, karya seni maupun apresiatornya. Pada prespektif lain, pengapresiasian pada keestetikaan, pada dunia virtual, akan memberi dampak psikologis tersendiri bagi si apresiator.

KESIMPULAN

“Seni Teks” sebagai sebuah bentuk pernyataan atau jargon filsafat seni. Menjadi menarik karena diruang yang terbatas (dunia virtual), berdampak dari problem virus Covid-19, yang membuat kebiasaan sosial dengan komunikasi gestur secara langsung, harus berjarak. Namun

tidak harus menjadi pesimis, kerja-kerja berkesenian, tetap harus berjalan sebagai mana mestinya, dan bahkan harus lebih kreatif. Jika kita menimbang sejarah pergerakan kesenian, kemunculan-kemunculan yang eksploratif dan inspiratif, justru lahir dari ketertekanan. Seperti lahirnya gagasan dadaisme yang menginspirasi lahirnya gerakan fluxus dan funk, di Eropa. Begitu juga dengan gerakan Seni Rupa Baru, Sastra membeling dan gerakan seni jeprut di Bandung. Maka situasi ketertekanan karena harus melakukan social distancing (penjarakan sosial). Maka menjadi menarik, sebuah gagasan, bagaimana pemahaman seni secara filosofis dirajut pada ruang virtual dengan melibatkan para peserta diskusi kelas “filsafat seni dan strategi seni”. Pada bentuk yang dilahirkan, adalah “seni teks” beragam dan semacam pengkayaan intelektual soal pemahaman “filsafat seni”. Penguatan pikiran soal “seni teks” itu merupakan bentuk penyederhanaan pada kompleksitas kesemestaan. Kekuatan yang harus menjadi dasar pada penilaian kesemestaan itu, tentu harus dicari atau dilukiskan pada bentuk pemikiran yang lebih bisa terbuka dan mendalam, namun secara teks cukup sederhana. Bambang Sugiharto mengatakan: kekayaan realitas air dalam kerumitan maknanya itu memang tidak bisa sepenuhnya di jelaskan, melainkan hanya bisa dilukiskan, untuk kemudian di pahami (BAMBANG SUGIHARTO, 2013: 17).

Dalam pemahaman apa yang menjadi konsentrasi Bambang Sugiharto, berkait dengan penyederhanaan pada kompleksitas kesemestaan itu, seperti juga tidak bisa menafikannya pikiran Husserl tentang sebuah fenomena yang diperkuat oleh Agamben. Bahwa kemudian menjadi penting “seni teks” sebagai sebuah bahan permenungan untuk menelusuri, Apa itu seni? Jika pada kesempatan lain, diluar kegiatan mainstrem

medan sosial seni itu, ada kesadaran sebgai masyarakat, untuk membangun pernyataan soal seni. Semoga kesadaran dan kemampuan mengapresiasi seni terus berkembang sebagai sebuah gerakan suprastruktur seni di kalangan masyarakat Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- SUGIHARTO, BAMBANG.
2013. “*Untuk apa Seni*”, MATAHARI : Bandung.
- BAKKER, CHRIS.
2005. “*Cultural studies, teori dan praktek*” (penerjemah: Tim KUNCI Kultursl Studies Center): BENTANG : Jogjakarta.
- GRAHAL ADIAN, DONNY
2010. “*Pengantar Fenomenologi*”: Penerbit Keokoosan: Depok.
- CAPRA, FRITJOF.
2002. “*Jaring-Jaring Kehidupan*” (penerjemah: Saut Pasaribu): Fajar Pustaka Baru: Yogyakarta.
- SUMARDJO, JAKOB.
2000. “*Filsafat Seni*”: Penerbit ITB: Bandung.
- SURYAJAYA, MARTIN.
2016. “*Sejarah Estetika* “: Gang Kabel : Jakarta Barat.
- CARROLL, NOËL.
2004. “*Philosophy of art* “: London and New York: Routledge taylor&francis Group.

INSPIRASI BATIK TAMARIND DARI CERITA RAKYAT

BELINDA SUKAPURA DEWI, ARLETI M. APIN, ARIESA PANDANWANGI, NUNING DAMAYANTI

Received: 12 April 2021; Accepted: 20 Mei 2020; Published: 30 Juni 2020

Ed. 2021; 4 (2): 269 - 275

Abstract

Batik is known not only for its beauty, but also for the values it contains. This potential is very inspiring and gives an idea visualized into *batik* storytelling using the cold method of tamarin paste, a new approach that is more environmentally friendly. This technique has also been tested both domestically and abroad and has great potential for opportunities *batik* development with new ideas. An opportunity to preserve *batik* novelty that have no potential harass to traditional *batik*. This study applies the discussion of visual language to folklore theme batik works. In the earlier times, speech was common culture carried by elders to their children or grandchildren. Folktales in the form of legends, myths and fables are moral messages way conveyed in a friendly, fun but also educating with devotion. The theories and methods used to discuss two *batik* samples are taken from folklore which contains educational moral values. Based on a study of selected samples of *batik* works, it is known that the images or shapes on batik use the Space Time Flat (RWD) and Naturalist Perspective Moment Opname (NPM) systems simultaneously. Most of the depictions of motifs and shapes in *batik* still use the RWD system, although some forms also use NPM.

Keywords: Tamarind batik, folklore, inspiration, visual language, FSM (Flat Space Moment).

PENDAHULUAN

Perkembangan informasi, teknologi turut mendorong di bidang budaya, salah satunya di dunia batik. Begitu banyak sumber gagasan yang dapat diakses melalui media elektronik, tentu saja hal ini membawa dua sisi baik maupun yang kurang baik. Perlu kesadaran serta tanggung jawab penuh menganggapi atau bekerja di ranah ini, bila ditangani secara sembrono maka akan mendatangkan hasil yang merugikan. Motif batik tradisi selayaknya tidak diperlakukan secara asal (APIN, 2020), karena begitu banyak nilai yang belum tuntas tergali, bilamana motif tersebut diacak, menjadikannya sulit untuk menelusuri nilai utuh. Jadi dalam rangka melestarikan batik

dapat dilakukan pengolahan ide yang tidak berkaitan dengan motif batik tradisi. Selain itu juga dalam pengembangan batik kebaruan ini digunakan teknik berbeda agar keaslian batik tradisi tak terusik

Proses kreatif dalam batik bercerita berawal dari ide yang menggugah rasa estetik, kemudian digambarkan ke dalam sketsa sebagai pencarian dan studi rupa mengenai cerita rakyat (DEWI, 2020). Cerita rakyat ini diimplementasikan di atas kain menggunakan media Lilin dingin. Media ini merupakan inovasi baru dari lilin panas, yang ramah lingkungan. Hal ini merupakan salah satu bentuk dukungan terhadap pelestarian

lingkungan hidup jangka panjang.

Kreatifitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia, oleh karena itu dalam menciptakan karya seni, setiap seniman mempunyai cara atau metoda untuk mewujudkannya. Cara tersebut digunakan dari multi pencarian ide, pemilihan objek, Tema, hingga karya tersebut tercipta (RIYANTI, 2020)

Di dalam proses berpikir kreatif seniman sebenarnya adalah juga suatu ini tahapan mengolah gagasan baru untuk membuat sebuah karya (APIN, 2020)

Sebuah gagasan istimewa sekalipun tak akan menjadi sebuah karya hebat tanpa kemampuan pengolahan yang baik dari seniman, tidak akan bisa tercipta karya seni. Hingga jelas sekali Ide merupakan titik tolak dalam menciptakan karya seni, oleh karenanya ide sangat penting. Ide baru dalam corak atau ragam hias yang bermacam macam dari setiap daerah merupakan hasil dari kreaifitas seniman daerahnya yang mempunyai kekhasan baik dalam motif maupun dari cerita rakyat. Dilihat dari perkembangan corak, batik dibedakan dari ragam hias klasik (tradisional) dan ragam hias saat ini (kontemporer). Batik tradisional yang sering kita lihat, banyak sekali mengangkat budaya daerah, sehingga apa yang dituangkan ke dalam karya mencerminkan keadaan daerahnya. Keunikan batik terletak pada corak/motifnya yang mengandung arti, sehingga apabila membicarakan batik tradisional akan sama dengan berbicara tentang nilai yang terkandung di dalamnya (PARMONO, 2013). Kearifan lokal tidak terletak pada motif saja, tetapi pada cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai moral yang baik.

Melalui bercerita kepada anak, ikatan emosional dalam keluarga akan terjalin dengan kuat, sehingga mempunyai sisi keunggulan dalam pembinaan moral, untuk mengatasi penurunan nilai moral (PURWANINGSIH, 2012).

