

Transformasi Cara Penuturan Cerita dalam Bentuk Aplikasi *Digital Storytelling* sebagai Media Pengenalan Kembali Legenda “Calon Arang”

Denny M.P.^{1*}; Intan Rizky Mutiaz¹; Andar Bagus Sriwarno¹

¹Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesha 10. Bandung 40132; Jawa Barat – Indonesia

Email's: darkoisme@gmail.com, intanrm@yahoo.com, andarbugs@fsrd.itb.ac.id

*Korespondensi penulis

Abstrak

Legenda Calon Arang adalah salah satu dari berbagai macam kisah dan legenda yang ada di Nusantara. Legenda ini menjadi unik karena dalam adaptasinya ke bentuk dramatari Calon Arang dan Wayang Calon Arang yang ditampilkan di Bali, tetapi cerita ini berasal dari Kediri, Jawa Timur. Namun demikian, di masa kini di mana masyarakat telah semakin maju, nilai tradisi ini telah semakin ditinggalkan. Dengan terpaan dari budaya asing dan budaya populer yang semakin hari semakin deras seiring dengan penawaran akan sebuah teknologi baru yang diproduksi secara massal, yang menyebabkan masyarakat semakin mudah menerima budaya luar tersebut dan sekaligus mulai meninggalkan budaya tradisi sedikit demi sedikit. Oleh karena itulah, penelitian ini kemudian dibuat sebagai langkah lanjut dalam membawa kembali legenda Calon Arang, dengan perantaraan media baru yaitu media digital. Dengan memilih bentuk aplikasi digital maka diharapkan agar masyarakat masa kini yang telah terbiasa dengan kebudayaan populer serta produknya yaitu berbagai macam gadget digital masa kini, tetap dapat mengetahui dan menikmati kisah legenda asli Nusantara yang telah diadaptasi ke dalam bentuk aplikasi digital, dengan tetap menampilkan legenda Calon Arang beserta nilai-nilai luhurnya.

Kata kunci: Aplikasi, *digital storytelling*, calon arang, interaktif, legenda, media baru, *sand animation*.

Abstract

The legend of Calon Arang is one of many legends known by the Indonesian people. This legend can be said as a unique one, considering that this widely known dramatari (a mix between drama and tari = dance) Legenda Calon Arang is only performed in Bali, but actually the legend itself came from Kediri, East Java. Nevertheless, in today's society, this tradition is starting to be left behind. Calon Arang is only held on special occasions and considered to be sacred, which means this performance can't be held at any moment. The threat also comes from foreign culture such as popular culture, that usually together with the offers of new mass production technology products, causes more and more people to easily accept foreign cultures, but slowly neglecting and leaving behind their original tradition. This research is conducted as a further step to bring back the legend of Calon Arang, as one of Indonesian's heritage, using new media which is digital media in the form of digital application. Based on theories of the visual storytelling theory, digital storytelling, and also visual language/Wimba that are presented in the form of digital application, a media that is widely known by today's society, the expectation is to make modern society know and enjoy the story, and also its philosophical values.

Keywords: Political ad design, symbol, image, and myth.

Pendahuluan

Indonesia memiliki ratusan, kalau tidak ribuan, cerita rakyat dan legenda yang telah berakar di kehidupan masyarakatnya. Dengan bentuk negara kepulauan, memungkinkan Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat ber-

variasi. Sejarah yang panjang yang telah menghadirkan berbagai kerajaan dan generasi penerusnya di Nusantara serta keragaman agama yang pernah ada di Nusantara, dari kepercayaan animisme, Hindu, Buddha, serta kerajaan Islam turut memperkaya berbagai cerita dan legenda yang berkembang di Nusantara.

Seluruh cerita rakyat, baik legenda, mitos, fabel, dan lainnya selalu dituturkan dalam bentuk konvensional, yaitu melalui penuturan verbal, di mana seorang pencerita meneruskan dan menceritakan kisah tersebut melalui tutur kata, dan biasanya disaksikan oleh banyak orang / audiens. Penuturan kisah ini bisa dilakukan oleh orang tua kepada anaknya, maupun dari seorang dalang kepada penonton.

Perkembangan selanjutnya, adalah dokumentasi ke dalam bentuk tertulis, di mana kisah tersebut di antaranya diabadikan dalam bentuk prasasti, relief di candi atau bangunan bersejarah, dan kemudian ke dalam catatan lontar, dengan menggunakan huruf Jawa Kuno, ataupun Sansekerta. Hal ini terutama terjadi setelah kebudayaan Indonesia mengenal tulisan, dan beralih dari masa prasejarah memasuki masa yang lebih modern.

Salah satu masa transisi dokumentasi tersebut adalah dengan pencatatan dan penceritaan melalui relief, yaitu gambar yang diukir di dinding bangunan, biasanya bangunan yang berfungsi sebagai pusat keagamaan ataupun istana. Banyak Candi di Indonesia yang memiliki relief yang umumnya menceritakan mengenai mitos dan legenda dari India, baik kisah Ramayana, Mahabarata, maupun mengenai kisah dari seorang raja yang dimuliakan dan besar pada masa itu.