METODOLOGI DAN TEORI

Metode yang digunakan dalam membaca sebuah karya seni batik bercerita memiliki peran penting dalam mengkaji karya tersebut, sehingga dapat dipahami oleh pemerhati. Selain itu, berfungsi sebagai menjadi masukan bagi perupa. Dalam penelitian ini, metode deskriptif digunakan untuk mengkaji batik. Metode ini memiliki 4 tahapan kuantitatif deskripsi: mendeskripsikan apa yang hadir langsung di depan mata pengamat. Secara detil apa adanya benda / bentuk dalam karya tersebut akan digambarkan secara terstruktur. Analisis Formal:

- Tahap analisis formal masih bersifat deskriptif, yaitu dengan menjelaskan serinci mungkin seluruh unsur formal yang ada dalam karya seni batik bercerita. Data di bagian ini akan diakumulasikan dengan bagian pertama untuk memudahkan proses interpretasi. Garis, bentuk, warna dan komposisi dari keseluruhan karya.
- Interpretasi: Pada tahap ini makna yang terkandung dalam karya batik dijelaskan dengan bantuan data yang diperoleh dari deskripsi maupun analisis formal. Bagian ini berguna untuk membatasi daerah interpretasi dan memudahkan pencarian makna serta nilai dari karya batik bercerita tersebut.
- Evaluasi: Bagian ini merupakan tahap terakhir dari seluruh tahapan, yang menarik kesimpulan dari tiga tahap sebelumnya dengan menghubungkan hasil dari ketiga tahap, ciri, pandangan, dan nilai

yang berkembang pada saat karya seni itu dibuat.

Dalam penelitian ini digunakan hanya deskripsi, analisis formal, dan interpretasi karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses kreatif perupa dalam membuat karya batik dengan tema bercerita.

Bahasa Visual

Penelitian batik bercerita ini menggunakan bahasa visual Primadi Tabrani dalam proses analisisnya, khususnya sistem penggambaran bahasa visual naturalis Prespective-Moment-Opname /NPM dan Ruang Waktu Datar atau disingkat RWD (TABRANI, 2009). Bangsa Nusantara amat akrab dengan berbagai ragam bahasa visual, mulai dari bahasa dalam gerak tubuh, tarian, bentuk bangunan, warna, relief, arca, dan banyak lagi. Di antara sekian banyak bahasa rupa atau visual ini salah satu yang diulas dalam tulisan ini adalah bahasa rupa bidang datar.

Sungguh suatu kemampuan mengolah unsur rupa yang teramat tinggi yang dituangkan dalam banyak ragam produk budaya. Berupa batik, ilustrasi, lukisan dinding, dan tentunya dalam batik. Tetapi tidak semua dipaparkan secara gamblang, banyak diantaranya diungkapkan melalui metafora dan simbol. Dengan begitu gaya ungkap yang digunakan amat bervariasi, tiap daerah mempunyai gaya khas yang akrab mereka gunakan, inipun turut memperkaya dalam tampilan bahasa visual yang terdapat di aneka media.

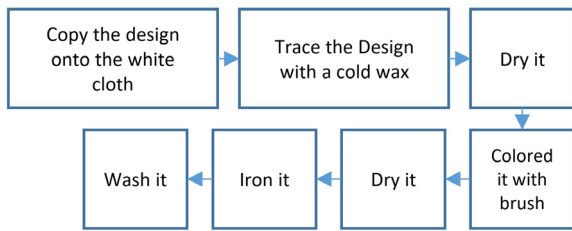
Proses Pembuatan Batik

Batik berasal dari bahasa Jawa yaitu *amba* dan *mitik* yang artinya tulisan dan titik. Batik diawali dari kain putih kemudian digambar, dengan menggunakan lilin panas/lilin yang dicairkan sebagai pembatas mengikuti jejak

gambar dari proses sebelumnya. Diawali dari pembuatan terbatas di kalangan kerajaan, batik lalu menyebar juga keluar lingkungan istana. Sejak itulah batik mulai dikenal secara luas dalam lingkungan masyarakat biasa. Hanya ketika itu motif yang digunakan oleh raja dan lingkungannya diatur penggunaannya, tak boleh sembarang orang memakainya. Atau lebih dikenal dengan istilah; Pakem Batik, aturan ketat dalam motif, warna dan pemakainya. Hal ini diatur karena saat itu batik merupakan penanda visual atau identitas pengguna, juga menyimpan simbol. Perkembangan batik yang dinamis mulai dari teknik, bahan, ragam hias dan pewarnaan sering perkembangan jaman. Masa itu batik hanya di atas kain putih kain mori, namun saat ini batik bisa dibuat dari berbagai jenis kain, seperti sutra, poliester, rayon, dan bahan sintesis lainnya.

Teknik Pasta Tamarind Dingin

Pembuatannya batik proses dingin menggunakan perintang yang terbuat dari serbuk biji asam Jawa atau tamarind yang dilarutkan dalam air dingin dan ditambah dengan sebagian kecil mentega yang telah dicairkan dengan air panas sebelum dimasukkan ke dalam plastik segitiga (*piping bag*). Plastik tersebut kemudian diikat menjadi satu dan ujung bagian yang tajam dipotong sedikit untuk mengeluarkan pasta. Ukuran ketebalan garis dapat diatur dengan ukuran potongan pada ujung *piping bag*, makin besar potongan, makin tebal hasil garis demikian pula sebaliknya. Pengaturan kekentalan pasta amat berpengaruh pada mutu hasil kerja, hal ini terkait jenis kain yang digunakan. Makin tebal kain pasta harus makin cair, berlaku juga sebaliknya.



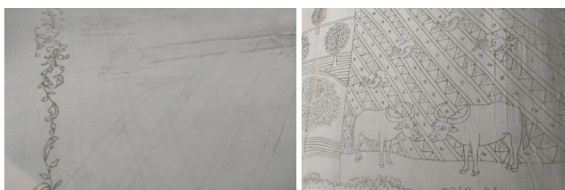
Gambar 1. Proses tahapan Batik teknik tamarind.



Gambar 2. Alat bantu untuk Batik teknik tamarind.

Sumber dokumentasi pribadi.

Motif batik digambar di atas kertas, kemudian sketsa tersebut dipindahkan ke atas kain menggunakan pensil dan sketsa pensil tadi ditimpa dengan pasta tamarind pada sketsa yang dibuat di atas kain putih. Setelah selesai, keringkan kain tersebut, agar pastinya kering. Setelah meresap erat ke dalam serat kain, ketika diwarnai dengan kuas, warna bagian satu dan bagian yang dipisahkan oleh tamarind tidak akan bercampur satu sama lain. Setelah selesai diwarnai, biarkan kain mengering. Langkah selanjutnya adalah menyetrika kain dengan merata, agar warnanya muncul menjadi lebih cerah, selanjutnya batik dicuci dengan air dingin untuk menghilangkan pasta tamarindnya. Setelah semua bekas tamarind hilang, keringkan dan setrika kembali kain tersebut.



Gambar 3. Sketsa pada kain dan mulai diterapkan garis dengan guta Tamarin. Sumber : dok tim peneliti.

Tahap pewarnaan yang utama dalam teknik ini adalah menggunakan kuas atau colet, proses celup relatif dihindari, karena bila terlalu lama dalam kondisi basah, maka pasta tamarind akan larut dan terkelupas, mengingat bahan dasarnya dilarutkan dengan air. Ini perbedaan yang signifikan dari proses pewarnaan dibandingkan dengan teknik lilin panas.

Oleh karena pewarnaan memakai kuas, maka tidak membutuhkan banyak air, dan ini menghemat pewarna sekaligus hemat air saat pencucian di tahap akhir. Karenanya tidak menimbulkan banyak limbah buangan seperti dalam pencelupan pada batik teknik lilin panas. Hampir semua cairan pewarna yang dioleskan akan diserap oleh kain hingga sedikit sekali sisa yang terbuang.



Gambar 4. tahap pewarnaan menggunakan kuas.

Sumber : dok tim peneliti

Secara garis besar, teknik ini relatif lebih mudah, lebih aman dan tidak memerlukan waktu lama dalam pengerjaan. Tidak terlalu banyak menimbulkan limbah karena pewarnaan tidak menyisakan banyak residu hingga mengotori lingkungan. Secara teknis setelah pewarnaan selesai dan kering total, lalu sikukus untuk menguatkan warna, setelah itu dibilas dengan air bersih, keringkan dan selesai semua tahapan kerjanya.

Analisis

Dalam analisis karya batik bercerita, karya tidak hanya dibaca dengan pendekatan tekstual, tetapi juga melalui pendekatan kontekstual. Teks yang kita kenal berupa tulisan dalam

berbagai bentuk seperti koran, majalah, buku dll. Dalam karya seni informasi disampaikan dalam bentuk visual melalui unsur-unsur rupa seperti; garis, bidang, warna, tekstur, ruang dan komposisi (keseimbangan, kesatuan, irama).

Burung Gelatik dan Betet

Cerita rakyat Burung Gelatik dan Betet dibuat



Gambar 5. Burung Gelatik dan Betet karya Belinda S Dewi .

Sumber : dok tim peneliti.

menjadi sebuah karya batik di atas sutera berukuran 110 cm x 210 cm memiliki warna dasar *ochre* dengan komposisi yang terdiri dari 3 bagian, yaitu:

- Bagian atas: awan-awan
- Bagian tengah: Burung Betet, Gelatik, pohon, dan bunga-bunga
- Bagian bawah: Bentuk-bentuk geometric segitiga dengan taburan bunga di atasnya serta rumpun daun dan padi.

Pada bagian kiri sisi kain terdapat motif abstrak positif dan negatif dari bentuk abstraksi motif parang yang sudah distilas, bentuk berulang ini memberikan irama yang dinamis. Pada sepanjang sisi kiri kain terdapat dua batang sulur bunga berupa garis yang berkelok dan taburan bunga yang membelah parang-parang, sehingga motifnya parang tidak terlihat kaku. Awan merah dan hitam mendominasi bagian atas karena hampir setengah dari lebar kain diisi motif awan yang mendominasi langit, seakan akan komposisi awan terlihat lebih berat, sehingga bagian tengah kain yang merupakan bagian utama dari cerita

tidak begitu menonjol, karena terkalahkan oleh dominasi langit. Meskipun demikian dominasi langit dapat diimbangi oleh bagian bawah dengan motif geometric segi tiga. Kedua burung masih terlihat menonjol sebagai tokoh utama. Badan burung gelatik menggunakan warna hitam dan diberi corak abstrak. Kepalanya berwarna kuning tampak samping dengan sayap yang berwarna merah tampak atas serta ekor yang berwarna oranye. Terdapat rumpun bunga di antara burung gelatik dan burung betet yang sedang hinggap di pohon, bunga dan daun tampak atas dengan posisi keduanya menghadap ke depan, sehingga keduanya digambarkan terpisah. Pohon yang dihinggapi burung betet di bagian kanan mengimbangi motif parang bagian kiri yang berisi motif abstrak, sehingga komposisi menjadi seimbang. Komposisi batik ini terlihat serasi dengan susunan warna yang harmonis.

Batik Bercerita Kancil dan Kera (Kancil yang Cerdik)



Gambar 6. Batik Bercerita Kancil dan Kera karya Belinda S

Dewi. Sumber : dok tim peneliti.

Batik bercerita kancil dan kera digambarkan pada kain sutera baron sepanjang 110 cm x 220 cm dengan format batik pagi sore, yaitu batik yang dibagi dua secara diagonal. Pada bagian kanan menggunakan corak batik tradisional dengan posisi motif batik stilasi parang, posisi diagonal dan pada bagian kiri sisa batik diagonal tersebut digambarkan sebuah pohon jambu besar dengan kera sedang berada di atas pohon, bentuk visual yang kontras

menggambarkan kontrasnya pagi dan sore, penggambaran parang yang sangat masif dan teratur, berbanding terbalik dengan bagian kirinya yang lebih ekspresif pohon dan kancil sedang memungut buah jambu yang dilempar oleh kera dari atas, meskipun keduanya berbeda tapi bila dilihat secara keseluruhan terlihat seimbang. Jambu berserakan di atas tanah berwarna hitam. Pada bagian bawah dari tanah dibatasi oleh deretan kuntum bunga yang diapit oleh rumpun bunga di bagian kiri bawah batik sampai bagian pertengahan. Kuntum bunga diapit oleh rumpun bunga yang berbatasan dengan batik diagonal.

Bagian deretan deretan batik diagonal di bagian kanan terdapat seekor kancil yang cukup besar di bagian tengah. Sepanjang bagian atas corak batik ini terdapat sulur bunga dan komposisi batik secara keseluruhan kontras karena mencerminkan karakter kancil dan kera yang berbeda. kancil pada bagian kiri digambarkan tampak samping atau tampak khas, sedang kaki kancil bagian depan tampak depan, sehingga penggambaran kancil aneka tampak. Penggambaran kancil pada bagian kanan dengan latar belakang batik parang, kancil digambarkan tampak depan agak menyamping dan seluruh penggambarannya dilakukan dengan sistem *naturalis moment opname* (NPM). Begitupun corak yang digunakan di kedua sisi. Sisi kiri penggambaran pohon lebih dinamis, sedangkan penggambaran motif batik lebih kaku dan statis dengan garis-garis diagonal yang tegas. Komposisi pada bagian kanan lebih berat, tapi dapat diimbangi tanah bagian kiri bawah. Secara keseluruhan batik terlihat serasi dengan paduan warna dasar yang sama, yaitu merah muda.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pada batik bercerita dapat dilihat motif maupun

bentuk binatang secara visual sebagian besar masih menggunakan sistim Ruang Waktu Datar (RWD), meskipun sebagian kecil masih ada yang menggunakan *Naturalis Momen Opname* (NPM). Pembuatan karya batik kontemporer di beberapa tempat memberikan angin segar dengan motif dan ragam hias yang baru maupun motif yang berasal dari motif tradisional yang diperbaharui. Perkembangan motif motif baru pada batik kontemporer sangat menarik untuk diamati, karena meskipun pembuatan batik di era sekarang tetapi visualisasinya tetap menawan dan mampu bersaing di masa kini.

Saran

Upaya untuk turut serta melestarikan batik tanpa merusak nilai tradisi di dalamnya telah terbuka lebar melalui teknik batik tamarind ini. Sumber gagasan atau ide yang tersedia juga tak terbatas jumlahnya, sehingga para pengrajin batik dapat memiliki peluang peningkatan ekonomi dengan berkreasi bebas menggunakan teknik tamarind ini sedangkan batik tradisi tetap menggunakan tatacara tradisi hingga tetap terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

ACHJADI, J.

2009. *The Exquisite Indonesia*. Jakarta: Dekranas, Equinox Publishing.

APIN, A. M.

2020. *THE ROLE OF THE DESIGNER IN FACING THE TRADITIONAL ART AND BATIK INDUSTRY*. In Ariani, *Art and Design* (p. 67). India: Novateur Publication.

APIN, A. M.

2020. *The Story of Guriang Tujuh in the Batik Work of Gata Tamarin. Reposition of The Art and Cultural Heritage After*

Pandemic Era (pp. 28-29).
Bandung: ISBI.

ARLETI M. APIN, B. S.

2021. *Tamarind Batik Semination an Economic Improvement for Patimban Fisherman inti Crafts ment. In E. Surbakti, The Art of Entrepreneurs to Survive During Pandemic Covid-19* (p. 41). India: Novateur.

CAITLIN, K.

2019. *Mindful By Design*. UK:
Sage Publication.

CAMA JULI RIANINGRUM, A. P.

2021. *ESCALATION OF SOCIETY'S COMPETITIVENESS: ESCALATION OF YOUNG ENTREPRENEURSHIP COMPETENCE THROUGH WORKSHOPOF PROCESSED TAMARIND ON TOP OF WASTRA. In M. P. Elisabeth Surbakti, Community Service in the Midst of the Covid-19* (pp. 35 -42). India: Novateur Publication.

DEWI, B. S.

2020. *The Creation Process of Batik with Storytelling Theme. Reposition of The Art and Cultural Heritage After Pandemic Era* (pp. 62-64). Bandung: ISBI.
2011. *Batik Dekod*. Pekalongan: Government of Pekalongan City.

PRAMONO, K.

2013. *Nilai Kearifan lokal batik tradisional Kawung. Filsafat*, 134-146.

PURWANINGSIH, E.

2010. *Keluarga dalam mewujudkan Pendidikan Nilai sebagai upaya mengatasi degradasi nilai moral. Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 47-48.

RIYANTI, B. P.

2019. *Kreativitas dan Inovasi di Tempat Kerja*. Jakarta: Unika Atma Jaya.

TABRANI, P.