Pada perkembangan berikutnya, terutama di sekitar abad pertama, penuturan cerita memasuki tahapan yang lebih baru yaitu dengan pemanfaatan media wayang, baik wayang kulit (Jawa dan Bali), wayang beber (Jawa dan Bali), maupun wayang golek yang terutama berkembang di wilayah Jawa Barat. Bentuk penuturan cerita ini telah menunjukkan adanya perkembangan budaya antara budaya verbal (hanya penuturan cerita melalui seorang pencerita) ke dalam bentuk verbal dan visual, yaitu penceritaan yang disertai dengan visualisasi cerita. Pertunjukkan ini kemudian ditambah dengan musik yang membawa penuturan cerita ke dalam dimensi yang lebih baru.

Perkembangan berikutnya adalah perubahan bentuk dari wayang, menjadi pertunjukkan dramatari dan sendratari, di mana penuturan cerita dibarengi dengan musik dan pertunjukkan tari serta olah peran oleh para pemeran setiap karakter. Pada masa abad ke 9 sampai sekarang, dramatari dan sendratari masih sering ditampilkan dan mengangkat kisah legenda asli Nusantara.

Legenda Calon Arang adalah salah satu dari berbagai macam kisah dan legenda yang ada di

Nusantara. Legenda ini menjadi unik karena dalam adaptasinya ke bentuk dramatari Calon Arang dan Wayang Calon Arang yang ditampilkan di Bali, tetapi cerita ini berasal dari Kediri, Jawa Timur. Di Bali, dramatari dan wayang Calon Arang ini adalah seni yang masih dianggap sakral, karena masih kuat diwarnai oleh nilai mistis ilmu sihir, yaitu ilmu sihir hitam dan sihir putih di Bali. Calon Arang adalah sosok yang dianggap sebagai ibu dari seluruh Pangleyakan atau Leyak di Bali. Leyak adalah makhluk yang menyeramkan, dan merupakan perlambangan dari sihir hitam yang masih dipercaya ada sampai saat ini oleh masyarakat Bali.

Dalam dramatari ini, umumnya ditampilkan di tempat-tempat khusus yaitu di daerah pemakaman/kuburan, atau perempatan besar desa. Selain itu, tempat yang biasa dijadikan ajang pagelaran dramatari Calon Arang ini adalah di Pura Dalam. Pagelaran ini tidak dapat dilakukan sembarang hari, tetapi hanya pada saat-saat tertentu, terutama pada masa ruwatan desa atau pembersihan desa secara spiritual. Pembersihan desa ini dilakukan apabila sedang ada musibah atau wabah penyakit yang menyerang desa tersebut, maka pagelaran ini digelar dengan tujuan menghilangkan wabah dan kejadian buruk yang menyerang desa.

Namun demikian, di masa kini di mana masyarakat telah semakin maju, nilai tradisi ini telah semakin ditinggalkan. Selain faktor bahwa pagelaran ini diadakan hanya pada saat tertentu karena sakral, artinya tidak dapat disaksikan setiap saat, ditambah lagi dengan terpaan dari budaya asing dan budaya populer yang semakin hari semakin deras. Berbagai budaya asing yang menerpa biasanya seiring dengan penawaran akan sebuah teknologi baru yang diproduksi secara massal, yang menyebabkan masyarakat semakin mudah menerima budaya luar tersebut dan sekaligus mulai meninggalkan budaya tradisi sedikit demi sedikit.

Oleh karena itulah, penelitian ini kemudian dibuat sebagai langkah lanjut dalam membawa kembali legenda Calon Arang, dengan perantaraan media baru yaitu media digital. Dengan memilih bentuk aplikasi digital maka diharapkan agar masyarakat masa kini yang telah terbiasa dengan kebudayaan populer serta produknya yaitu berbagai macam *gadget* digital masa kini, tetap dapat mengetahui dan menikmati kisah legenda asli Nusantara yang telah diadaptasi ke dalam bentuk aplikasi digital, dengan tetap menampilkan legenda Calon Arang beserta nilai-nilai luhurnya.

Penuturan cerita yang semula verbal, menjadi penuturan cerita secara audio visual, yang dilengkapi dengan interaktifitas penggunaannya, yang diharapkan mampu membuat para audiens ikut larut dan mendalami cerita, membangun sebuah ikatan yang emosional, sehingga komunikasi akan nilai luhur dari cerita legenda Calon Arang ini dapat tersampaikan, sekaligus agar legenda ini dapat diterima oleh masyarakat masa kini dengan lebih mudah.

Diharapkan dengan adanya sebuah perubahan dalam bentuk penuturan cerita, maka legenda Calon Arang ini dapat lebih luas dan lebih mudah diterima oleh kalangan masyarakat muda masa kini, sehingga mereka dapat lebih mengenali, menghargai, serta memahami cerita legenda asli Nusantara, beserta dengan penyampaian nilai moralnya.

Tulisan ini untuk mengubah cara penuturan kembali serta memperkenalkan cerita legenda Calon Arang kepada masyarakat masa kini dengan perantaraan media digital dengan sentuhan *sand animation*. Fokusnya adalah pada transformasi penuturan cerita Calon Arang yang berdasarkan dramaturgi Calon Arang dari Bali dengan perantaraan sebuah media aplikasi digital; dari yang semula verbal menjadi audio visual.

Tujuan perancangan aplikasi digital ini adalah untuk mengangkat kembali warisan budaya Nusantara yaitu legenda Calon Arang beserta nilai-nilai luhur yang dapat dipelajari dari legenda tersebut sehingga lebih dikenal oleh generasi muda masa kini, melalui sebuah cara penuturan yang lebih kekinian, dengan media aplikasi digital sebagai cara penuturan kisah legenda Calon Arang.