2009. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

8

MOTIF TRADISI GAYA SURAKARTA Eksistensi Dan Pengembangannya Pada Ukir Kayu

RAHAYU ADI PRABOWO

Received: 13 Mei 2021; Accepted: 25 Mei 2021; Published: 30 Juni 2021

Ed. 2021; 4 (2): 276 - 286

Abstract

The existence of a wealth of ornament in Nusantara is a challenge in terms of recognition and learning. One important element is that learning can be accepted and understood easily so that the empowerment and development of traditional motifs, especially the Surakarta style, will experience development. Traditional motifs come from classical art or primitive art, but after receiving certain treatments, their benefits are preserved to meet needs, especially in terms of aesthetic needs. One of the motifs that are often found is those applied to wood craft products (wood carvings). The wood carving motifs in Indonesia have a rich variety of styles. The various forms of carving motifs each have their own characteristics according to the region. Like the Surakarta style carving motif, which is the focus of this study, it is known to have a strong and distinctive character that is needed by a series of actions in the framework of its preservation and development. To recognize or learn the characteristics and application of Surakarta-style wood carving, it is necessary to have a mature and structured visual identification so that it is able to present good and correct information. The identification in this study uses the interpretive description method with the enrichment of the hermeneutic approach. This method approach is expected to find a result of the focus of the discussion, namely the characteristics of the Surakarta-style carving motifs applied by the craftsmen and discovering the grooves and patterns of new Surakarta-style carving motifs.

Keywords: motif, wood carving, Surakarta style.

PENDAHULUAN

Motif ragam hias yang lebih familiar disebut ornamen merupakan salah satu bentuk seni rupa yang sangat dekat dengan kriya kaitannya dengan hasil produknya. Keahlian dalam bidang kriya dapat dikembangkan melalui pengenalan dan pemahaman motif ragam hias yang sangat penting. Tradisi menghias suatu media tidak kalah pentingnya menjadi satu cabang rumpun seni rupa lainnya. Ragam hias memiliki peran penting dalam

implementasinya dalam beberapa bidang, yaitu: arsitektur, peralatan upacara, alat angkut, souvenir, perabot rumah tangga, pakaian, dan lainnya untuk mencukupi kebutuhan jasmani dan rohani.¹

Kajian perwujudan seni ragam hias meliputi historis, makna simbolis, style, macam, improvisasi, kegunaan maupun

¹ Aryo Sunaryo, *Ornamen Nusantara*. Semarang : Efthar Offset Semarang, 2009: 3.

pengimplementasiannya pada sesuatu yang bersifat kebendaan diperlukan keahlian khusus menyesuaikan berbagai aspek penerapannya yang memiliki ciri tersendiri. Kemauan dan keingintahuan yang tinggi menjadi modal terbesar sebagai pendukung untuk menciptakan peluang dalam mengedukasi seni ragam hias itu sendiri.

Motif ragam hias sebagai bentuk hasil budaya sejak masa pra sejarah dan berlanjut sampai masa kini. Ragam hias secara umum berarti keinginan manusia untuk menghias benda-benda di sekelilingnya, salah satu kekayaan yang berbentuk menjadi sumber hiasan dari masa lampau yang berkembang di bangsa barat sampai timur pada istana raja-raja dan bangsawan. Ragam berdasarkan arti kata yang tertulis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu “pola” atau “corak”, sedangkan corak berarti bunga atau gambar.²

Eksistensi sangat diperlukan dalam mengelola kekayaan budaya rupa yang dapat dilestarikan pengembangannya. Pada artikel ini lebih berfokus pada motif tradisi gaya Surakarta yang akan membahas mengenai pengembangan ukir kayu dan eksistensinya. Motif tradisi gaya Surakarta menjadi fokus dari pembahasan artikel ini dalam mengungkap analisa keberadaan dan pengembangannya pada ukir kayu. Analisa mengenai kekayaan budaya rupa Nusantara memiliki urgensi dalam suasana tradisi. Ragam hias motif tradisi banyak mulai tersaingi dengan perkembangan trend seni pop dan gaya minimalis dalam beragam bentuk karya, sehingga pemahaman mengenai bentuk motif tradisi sangat diperlukan dalam pembelajaran dan pelestariannya.

² Hasan Shadly, *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta: PT Ichtiar Baru, Van Hoeve, 1980: 593.

Pola berulang merupakan salah satu bentuk ragam hias yang biasanya dipergunakan pada karya seni konvensional maupun modern. Ragam hias secara penggambarannya memiliki unsur meliputi pola dan motif. Motif merupakan tema dasar dalam sebuah ragam hias sementara pola merupakan penyebaran warna dan bentuk dalam perulangan tertentu.³ Teknik pembuatan pola ada dalam dua bentuk, bentuk asimetris dan simetris. Pola motif dalam prosesnya terbentuk secara geometris dan non-geometris atau yang lebih dikenal dengan motif organik. Pola motif geometris terbentuk dari unsur ilmu ukur seperti garis lurus dan lengkung, bangun bersudut (persegi), maupun lingkaran. Pola motif organik terdiri atas motif stilasi manusia, hewan, dan tumbuhan. Ragam hias tradisional Nusantara terdapat beragam bentuk pola dan motif yang mencirikan setiap daerah dengan kekuatan ciri khas dan karakteristik masing-masing motifnya. Ragam hias gaya Surakarta secara spesifik lebih banyak menampilkan motif tumbuhan dalam bentuk bunga dan buah serta beberapa bentuk lainnya, salah satu diantaranya yaitu ulir atau spiral.

Ragam hias memiliki keberagaman yang banyak dalam berbagai aplikasi media dan memiliki ciri khusus pada setiap daerah masing-masing. Ragam hias yang paling banyak ditemukan pada bentuk ukir kayu. Soepratno mengemukakan pengertian ukir yaitu cukilan yang dituangkan pada suatu media berupa ornamen hias hasil dari rangkaian yang indah, berlung-relung saling jalin-menjalin yang berulang dan saling sambung-menyambung sehingga mewujudkan suatu hiasan yang artistik.⁴ Ukir kayu adalah

³ Kasiyan. *Ragam Hias Tradisional*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 1998: 20.

⁴ Soeprapto, B.A., *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa 1*. Semarang: Effhar Offset, 2004:7.

goresan atau cukilan pada permukaan kayu dengan wujud ragam hias tertentu yang dibuat dengan menggunakan pahat dan menghasilkan sebuah dimensi pada media kayu. Sebuah ukiran kayu mendeskripsikan bentuk motif hias yang dinamis, perspektif, dan fluktuatif sehingga memberi kesan lebih hidup. Desain merupakan proses awal yang dikerjakan pada seni ukir atau kerajinan kayu. Aspek desain ini banyak memberikan pengaruh pada seluruh proses kerja dari persiaoran awal sampai akhir (*finishing*).

Masyarakat sebagai pengguna dapat menikmati hasil rancangan obyek yang bernilai tinggi sesuai kebutuhannya. Nilai ini terbentuk dari adanya keterkaitan antara hubungan struktur dan fungsional yang tergambar dan terintegrasi secara menyeluruh. Desain dalam bentuk konsep dan gagasan suatu karya yang memberikan impact kebermanfaatan, animo, dan nilai jual yang tidak diragukan lagi. Desain mampu menjawab tantangan dan hambatan dengan alur yang sistematis global.⁵

Artikel ini mengupas tuntas mengenai keberadaan dan pengembangan corak desain ukir kayu ragam hias gaya Surakarta, dalam penjelasannya terdiri dari berbagai unsur untuk menarik suatu kesimpulan dan memberikan pemahaman dengan metode pengembangannya.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana identifikasi ragam hias tradisional gaya Surakarta?
2. Bagaimana eksistensi ragam hias tradisional gaya Surakarta pada produk ukir kayu?

3. Bagaimana struktur alur ragam hias gaya Surakarta pada ukir kayu?

Tujuan Kajian

1. Mengetahui identifikasi wujud ragam hias tradisional gaya Surakarta.
2. Mengetahui dan mendiskripsikan eksistensi ragam hias tradisional gaya Surakarta pada produk ukir kayu.
3. Menemukan dan mendiskripsikan struktur alur ragam hias gaya Surakarta sehingga dapat membantu memudahkan proses penciptaan ragam hias pada ukir kayu.