Metode Penelitian

Perancangan dilakukan dalam empat tahapan besar yaitu pengumpulan aset karakter khas dari lakon legenda Calon Arang; perancangan konsep dasar media digital, yaitu penentuan dari bentuk dan jenis aplikasi, pemetaan, serta studi pustaka terhadap teori yang mendukung; kemudian proses perancangan dan pembuatan aset visual, yaitu tahapan di mana penyediaan seluruh aset visual untuk aplikasi dilakukan dimulai dari proses pembuatan sketsa, pemetaan aplikasi, serta perancangan aset berdasarkan data dan referensi yang didapatkan. Tahapan kemudian adalah proses *programming*; yaitu penerjemahan dan pengaplikasian aset ke dalam rangkaian data pemrograman komputer untuk menjalankan perintah operasional dari perangkat elektronik *tablet PC*.

Pembahasan

Sejarah Singkat Legenda Calon Arang

Calon Arang adalah seorang tokoh dalam cerita rakyat Jawa dan Bali dari abad ke 9. Tidak diketahui siapa yang mengarang cerita ini. Kuat dugaan bahwa asal cerita Calon Arang berasal dari sebuah desa yang bernama Desa Girah, yang kini dikenal dengan Desa Sukoreja, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri, Jawa Timur, dan terletak di sebelah timur laut Simpang Lima Gumul, Kabupaten Kediri. Sampai saat ini, situs tersebut masih dipercaya oleh masyarakat sebagai petilasan dari Calon Arang atau lebih dikenal dengan nama Janda Girah.

Ada yang mengatakan bahwa Calon Arang berasal dari kata *Caluh* (kebiasaan, hobi) dan *Arang* (memakan, membunuh), dapat diartikan sebagai "seseorang yang memiliki kebiasaan untuk memaka (membunuh)".

Situs Calon Arang ini memiliki artefak berupa umpak batu (batu sebagai landasan tiang penyangga rumah), batu ambang pintu serta fragmen bata kuno.



Gambar 1. Situs Calon Arang di Desa Dirah (kini dikenal dengan nama Desa Gurah), yang terletak di Kediri, Jawa Timur

Kisah Calon Arang menurut Lontar

Lontar yang dimaksud adalah catatan sastra ataupun catatan sejarah yang dicatat di atas gulungan daun lontar yang dikeringkan, dan telah berumur ratusan hingga ribuan tahun lamanya. Lontar-lontar ini yang masih ditulis menggunakan huruf Kawi dan silabel Bali Kuno, kini disimpan di museum Gedong Kirtya.

Kisah Calon Arang sendiri memiliki banyak versi, baik dari versi ceritanya, tetapi juga dari sumber lontar tertulis mengenai Calon Arang. Tercatat ada sekitar tiga lontar yang menceritakan mengenai kisah Calon Arang.



Gambar 2. Museum Lontar Gedong Kirtya, Singaraja, Bali.



Gambar 4. Koleksi Lontar di museum Gedong Kirtya, Bali



Gambar 3. Tampilan Lontar

Lontar pertama, naskah mengenai Calon Arang yang bersumber dari tahun 1460 - 1552 Masehi, di masa pemerintahan Raja Dalem Waturenggong di Kerajaan Gelgel dengan nomor lontar Lor. 5387/5279 berangka tahun 1540. Lokasi penulisan teks itu diduga berasal dari Semadri Cemara, wilayah desa Sidemen, Bali.

Lontar Kawit Calon Arang, adalah lontar yang menyinggung mengenai kelahiran antara Calon Arang dan Empu Baradah. Lontar ini terdiri dari dua lembar, dengan ukuran panjang satu meter dengan lebar tiga centimeter, dan merupakan salah satu koleksi pribadi dari I Wayan Sudarta dari Singapadu, Gianyar. Dalam versi ini disebutkan bahwa Calon Arang dan Mpu Baradah adalah saudara kandung.

Lontar Babad Calon Arang, bernomor 6596, berjumlah 58 lembar dengan panjang 35 centimeter, dan lebar 3 centimeter dengan menggunakan bahasa Jawa Tengahan. Lontar ini yang umumnya dipakai sebagai acuan dalam setiap pertunjukkan, dimulai dari perjalanan Calon Arang dari awal menghamba kepada Dewi Durga, sampai pembalasan Calon Arang ke kerajaan Airlangga dengan dibantu delapan orang Sisiya.

Lontar yang tersimpan di Gedong Kirtya, Singaraja, Bali terdiri dari beberapa golongan yaitu golongan Weda (terdiri dari Mantra dan Kalpa-sastra), golongan agama (terdiri dari Pacakerta, Sesana, dan Niti), golongan Wariga (terdiri dari Wewaran, T tutur Upadesa, Kanda, dan Anusada), golongan Wiracarita/Itihasa (terdiri dari lontar Parwa, Kekawin, Kidung, dan Gaguritan/Paparikan), golongan Babad (terdiri dari Pamancangah dan Babad) golongan Tantri (terdiri dari Tantri Hindu dan Tantri Bali.)

Berdasarkan golongan ini, maka kisah Calon Arang terdapat di kelompok Lontar Wiracarita/Itihasa dalam golongan Lontar Parwa.

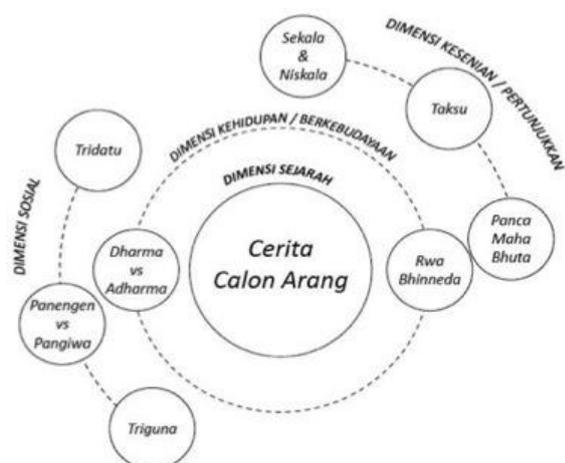
Dimensi dalam Kisah Legenda Calon Arang

Calon Arang dapat dikatakan sebagai kisah yang sangat sarat akan dimensi, meliputi dimensi kesenian, dimensi kehidupan/berkebudayaan, dimensi sejarah, dimensi politik, dan dimensi sosial.

- a) Dimensi Sejarah: kisah Calon Arang adalah kisah yang diduga benar-benar pernah terjadi.
- b) Dimensi Kehidupan/Berkebudayaan: kisah Calon Arang sebagai gambaran nyata tentang filosofi *Rwa Bhinneda*, yaitu dua perbedaan, dalam pertentangan antara Dharma (kebajikan) dengan pertempurannya tanpa henti dengan Adharma (kejahatan). Filosofi dari *Rwa Bhinneda* adalah mencapai keseimbangan dalam kehidupan.
- c) Dimensi Kesenian/Pertunjukkan: adalah kaitan antara kisah Calon Arang yang ditampilkan oleh para penampil di Bali, dengan tidak terlepas dari filosofi Sekala & Niskala (konsep di mana penonton dari pertunjukkan adalah manusia dan para dewata, antara dunia terlihat dengan dunia gaib), *Taksu* (yaitu konsep di mana penampil dipercaya dapat *kerawuhan* (kerasukan) karakter sebagai bentuk penyatuan sehingga penampil dapat

membawakan peran dengan maksimal), serta *Panca Maha Bhuta* (konsep mengenai arah mata angin yang erat dalam kehidupan masyarakat Bali)

- d) Dimensi Sosial: kisah Calon Arang juga menampilkan konsep Triguna (filosofi mengenai berkehidupan sosial masyarakat Bali), Panengen dan Pangiwa (aliran ilmu putih dan ilmu hitam di Bali), serta Tridatu (warna merah-hitam-putih yang melambangkan Dewa Brahma - Dewa Wisnu - Dewa Siwa)
- e) Dimensi Politik: selain dimensi di atas, juga terdapat nilai dimensi politik yang menggambarkan bagaimana para wanita masih tidak mendapat tempat di kala itu, karena budaya patriarkis yang masih kental di Nusantara pada waktu itu tertekan, yang kalah oleh budaya patriarkis masyarakat Bali.



Gambar 5. Cakupan Dimensi dalam Pertunjukkan Ceritera Calon Arang

Transformasi Kisah Legenda Calon Arang

Legenda Calon Arang telah mengalami berbagai bentuk transformasi, baik ke dalam bentuk cerita, wayang kulit, dramatari, dan bahkan film. Dalam proses transformasi tersebut, tentu terjadi pengurangan dan penambahan, atau bahkan perubahan secara keseluruhan. Transformasi tersebut tidak terlepas dari interpretasi dari penulis, sutradara, dan para aktor maupun penari yang memerankan atau yang membuat karya tersebut.

Salah satu bentuk pertunjukkan Calon Arang yang paling tua dapat dilihat pada wayang kulit Purwa yang telah memainkan lakon Calon Arang. Wayang kulit Purwa di Bali hampir serupa dengan wayang kulit yang ada di Jawa, hanya saja yang membedakan adalah karakter dan lakon cerita yang dibawakan, selain unsur bahasanya. Dalam wayang kulit, cerita yang diangkat mengenai Calon Arang sebagai Ratu Ilmu Hitam.



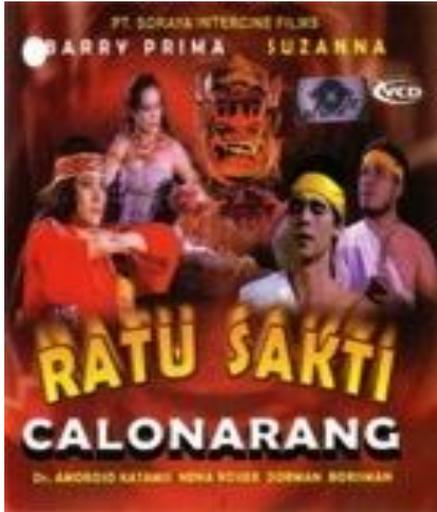
Gambar 6. Karakter Janda Girah pada Wayang Kulit Purwa Bali.



Gambar 7. Karakter Rangda pada Wayang Kulit Purwa Bali

Teater Calon Arang diduga muncul pada tahun 1825 pada zaman kejayaan dinasti kerajaan Klungkung. Lakonnya bersumber dari cerita semi sejarah dengan kejadian pada abad 9, zaman pemerintahan Airlangga di Jawa Timur.