METODOLOGI DAN ANALISIS KAJIAN

Artikel ini dalam penyusunannya menggunakan metode deskripsi interpretatif dengan pengayaan pendekatan hermeunetik. Metode ini dipergunakan untuk memfokuskan pada kajian interpretasi dan penafsiran terhadap objek kajian. Data yang diperoleh dengan cara observasi dan pengolahan obyek gambar yang disertai dengan analisis pengimplementasiannya pada rekonstruksi gambar motif. Referensi yang dipergunakan dalam artikel ini berasal dari buku-buku terkait obyek kajian, observasi lapangan pada media yang mengimplementasikan motif gaya Surakarta dan beberapa sumber lain yang relevan. Pendekatan hermeunetik dilakukan untuk menelusuri berbagai sumber yang di proses dalam tahapan analisis kajian. Tahap pertama, sajian pengetahuan pada bentuk motif gambar, proses yang dilakukan dengan pengenalan motif ragam hias tradisional gaya Surakarta. Kedua, sajian analisis tentang struktur dan alur motif ragam hias tradisional gaya Surakarta dengan membedah motif ragam hias tradisional gaya Surakarta pada tiap unsur motifnya, dengan demikian akan memberikan bentuk dari bagian-bagian motifnya. Ketiga, membuat rancangan

⁵ Kasiyan. Ragam Hias Tradisional, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 1998: 20.

rekonstruksi motif ragam hias tradisional gaya Surakarta berdasarkan pengamatan yang menghasilkan eksperimentasi pengembangan gambar motif ragam hias tradisional gaya Surakarta. Pada tahap ketiga menjabarkan ciri khas motif ragam hias tradisional gaya Surakarta yang diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pola pengembangan eksistensi motif ragam hias tradisional gaya Surakarta. Penelitian ini merujuk pada pencarian rumusan terbaru dari berbagai sumber referensi yang telah ada yang dapat di formulasikan meliputi alur dan struktur motif ragam hias tradisional gaya Surakarta yang akan disajikan dalam bentuk kajian ilmiah, sehingga bermacam-macam sumber dapat memberikan visualisasi mengenai eksistensi ragam hias tradisional dengan mengungkap analisis teori-teori pendukung yang disajikan.

PEMBAHASAN

Identifikasi Motif Ragam Hias Gaya Surakarta Sumber-sumber buku yang ada dapat dipergunakan untuk mengidentifikasi motif ragam hias gaya Surakarta berdasarkan observasi langsung pada motif yang telah diterapkan pada berbagai media. Sumber buku yang kurang lengkap dapat menjadi penghambat dalam pengembangan motif ragam hias gaya Surakarta karena kurang banyak memberikan gambaran identifikasi secara rinci tentang ciri khas yang dimiliki sehingga sulit mengalami perkembangan yang berarti. Motif yang tersaji dalam media tidak banyak mengalami perubahan gaya ornamentik, dari para pengrajin kayu. Gambar pola motif tradisi sebagai salah satu contoh yang biasanya mengacu pada pola gambar berulang. Perubahan yang dilakukan selama ini mengacu pada ukuran dan penempatan isian dan sangat jarang pada substansinya.



Gambar 1: contoh motif ragam hias gaya Surakarta, yang selama ini banyak menjadi acuan.

Sumber: <http://adjiekuswanto.blogspot.com/2014/01/motif-ukiran-tradisional-jawa.html>, Diunduh oleh penulis, pada tanggal 3 Mei 2021, Pk. 21.00 WIB.

Motif Ragam hias Surakarta mengambil gubahan motif patran dan ukel pakis yang menjalar dengan bebas dan fleksibel dengan variasi wujud motif cembung dan cekung yang dilengkapi variasi buah dan bunga. Angkup pada gaya Surakarta merupakan gubahan dari ron (daun) pakis yang membentuk seperti angkup pada ragam hias Bali, sedangkan benangan dan pecahan membentuk bidang-garis yang melingkar-lingkar pada ujungnya. Motif ragam hias gaya Surakarta memiliki bentuk kemiripan dengan motif Jepara dan Pekalongan yang memiliki bentuk cembung dan cekung serta runcing dan bulat, dan memiliki alur ukel yang arahnya bebas. Motif ragam hias Surakarta mempunyai bentuk ukiran daun yang melengkung berirama seperti simbol yang terdapat pada masyarakatnya yaitu masyarakat yang santun, ramah, bersahabat dan mempunyai kandungan makna penghormatan kepada orang lain. Motif ragam hias Surakarta

juga menggambarkan tipikal masyarakat terutama kalangan wanita yang digambarkan dengan lengkungan yang lemah gemulai, berdedikasi pada lingkungan, dan dipenuhi kesantunan wataknya. Motif ragam hias gaya Surakarta dapat dimasukkan dalam kategori motif ukiran yang mempunyai bentuk stilasi daun campuran. Campuran dimaksudkan dengan stilasi daun yang ada di motif ragam hias Surakarta menghasilkan perpaduan antara bentuk cekung dan cembung yang menyebar di semua alur relung-relung motif, secara visual lebih menggambarkan gerak yang dinamis dan sesekali mempunyai gerak yang bersifat atraktif.

Ukir Kayu

Motif ukir kayu yang ada di Indonesia memiliki kekayaan corak yang beraneka ragam. Motif ukiran yang beraneka ragam bentuknya tersebut masing-masing memiliki ciri khas tersendiri sesuai dengan daerahnya. Motif tradisional daerah tersebut dapat dikenali lebih dalam melalui motif tradisional yang dimiliki dengan melihat bentuk dan ciri pada setiap jenisnya masing-masing.⁶ Seni ukir atau ukiran merupakan gambar hiasan dengan bagian-bagian cekung (kruwikan) dan bagian-bagian cembung (buledan) yang menyusun suatu gambar yang indah.

Definisi ukir kayu berkembang hingga dikenal sebagai seni ukir yang merupakan seni membentuk gambar pada kayu, batu, dan bahan lainnya. Seni ukir merupakan gubahan dari bentuk-bentuk visual yang dalam pengolahannya mempunyai bentuk dimensional dengan susunan yang harmonis, sehingga memiliki nilai estetis. Seni ukir diwujudkan melalui bahan kayu, logam, gading, batu dan bahan-bahan lain yang memungkinkan untuk dikerjakan. Bentuk-

bentuk gubahan tersebut merupakan stilirisasi dari bentuk alam yang meliputi tumbuh-tumbuhan, hewan, awan, air, manusia, dan lainnya. Kerajinan adalah jenis kesenian yang menghasilkan berbagai macam perabot, hiasan atau barang-barang yang artistik, terbuat dari kayu, besi, porselin, emas, gading, kain tenunan, dan sebagainya, hasil dari suatu kerajinan tangan juga disebut “seniguna”.⁷

Kegiatan merancang (mendesain) pada garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu desain benda-benda praktis atau fungsional dan benda-benda non praktis atau non fungsional yang sering disebut dengan desain dekoratif. Perancangan (desain) praktis merupakan desain yang selalu berurusan dengan kegunaan secara fisik manusia atau disebut juga dengan barang pakai seperti pakaian, lampu, gelang, rneja, kursi, topi, sepatu, dan lain sebagainya. Desain dekoratif atau non fungsional merupakan desain sebagai elemen pembantu dan penghias untuk mencapai keindahan baik yang secara sendiri ataupun yang diterapkan pada benda pakai. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peranan desain dalam seni ukir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Keberhasilan desain merupakan kunci keberhasilan dalam penciptaan kerajinan seni ukir. Karena kegiatan mendesain merupakan kegiatan untuk pemecahan masalah yang diarahkan untuk mencapai tujuan atau sasaran. Teknik selanjutnya setelah perancangan adalah penguasaan teknik ukir kayu. Teknik mengukir dan peralatan yang digunakan pada masing-masing daerah sangat beraneka ragam.

⁶ Soeprapto, B.A., *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa 2*. Semarang : Effhar dan Dahara Prise, 2007: 4.

⁷ Jon Budi Prayogo, *Makalah Seni Ukir Nusantara*, Yogyakarta : UNY, 2010: 2.

Macam-macam ukiran adalah sebagai berikut :

1. Ukiran Krawangan merupakan ukiran yang dimensi bentuk atau bidang motifnya menonjol secara utuh karena latarnya dibuat tembus sampai permukaan belakang atau berlubang.
2. Ukiran tenggelam merupakan ukiran yang dimensi bentuk atau bidang motifnya lebih rendah dari permukaan bidang dasarnya.
3. Ukiran utuh merupakan bentuk ukiran yang penonjolan dimensi bentuk atau bidang motifnya secara utuh tanpa latar belakang dan bingkai. Bentuk ukiran ini menampilkan suatu wujud benda misalnya pegangan keris, topeng, wayang dan lainnya.
4. Ukiran rendah merupakan ukiran yang penonjolan dimensi bentuk atau bidang motifnya tidak terlalu tinggi atau setengah badan motif dari pada permukaan bidang dasarnya.
5. Ukiran tinggi merupakan bentuk ukiran yang penonjolan dimensi bentuk atau bidang motifnya lebih tinggi atau satu badan motif dari pada permukaan bidang dasarnya. Ukiran tinggi disebut ukiran relief.
6. Ukiran bertumpuk merupakan bentuk ukiran yang bidang media kayunya ditumpuk sehingga penonjolan dimensi bentuk atau bidang motifnya lebih tebal dua kali lipat dari badan motif.
7. Ukiran tiga dimensi merupakan bentuk ukiran yang menampilkan figur motif secara penuh dari setiap sisinya, bentuk ukiran ini menampilkan suatu wujud patung dan/atau benda fungsional lainnya.