Transformasi berikutnya adalah ke bentuk prosa yang sempat ditulis oleh Toety Heraty. Kemudian, transformasi legenda Calon Arang yang paling modern, adalah ke dalam bentuk novel yang ditulis oleh Pramoedya Ananta Toer. Dalam novelnya, Pramoedya Ananta Toer menceritakan Calon Arang sebagai cerminan dari sikap beberapa tokoh.



Gambar 8. Poster Film "Ratu Sakti Calon Arang", 1985

Film yang mengangkat tentang legenda Calon Arang pernah dibuat di Indonesia pada tahun 1985, disutradarai oleh Sisworo Gautama, dan pada saat itu dibintangi oleh Barry Prima dan Suzanna dan berjudul Ratu Sakti Calon Arang.

Dramatari Calon Arang seringkali ditampilkan di Bali dan merupakan transformasi yang paling populer serta paling dikenal baik oleh masyarakat lokal maupun turis asing yang mengunjungi Bali. Pada dramatari yang juga merupakan sebuah ritual magis yang melakonkan kisah-kisah yang berkaitan dengan ilmu sihir, ilmu hitam maupun ilmu putih, dikenal dengan *Pangiwa/Pangleyakan* dan *Panengen*.

Calon Arang merupakan teater total yang menyatukan tiga unsur penting: tari, musik, dan drama. Jalinan dan keterkaitan ketiga elemen ini terlihat pada seluruh pertunjukkan Calon Arang. Artinya, setiap penampil dalam pertunjukkan Calon Arang dituntut untuk dapat bisa menari, mengerti musik, dan bisa nembang (menyanyi), serta mampu untuk berakting.



Gambar 9. Adegan adu kekuatan dalam Dramatari/Wayang Calon Arang Bali

Merujuk pada buku Michel Picard yang berjudul *Bali: Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata (2006)*, disebutkan bahwa instrumen musik Gong Kebyar muncul sekitar tahun 1915 di utara Bali, daerah yang pertama kali diduduki oleh Belanda, dan merupakan daerah yang sedari dulu terbuka pada pengaruh asing.

Karakter Lakon Calon Arang

Karakter yang muncul pada dramatari Calon Arang sangat banyak dan bervariasi. Variasi ini muncul karena dalam setiap pentas dramatari Calon Arang yang diadakan di setiap desa di Bali, terdapat perbedaan versi dan modifikasi.

Modifikasi ini dapat saja dilakukan, mengingat prinsip *Kawidalang* yaitu bahwa sebuah cerita dapat diubah sesuai dengan konteks dan pesan utama yang ingin disampaikan kepada audiens.

Namun demikian, biasanya dalam dramatari Calon Arang, ada beberapa karakter yang selalu ada dalam dramatari tersebut. Karakter-karakter tersebut adalah Calon Arang atau Janda Girah, Rangda, Ratna Manggalih, Patih Madri, Raja Airlangga, Mpu Bahula, Mpu Baradah, Sisiya, dan Celuluk.

Nilai Filosofis dalam Kisah Legenda Calon Arang

Menurut narasumber I Nyoman Catra, SST., M.A., dosen dari ISI Denpasar seperti diambil dari korespondensi dengan beliau, Nyoman Catra mengungkapkan bahwa pada esensinya dramatari Calon Arang memiliki tema dasar Ruabineda, yaitu dua sifat yang kontradiktif dalam kesatuan sebagai refleksi sifat manusia, seperti halnya diapit oleh sifat-sifat kedewataan dengan nilai kebijaksanaan, dan keserakahan yang tak ubahnya dengan sifat raksasa yang egois serta rakus.

Perwujudan konsep *Rwa Bhinneda* atau dua perbedaan yang saling kontradiktif tersebut dalam masyarakat yang melahirkan sosok Barong dan Rangda. Masyarakat memuja kedua sifat ini, dengan tujuan agar selalu sadar dan selalu dapat menetralsisir dominasi dari sifat raksasa, karena pada esensinya sifat tersebut tidak mungkin dapat dihilangkan. Inilah yang kemudian mendasari di mana pada akhir pentas, pertarungan antara Rangda dan Barong tidak pernah dinyatakan siapa kalah dan menang, dan dramatari Calon Arang adalah kisah yang mampu menjembatani perseteruan tersebut.

Selain dari konsep *Rwa Bhinneda*, pertunjukkan Calon Arang dinanti-nanti oleh seluruh masyarakat Bali karena dinilai sebagai pertunjukkan yang sarat dengan nilai gaib dan mistis, di mana dalam pertunjukkan Calon Arang sebagai puncak acara ditampilkan pertarungan antara Pangiwa / Panglejakan, dengan Panengen.

Salah satu nilai filosofis lain yang paling mengemuka adalah pertarungan antara kebaikan (Dharma) dengan kejahatan (Adharma). Namun demikian, filosofi dalam setiap cerita dapat memiliki nilai yang jauh dalam daripada hal tersebut, di mana pertarungan antara baik dan buruk hanyalah sebagai kulit terluar, tetapi lebih dari itu yang diangkat adalah nilai dalam kehidupan, yaitu keseimbangan.

Komunikasi Literatur VS Gambar VS Media Audio Visual

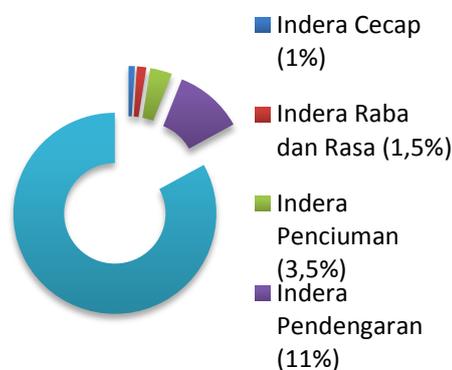
Tabrani dalam bukunya *Bahasa Rupa* (2005:55-61) menunjukkan dua hal yaitu (1) untuk menangkap makna apa yang dibaca tidak cukup dengan ilmu bahasa, tetapi perlu dipadukan dengan imajinasi gambar, dan (2) manusia seumur hidup melihat lingkungan sekitar yang naturalis dengan mata dan dalam waktu yang relatif cepat harus mampu menangkap makna apa yang dilihatnya, dan informasi yang diserap hanyalah informasi yang perlu atau dianggap penting.

Berdasarkan hal itu, dengan induksi menangkap maknanya, untuk itu imajinasi manusia mendukung dalam mengutuhkan atau mentotalkan apa yang dipersepsinya. Apabila sebuah pesan atau gambar yang naturalis terlalu lengkap informasinya, maka pemirsa akan cenderung menjadi pasif. Akan tetapi, dengan gambar yang disederhanakan, di mana informasi yang disampaikan hanyalah informasi yang dianggap penting, maka audiens sendiri yang akan mengutuhkan informasi tersebut dengan didukung imajinasinya. Hal ini mendorong manusia menjadi lebih aktif.

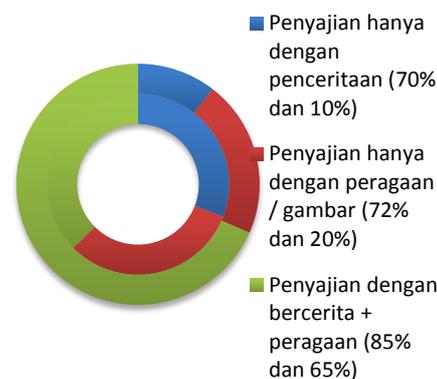
Prof. Dr. Primadi Tabrani juga menyampaikan bahwa kemampuan manusia dalam menyerap informasi dengan indera penglihatan jauh lebih besar (83%) dibandingkan dengan daya serap informasi dari indera lainnya seperti indera cecap (1%), indera raba (1,5%), indera cium (3,5%), indera pendengaran (11%).

Kemampuan dalam mengingat kembali sebuah informasi yang disajikan secara penceritaan dan peragaan / gambar juga memiliki presentasi yang tinggi dalam kurun 3 jam (85%) dan 3 hari (65%) setelah penyampaian informasi dibandingkan

penyampaian hanya dengan penceritaan (70% setelah 3 jam dan 10% setelah 3 hari), serta hanya peragaan atau gambar (72% setelah 3 jam dan 20% setelah 3 hari).



Gambar 10. Diagram Kemampuan Indera Menangkap Informasi.



Gambar 11. Diagram Hubungan antara Cara Penyajian Informasi dengan Daya Ingat.

Beliau menyebutkan bahwa media audio visual atau rupa runggu adalah sebuah media baru dalam penyajian dan penuturan cerita. Media ini memiliki nilai lebih dibandingkan media sebelumnya seperti buku yang hanya didominasi teks, ataupun gambar yang miskin informasi.

Digital Storytelling

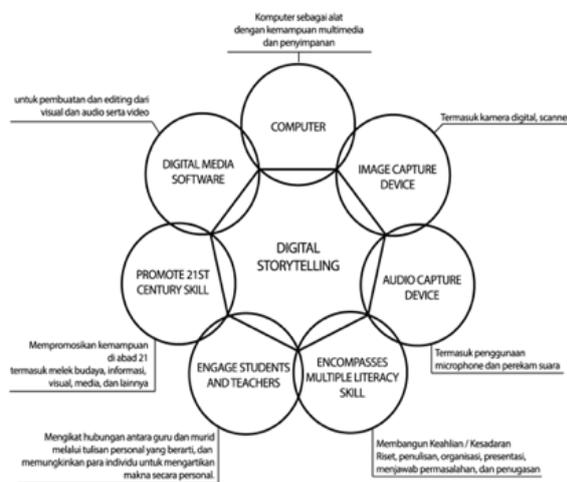
Digital storytelling, menurut penelitian dari Bernard R. Robin (2008) adalah sebuah aplikasi dari teknologi yang ditempatkan dengan sedemikian rupa, untuk memanfaatkan kontribusi langsung dari pemakai konten, serta membantu untuk menghadapi rintangan yang muncul dengan pemakaian media teknologi sebagai perantara pengajaran.

Pada intinya, *digital storytelling* memberikan ruang yang cukup bagi para pemakai komputer atau teknologi untuk menjadi seorang pencerita yang kreatif, melalui proses tradisional dengan pemilihan topik yang telah diajukan, penelitian,

penulisan atau aktifitas, dan mengembangkan sebuah cerita atau output baru yang menarik. Hal ini kemudian yang dikombinasi dan melahirkan sebuah media digital baru.