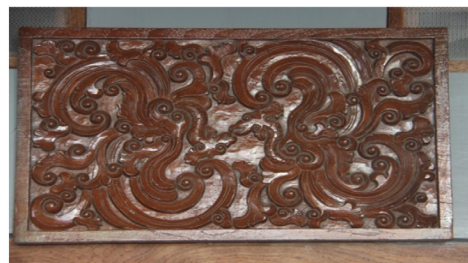
Motif ukiran tradisional setiap daerah sangat beraneka ragam coraknya. sehingga untuk mengenal satu persatu motif tersebut kita

harus mengenal pola dasarnya, oleh sebab itu harus diketahui nama motif, bentuk dan ciri-cirinya. Teknik stilirisasi dari tumbuhan, hewan, dan manusia biasanya digunakan untuk motif ukir tradisi. Dalam kehidupan sehari-hari ragam hias digunakan untuk menghias bidang atas suatu benda sehingga nampak indah dipandang mata. Ornamen piagam, kain batik, cover, kursi berukir, tempat bunga dan lain sebagainya merupakan beberapa contoh. Berikut beberapa contoh eksistensi ukiran pada media kayu.



Gambar 2: Lemari dengan motif ukir gabungan dari motif pilin dan daun trubusan.

Lokasi: Sentra kerajinan kayu, Desa Serenan Kabupaten Klaten, 14 Pebruari 2021.



Gambar 3: Panel kayu dengan motif ukir lung-semen gaya Surakarta, figur stilasi burung Phoenik.

Lokasi: Sentra kerajinan kayu, Desa Serenan Kabupaten Klaten, 14 Pebruari 2021.



Gambar 4: Bubungan tumpang sari pada bangunan limasan menggunakan motif tradisional gaya Surakarta – campuran.
Lokasi: Rumah KRT. Soekarno Putronagoro – Solo, 29 Maret 2021.



Gambar 5: Tiang peyangga (saka guru) bangunan joglo dengan motif tradisional gaya Surakarta – buketan.
Lokasi: Rumah Bp. Drs. Mulyono – Solo, 3 Maret 2021.

Ragam Hias Tradisi Pada Aktivitas Pengrajin

Seiring perkembangan zaman, seni kriya dewasa ini menekankan pada nilai estetis atau keindahan bukan hanya sekedar karya yang bersifat masal, karya seni yang berkembang saat ini sangat beragam, setiap daerah memiliki bentuk yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut sesuai dengan adat istiadat atau sistem nilai yang berlaku dan diyakini oleh masyarakat di daerah tersebut. Seiring dengan perubahan

waktu dan percampuran budaya yang berbeda hasil karya seni yang juga mengalami pergeseran arus perkembangan budaya yang ada. Meningkatnya ragam kebutuhan manusia, maka dituntut pula perkembangan daya pikir dan daya cipta manusia. Kreativitas dan inovasi diupayakan untuk menemukan hal-hal baru untuk memenuhi kepuasan hidup manusia. Demikian pula dengan keberadaan ragam hias yang merupakan salah satu unsur seni rupa yang perlu mendapatkan perhatian masyarakat Indonesia. Sesuai dengan kenyataannya, bahwa manusia dalam kehidupan sehari-harinya membutuhkan unsur-unsur hias dalam memperindah barang kegunaan maupun untuk mempercantik diri supaya lebih menarik.

Ragam hias atau yang juga disebut ornamen diartikan sebagai komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Disamping untuk menambah keindahan, ragam hias mempengaruhi pula dalam segi penghargaannya baik dari segi spiritual maupun segi material atau finansial.⁸ Ornamen atau ragam hias, dalam kehidupan masyarakat tidak hanya berfungsi sebagai elemen untuk memperindah barang atau benda saja, melainkan juga memiliki fungsi lain seperti fungsi sakral, simbolik, dan fungsi sosial.

Ragam hias tradisional dalam aplikasinya selalu mendapat sentuhan yang berbeda-beda, tergantung pada subyek penggunaannya. Sebagian besar kalangan pengrajin, penerapan ragam hias selalu terpaku pada hal-hal yang sifatnya mengulang-ulang motif yang sudah ada. Sangat bisa dirasakan ketika para pengrajin membuat pola ragam hias, selalu menampilkan pola motif yang sama dan

⁸ Gustami, Nukilan Seni Ornamen Indonesia. Yogyakarta : ASRI, 1980: 4.

tidak terdapat komposisi motif yang berubah. Langkah-langkah mereka menerapkan pola ragam hias adalah: membuat gambar dasar berupa coretan yang cenderung global atau tidak mendetail (penerapan atau pembuatan isian ragam hias tidak dilakukan pada bidang gambar, melainkan langsung diterapkan pada material kayu); ketika gambar dasar sudah jadi kemudian memperjelas gambar dengan tinta; dilanjutkan dengan pengaplikasian (pengukuran, pemolaan serat kayu) pada ruang material kayu untuk selanjutnya dilakukan pengukiran.

Para pengrajin tidak berpikir panjang untuk membuat sebuah rancangan ragam hias, dikarenakan faktor waktu yang dituntut cepat dan efisien, semuanya bermuara pada tingkat nilai ke-ekonomian. Ragam hias yang dirancang tidak disajikan dalam bentuk gambar kerja secara akademis, yaitu yang mempertimbangkan faktor seni estetika dengan berbagai macam persoalannya. Desain ragam hias tradisional tidak jarang dibuat sesuai dengan pihak pemesan, dalam pengertian para pengrajin sama sekali tidak melihat tingkat kedalaman seni atau keindahan tertentu. Kondisi yang demikian sangatlah wajar potensi keahlian dalam bidang pengolahan motif ragam hias tradisional tidak tergalai dengan maksimal dan hanya mengandalkan pihak pemesan.

Pemakaian motif ragam hias tradisimasih terdapat penggabungan - penggabungan motif ragam hias tradisi dan motif-motif pengembangan yang merupakan bentuk baru. Hal ini terjadi adalah karena menjawab kebutuhan pasar baik di dalam negeri maupun pasar ekspor yang sebagian tidak menggunakan ragam hias tradisi. Para pengrajin juga tidak bisa memaksakan menggunakan motif-motif

tradisi karena mereka berkarya menyesuaikan dengan kondisi pasar dan perkembangan persaingan mebel-mebel modern yang banyak menggunakan motif-motif sederhana yang merupakan motif pengembangan.⁹

Kondisi demikian sebenarnya sangat disayangkan, karena sebenarnya para pengrajin memiliki kemampuan dalam bidang teknik ukir yang seandainya sedikit saja mereka meleak desain ragam hias ukir tradisi pastilah tercipta 'suasana' seni yang lebih indah dan sangat dimungkinkan akan menambah nilai jual dari setiap karya yang mereka kerjakan. Sebuah temuan yang penulis dapatkan ini merupakan sebuah pemetaan potensi yang arahnya pada sebuah pertanyaan tentang bagaimana para pengrajin mampu untuk membuat desain/ rancangan ragam hias motif tradisi yang sesuai dengan kaidah-kaidah estetika seni. Memang tidak akan mungkin membekali mereka dengan sebuah teori tentang keindahan, namun dengan terjawabnya pertanyaan di atas akan dapat menambah aset potensi yang dapat lebih dikembangkan. Ketidakmungkinan pemberian teori seni bukan berarti sebuah judgment bagi mereka yang pasti tidak akan mampu, akan tetapi dengan sebuah metode lain yang lebih sederhana mungkin bisa memberi mereka sebuah gambaran tentang pentingnya penguasaan tentang metode desain.

Pengrajin ukir kayu memang masih dirasa lemah dalam penguasaan desain, tetapi mereka mempunyai keahlian yang luar biasa dalam teknik ukir kayu. Keahlian teknik ukir inilah kekuatan mereka, sehingga tidak diragukan lagi ketika mendapatkan pesanan

⁹ Rahayu Adi Prabowo, RAGAM HIAS TRADISIONAL JAWA, Studi Rekonstruksi Visual Untuk Desain Kriya Kayu, Jurnal Brikolase, Vol.11, No.1, Juli 2019: 8.

pasti dapat diselesaikan dengan baik. Itulah kondisi para pengrajin ukir kayu yang memiliki kelebihan sekaligus kelemahan dalam berolah ukir kayu. Harapan akan adanya sinergisitas dengan para akademisi akan diperoleh sebuah sajian karya yang bisa bersaing dengan produk-produk pabrikan, hal ini akan sangat membantu para pengrajin dalam peningkatan eksistensi ekonomi sekaligus artistik dan terwujud sebuah penjagaan pelestarian nilai-nilai tradisi.

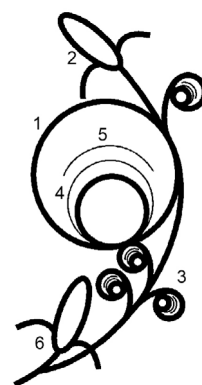
Struktur Alur Motif Gaya Surakarta

Struktur atau susunan mengandung makna yaitu perwujudan suatu aturan yang tidak lepas dari unsur dasar yang terangkai dan tersusun hingga berwujud. Sebagai salah satunya seperti batu kali, batu bata, batu paras, batu karang, dan batako yang disusun menjadi tembok, cara penyusunannya beraneka macam. Penyusunan itu meliputi juga pengaturan yang khas terintegrasi dengan jelas sehingga keseluruhannya merupakan perwujudan dari ornamen tertentu. Sajian tentang struktur alur motif ragam hias gaya Surakarta ini adalah bagaimana menunjukkan susunan elemen alur gambar motif yang terangkai sedemikian rupa sehingga berwujud pada penamaan motif.

Sebagian besar penggambaran pola desain kriya kayu tersusun dalam satuan bentuk gambar yang terorganisir melalui alur ke atas dan kemudian ke samping kanan dan kiri. Alur motif yang ke bawah sangat jarang ditemui, dikarenakan semua jenis motif tradisi Jawa pada umumnya merupakan stilirisasi dari sebuah bentuk tumbuhan yang mempunyai alur tumbuh ke atas dan ke samping kanan-kiri. Alur ke bawah merupakan bentuk gubahan atau kreasi atau mengikuti benda yang terhias oleh motif tradisi.

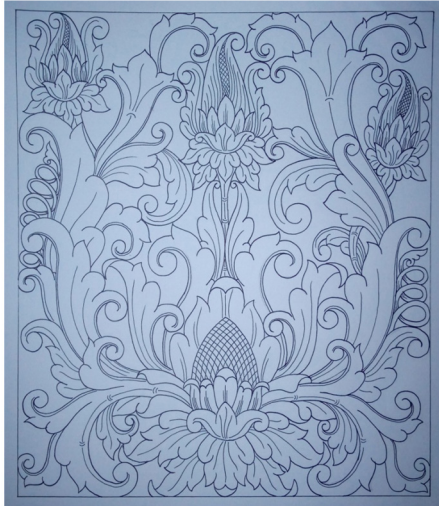
Pola desain kriya kayu biasanya memiliki tidak lebih dari 3 motif pokok yang kemudian diisi oleh beberapa bagian yang merupakan ciri dari setiap motif tradisi Jawa. Sebuah rangkaian motif tradisi yang berulang atau repetisi dengan semua bagian motif secara lengkap oleh sebab itu jarang ditemui, yang ada dan berkembang sekarang adalah bagaimana motif pokok berdiri sebagai elemen utama dan memiliki banyak cabang dan isian yang dapat mengisi 'ruang' hias dari semua jenis material (kayu).

Struktur alur motif gaya Surakarta diambil dari relung daun pakis yang menjalar bebas berirama. Struktur alur motif gaya Surakarta ini menjulur ke atas pada tunas yang berangkai membentuk ruang hias dengan ciri khusus yaitu; daun pokok, bunga, trubus, benangan, dan pecahan (lihat gambar 6). Tampilan struktur alur motif gaya Surakarta mempunyai wujud yang rumit dalam sajian stilasi tumbuhan sulur-suluran. Adanya struktur alur ini memudahkan pengrajin dan para praktisi untuk menentukan pola gambar yang akan diterapkan pada ukir kayu, dan akan lebih mudah penerapannya serta memberikan pengaruh pada nilai estetika secara keseluruhan.



Gambar 6: Struktur Alur Pola Motif Tradisi Gaya Surakarta, oleh penulis.

- Keterangan:
1. Daun pokok
 2. Bunga
 3. Trubus
 4. Benangan
 5. Pecahan
 6. Bunga



Gambar 7: Hasil Rekonstruksi Motif Tradisi Gaya Surakarta, oleh penulis.

Pola desain kriya kayu biasanya memiliki tidak lebih dari 3 motif pokok yang kemudian diisi oleh beberapa bagian yang merupakan ciri dari setiap motif tradisi Jawa. Sebuah rangkaian motif tradisi yang berulang atau repetisi dengan semua bagian motif secara lengkap oleh sebab itu jarang ditemui, yang ada dan berkembang sekarang adalah bagaimana motif pokok berdiri sebagai elemen utama dan memiliki banyak cabang dan isian yang dapat mengisi 'ruang' hias dari semua jenis material (kayu).

Struktur alur motif gaya Surakarta diambil dari relung daun pakis yang menjaral bebas berirama. Struktur alur motif gaya Surakarta ini menjulur ke atas pada tunas yang berangkai membentuk ruang hias dengan ciri khusus yaitu; daun pokok, bunga, tribus, benangan, dan pecahan (lihat gambar 6). Tampilan struktur alur motif gaya Surakarta mempunyai wujud yang rumit dalam sajian stilasi tumbuhan sulur-suluran. Adanya struktur alur ini memudahkan pengrajin dan para praktisi untuk menentukan pola gambar yang akan diterapkan pada ukir kayu, dan akan lebih mudah penerapannya serta memberikan pengaruh pada nilai estetika secara keseluruhan.

Keberagaman ragam hias tradisi merupakan indikator kemajuan pola pikir budaya lokal yang mempengaruhi sikap dan bentuk kesenirupaannya bagi masyarakat. Sikap dan bentuk seni rupa telah lama hidup dan menghidupi para pekerja seni di Jawa, dan bersinergi dalam tatanan laku dalam masyarakat. Keadaan yang demikian tentunya perlu selalu diberdayakan sehingga akan berkontribusi dalam pergerakan pendidikan karakter budaya Jawa yang sangat kental. Ragam hias merupakan salah satu aspek warisan budaya pada masyarakat Jawa yang bernilai tinggi dan berlangsung sejak lama serta mampu berbaur dengan bentuk-bentuk kesenian lain, saling menghidupi dan melengkapi.

Bentuk ragam hias mempunyai keunikan dan ciri khas yang dibangun melalui bentuk-bentuk seni rupa dan pertunjukan, kemudian sudah menyangkut pada sisi ekonomis yang sampai sekarang banyak mengilhami lahirnya bentuk-bentuk kesenian baru. Ragam hias Jawa-Surakarta, terutama motif ukir kayu juga mengalami pasang surut sesuai dengan kebutuhan para penggunanya. Motif ukir kayu memiliki pakem (pola standart) yang berkenaan dengan ciri masing-masing daerah di Jawa dan pada perjalanannya sudah mengalami perubahan serta gubahan yang masih relevan dengan bentuk-bentuk pakem-nya. Perkembangan ragam hias yang diterapkan untuk desain ukir kayu pada tiap lini mempunyai semangat yang berbeda-beda. Pada lini pengrajin, penerapan desain ragam hias tradisi masih berlangsung namun banyak yang sudah bergeser pada perubahan bentuk-bentuk ragam hias tersebut dikarenakan faktor kebutuhan pasar yang menuntut demikian. Para pengrajin tentunya tidak bisa begitu saja meninggalkan motif tradisi Jawa pada karyanya, namun kesempatan meraih

pangsa pasar juga dirasa sangat kuat dalam menentukan perubahan tersebut.

Pada lini masyarakat akademis, penerapan motif ragam hias tradisi masih sangat kuat karena didasari pada semangat membangun keberlangsungan budaya Jawa sehingga konsep-konsep tentang ketradisionalitas masih berjalan dengan baik. Pada lini masyarakat umum sebagai pasar dari aktivitas sebuah karya seni lebih banyak terpengaruh faktor globalisasi yang pergerakannya selalu berkembang ke arah bentuk minimalis dan sangat dipengaruhi pertimbangan nilai ekonomis (murah). Perbedaan pandangan antar lini inilah kemudian dirasa perlu untuk melakukan sedikit perubahan pandangan, yaitu menyajikan motif tradisi dalam bentuk sajian struktur alur dan rekonstruksi motif, yang mempunyai harapan bahwa ragam hias tradisi bisa dikembangkan dalam sisi desain dan tampilan dari yang dirasa kaku menjadi lebih luwes dan mengakomodir bentuk-bentuk terapan motif tradisi Jawa khususnya gaya Surakarta ini.