Adapun hal positif yang dapat dihasilkan oleh proses *digital storytelling* ini bagi para audiens adalah:

- *Digital literacy* - kemampuan untuk berkomunikasi dengan komunitas yang terus berkembang untuk membicarakan mengenai isu, masalah, atau untuk meminta bantuan serta mengumpulkan informasi.
- *Global literacy* - kemampuan untuk membaca, mengartikan, merespon, dan kontekstual dari pesan dari sudut pandang secara global.
- *Technology literacy* - Kemampuan untuk menggunakan komputer dan teknologi lainnya untuk meningkatkan pembelajaran, produktivitas, dan performa.
- *Visual literacy* - Kemampuan untuk mengerti, memproduksi, dan berkomunikasi melalui gambar secara visual
- *Information literacy* - Kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menganalisa informasi.



Gambar 12. Diagram *Digital Storytelling*

Adapun penjelasan diagram elemen *digital storytelling* adalah:

- *Computer* - sebagai alat yang digunakan untuk pembuatan sarana multimedia dan penyimpanan.
- *Digital Media Software* - Eksekusi visual dengan pemakaian perangkat lunak, tetapi tetap mempertahankan sentuhan gaya Bali dan paduan teknik *sand animation*
- *Image capture device* - alat yang digunakan untuk merekam gambar atau video

- *Audio capture device* - Aplikasi untuk narasi dalam cerita
- *Encompass Multiple Literacy Skill* - Audiens pada saat mengakses aplikasi ini, akan diajak berpikir kritis serta membangun interaktifitas dengan aplikasi dan media digital untuk mencapai tujuan menyelesaikan cerita
- *Engage Students and Teachers* - Dalam hal ini, yang dibangun adalah koneksi dan ikatan antara pencerita atau narator dengan audiens atau user. Ikatan dibangun dengan pemilihan legenda asli dari Nusantara, serta didukung narasi yang kuat dan alur cerita yang dibuat menarik.
- *Promote 21st Century Skills* - dengan mengangkat kisah asli dari Nusantara dalam media digital secara paralel dan bersamaan mampu mendorong kemampuan untuk sadar akan media baru (digital), sadar akan budaya asli Nusantara beserta nilai- nilai luhurnya, dan sadar akan informasi serta teknologi (*gadget tablet PC*)

Visual storytelling

Visual storytelling, adalah sebuah cara untuk menyampaikan cerita atau berita atau informasi dengan mengandalkan kekuatan visual / gambar yang lebih dominan daripada teks, dan tetap diiringi oleh narator yang mendukung cerita tersebut menjadi lebih nyata. Penggunaan cerita yang ditampilkan secara visual dapat membuat audiens dapat dengan mudah mengingat gagasan atau hal yang disampaikan oleh presenter. (Sykes, 2012)

Visual storytelling Map

Menurut Sykes (2012), dalam proses penyampaian informasi melalui *visual storytelling*, Martin Sykes menjelaskan bahwa tahapan penyampaian informasi *visual storytelling* yang baik harus melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut adalah proses CAST yang terdiri dari Content (isi), Audience (audiens / pemirsa), Story (cerita), dan Tell (penyampaian). Dalam masing-masing tahapan tersebut melalui perencanaan terperinci yang terdiri dari Why (mengapa), What (apa), How (bagaimana), dan What If (bagaimana jika), Who (siapa), Learning and Decision Style (gaya pembelajaran dan pengambilan keputusan), Structure (struktur), Character (karakter), Sense of Urgency (nilai kepentingan dari hal yang disampaikan), Delivery Plan (rencana penyampaian), dan tahapan akhir yang terdiri dari Design (perancangan), dan Test (uji coba).

Aplikasi Teori

Visual storytelling Map

Tabel 1. Tabel *Visual storytelling Map* / CAST Diagram

C Content	Why Kenapa	What Apa	How Bagaimana	What if Bagaimana Jika ?
A Audience	Who Siapa			
	Learning and Decision Styles Gaya Belajar dan Membuat Keputusan			
S Story	Structure Struktur	Character Karakter	Sense of Urgency Kepentingan	Delivery Plan Rencana Penyampaian
	Design Perancangan			
T Tell	Test Uji Coba			

- **CONTENT: *Legenda Calon Arang***
 - *Why*: Alasan pembuatan pemilihan konten karena sampai saat ini belum ada gebrakan baru dalam penuturan kisah legenda Calon Arang. Transformasi terakhir mengenai legenda Calon Arang adalah novel karya Pramoedya Ananta Toer.
 - *What*: Hal yang diangkat paling utama adalah nilai luhur dan konsep dari kisah legenda Calon Arang, sebagai budaya asli Nusantara
 - *How*: Cara penyampaian dari konten adalah dengan memakai perantara media digital sebagai media yang masa kini telah banyak dipakai serta dikenal oleh masyarakat.
 - *What If*: Alasan pemilihan media digital juga karena belum pernah ada transformasi ke dalam media digital, sehingga tidak ada kompetitor atau lawan lain yang berada dalam lini yang sama untuk menyampaikan legenda Calon Arang.
- **AUDIENCE**
 - *Who*: Remaja dan dewasa usia produktif, karena mereka adalah target pasar yang paling tepat sebagai golongan yang dianggap paling paham serta mengikuti trend masa kini sekaligus golongan yang perlahan mulai meninggalkan kebudayaan asli Nusantara karena terpaan dari budaya luar lainnya.
 - *Learning and Decision Making Style*: Audiens yang dibidik adalah mereka dengan gaya pembelajaran dan pembuatan keputusan dalam golongan *EXPERIENCE - REFLECTION* (*Pengalaman - Refleksi*);