Maka dari itu sajian tulisan ini dirasa penting untuk menjembatani pemahaman antar lini sehingga tercipta keseimbangan di antaranya. Sajian tulisan ini masih sangat sederhana dan hanya menyentuh pada permukaan saja, hanya memberikan penjelasan dalam sebuah diskripsi ringan dan masih kurang dalam kajian yang lebih mendalam sehingga diperlukan adanya penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA .

A.A.M. DJELANTIK.

1999. *Estetika Suatu Pengantar*.
Bandung: MSPI.

SUNARYO, ARYO.

2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang:
Efthar Ofset Semarang

SHADLY, HASAN.

1980. *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta:
PT Ichtiar Baru, Van Hoeve.

BUDI PRAYOGO, JON.

2010. *Makalah Seni Ukir Nusantara*,
Yogyakarta: UNY

KASIYAN.

1998. *Ragam Hias Tradisional*,
Yogyakarta: Universitas
Negeri Yogyakarta.

KASJANTO dan DJOKO DAMONO,
SAPARDI.

1991. *Tifa Budaya*. Jakarta: Lembaga
Penunjang Pembangunan Nasional
(LEPPENAS)

ADI PRABOWO, RAHAYU.

2019. *RAGAM HIAS TRADISIONAL
JAWA, Studi Rekonstruksi Visual
Untuk Desain Kriya Kayu*, Jurnal
Brikolase, Vol.11, No.1, Juli 2019

SOEPRAPTO.

2004. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa 1*.
Semarang: Effhar Offset.

2007. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa 2*.
Semarang: Effhar dan Dahara Prise.

SP. GUSTAMI.

1980. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*.
Yogyakarta: ASRI

2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*,
Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia.
Yogyakarta: Prasista.

KETENTUAN PENULISAN ARTIKEL JURNAL BUDAYA NUSANTARA

1. **KETENTUAN UMUM:** Artikel yang dikirim adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dipublikasikan. Bahasa yang digunakan berupa bahasa Indonesia atau bahasa Inggris
2. **FORMAT:** ukuran kertas A4 (21x29,7 cm), jenis huruf Garamond ukuran huruf 12 poin, margin: Sisi dalam 3 cm, kanan/kiri luar 2 cm, atas 2,5 cm, dan bawah 3 cm. Khusus abstrak, ukuran huruf 12 pt. Ketentuan jumlah halaman: 10-20 halaman (termasuk abstrak).
3. **SISTEMATIKA PENULISAN:** judul, nama penulis (tanpa gelar), abstrak, asal perguruan tinggi, pendahuluan, metode kajian, hasil analisis, pembahasan, kesimpulan, dan daftar pustaka.
4. **JUDUL** ditulis dengan huruf kapital dengan ukuran 14 poin-Bold, kecuali sub judul ditulis dengan ukuran huruf 14 poin, regular. Jumlah kata tidak boleh lebih dari 15 kata.
5. **NAMA PENULIS** ditulis lengkap, tanpa disertai gelar dan ditulis dengan huruf kapital dengan ukuran 11 poin.
6. **ASAL PERGURUAN** ditulis dengan huruf kapital untuk setiap huruf awal kata dan lainnya dengan huruf kecil dengan ukuran 11 poin.
7. **ABSTRAK** berisi tujuan, metode kajian, hasil kajian, kata kunci. Jumlah kata antara 80-150 kata. Jarak antar baris 1 spasi.
8. **PENDAHULUAN:** berisi latar belakang, tujuan, asumsi, manfaat, tinjauan pembahasan yang sudah ada, dan metode kajian.
9. **DASAR TEORITIS:** teori-teori yang mendasari pembahasan dan kerangkah teoritis.
10. **HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN:** berisi temuan-temuan empirik dan pembahasan terhadap kebenaran temuan-temuan yang dikaitkan dengan konsep-konsep dan teori-teori terkait.
11. **PENUTUP:** berisi kesimpulan dan saran atau rekomendasi, berikut diskusi. **KESIMPULAN:** bila tulisan merupakan suatu hasil penelitian/tesis/disertasi. **REKOMENDASI:** bila tulisan mengharapkan aksi-aksi tertentu; bila diperlukan, dapat membuat sub-bab. **DISKUSI:** bila permasalahan dianggap perlu untuk membuka wacana, sehingga para pembaca/publik dapat memberikan pendapat/ masukan/ kritikan tentang wacana yang dibahas. Pendapat dan kritikan pembaca, serta sanggahan penulis akan diterbitkan pada jurnal terbitan berikutnya.
12. **DAFTAR PUSTAKA:** menggunakan tata aturan standar atau EYD. Urutannya sebagai berikut: nama penulis buku, artikel, jurnal dengan huruf kapital, titik, tahun (misalnya: 2014), Judul buku/artikel/ ditulis mising, kemudian penerbit, tanggal keluar ditulis dengan awalan besar dan huruf regular kecil pada kata berikutnya, contohnya:
YUNUS, R.
2013. *Transformasi Nilai-Nilai Budaya Lokal Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Bangsa (Penelitian Studi Kasus Budaya Huyula Di Kota Gorontalo).*
Jurnal Penelitian Pendidikan, 14(1), 65–77.
13. **CATATAN PUSTAKA:** ditulis dengan huruf kapital dengan besar 12 poin, urutan nama akhir penulis, tahun terbit, dan halaman (bisa tanpa halaman bila merujuk ke buku sumber dan tidak pada halaman tertentu). Contoh: MIROSLAW DAN ARONIN (New York: 2014) atau (MIROSLAW DAN ARONIN, New York: 2014).

14. HAK PENYUNTING: berhak melakukan pengeditan naskah (terkait layout halaman sebelum cetak) selama tidak mengurangi esensi dan substansi dari materi .
15. PENGIRIMAN NASKAH: bisa langsung diemail ke: budayanusantara@unipasby.ac.id





Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

217. MENELISIK KEBUDAYAAN BANTEN MELALUI PEMANFAATAN MEDIA VIRTUAL

*Herdin Muhtarom, Sulaeman
Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka
E-mail: herdinmuhtarom01@gmail.com*

**224. ANALISIS STRATEGI AKTUALISASI DIRI
SASYA TRANGGONO PEREMPUAN PERUPA INDONESIA
DALAM MASA PANDEMIK COVID-19**

*Ira Adriati
Institut Teknologi Bandung
E-mail: ira.adriati@gmail.com*

231. NEW NORMAL SEBAGAI POLITIK BONUM COMMUNE DI MASA PANDEMI

*Mathias Jebaru Adon
Sekolah Tinggi Filsafat Widya Sasana Malang
E-mail: mathiasjebaruadon@gmail.com*

**242. APLIKASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY
DALAM KONSERVASI SITUS WARISAN BUDAYA DAN
MITIGASI BENCANA GUNUNG GALUNGGUNG JAWA BARAT INDONESIA**

*Wanda Listiani (1), Sri Rustiyanti (2), Fani Dila Sari (3), IBG. Surya Peradantha (4)
1-2: Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
3: Institut Seni Budaya Indonesia Aceh
4: Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua
E-mail: wandalistiani@gmail.com*

248. ESTETIKA GASTRONOMI NUSANTARA DALAM MEDIA DIGITAL

*I.I. Pratiwi
Universitas Pendidikan Indonesia
E-mail: ilma.indriasri@upi.edu*

258. "SENI TEKS" DALAM PRESPEKTIF DUNIA VIRTUAL

*Rahmat Jabbaril
Komunitas Kesenian Gerbong Bawah Tanah
E-mail: Komunitastaboo@gmail.com*

269. INSPIRASI BATIK TAMARIND DARI CERITA RAKYAT

*Belinda Sukapura Dewi (1), Arleti M. Apin (2), Ariesa Pandanwangi (3), Nuning Damayanti (4)
1,3: Universitas Kristen Maranatha
2: Institut Teknologi Harapan Bangsa Nuning
4: Institut Teknologi Bandung.
E-mail: belinda.s.dewi@gmail.com*

276. MOTIF TRADISI GAYA SURAKARTA - Eksistensi Dan Pengembangannya Pada Ukir Kayu

*Rahayu Adi Prabowo
Institut Seni Indonesia - Surakarta
E-mail: adiaetnika7@gmail.com – adiprabowo@isi-ska.ac.id*