yaitu mereka yang memiliki dorongan dan kemauan yang kuat untuk kembali mengenal dan membangun koneksi dengan jati diri budayanya, serta mengerti akan alasan mengapa mereka ingin kembali menyatu dengan budaya aslinya. Pendekatan yang paling tepat adalah dengan memberikan motif yang kuat pada karakter sehingga pesan inti dari aplikasi yang ingin disampaikan, dapat diterima dengan baik oleh audiens.

- **STORY: *Perancangan Alur Cerita Aplikasi Digital Legenda Calon Arang***
 - *Structure*: Struktur pembagian cerita dibagi menjadi beberapa scene seperti layaknya level pada game, dengan masing-masing scene memiliki interaktifitas yang berbeda dan tetap menarik. Adapun alur yang diikuti adalah mengikuti cerita dari dramatari Calon Arang di Bali.
 - *Character*: Karakter yang ditampilkan adalah karakter utama yang ada dalam dramatari Calon Arang, yaitu Janda Girah / Calon Arang, Rangda, Ratna Manggalih, Sisiya, Celuluk, Patih Madri, Mpu Bharada, Raja Airlangga.
 - *Sense of Urgency*: Hal yang penting yang ingin disampaikan adalah nilai-nilai luhur mengenai kebaikan yang akan selalu mengalahkan kejahatan, serta kasih sayang seorang ibu yang akan melakukan apapun demi menjamin keselamatan dan kebahagiaan anaknya, meskipun jalan yang ditempuh oleh Calon Arang adalah jalan yang tidak baik, namun hal itu tidak menghilangkan kenyataan bahwa ia sangat mencintai putrinya, Ratna Manggalih.
 - *Plan of Delivery*: Cara penyampaian adalah dengan aplikasi digital interaktif yang didukung oleh narasi dan audio-video animasi.
 - *Tell*: Tahap akhir yaitu perilisian aplikasi digital Legenda Calon Arang. Tahapan berikutnya adalah tes pasar.

Perancangan Aplikasi Digital Legenda Calon Arang

Konsep Umum



Gambar 13. Diagram *Digital Storytelling*

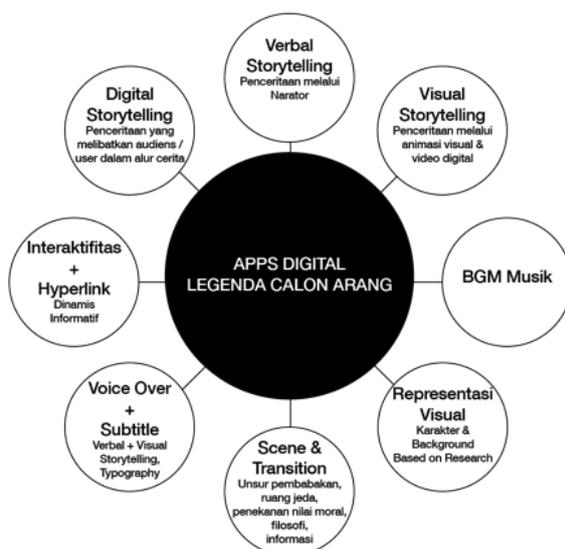
Aplikasi digital, selain game, pada dasarnya berfungsi untuk memberikan hiburan dan membawa rasa senang kepada para penggunanya. Karena manusia pada hakikatnya senang untuk bermain; dan bermain adalah proses manusia untuk berpikir dan mengeluarkan tenaga dengan tujuan tak lain untuk mendapatkan kesenangan atau relaksasi.

Tetapi apabila penanaman informasi dapat dirancang dengan baik, maka media ini dapat berfungsi sebagai media lain, yaitu memelihara emosi, menciptakan mood dan sarana penyaluran hobi, berlatih fisik, mental, kemampuan berpikir kritis untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan, sebagai sarana edukasi atau penyampaian informasi dan tujuan tertentu, juga sebagai penghubung antara manusia. Fungsi aplikasi dan permainan digital ini membuktikan bahwa media ini tidak hanya dapat berfungsi sebagai pelepas penat serta sarana relaksasi, tetapi dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi dan edukasi.

Elemen dalam Aplikasi Digital Legenda Calon Arang

Dalam aplikasi digital Calon Arang ini, dapat dilihat adanya penyatuan berbagai elemen yang terkandung baik dari segi penuturan cerita, maupun perpaduan dengan elemen aplikasi sebagai media digital. Elemen yang terdapat dalam aplikasi ini antara lain adalah *verbal storytelling*, *visual storytelling*, *digital storytelling*, interaktifitas, *voice over* /narasi, transisi, representasi visual, dan unsur musik.

ELEMEN DALAM APPS DIGITAL LEGENDA CALON ARANG



Gambar 14. Elemen dalam aplikasi digital Legenda calon Arang

Verbal storytelling sebagai elemen yang diambil dari media penuturan cerita terdahulu yang tetap dipertahankan, terutama melalui penuturan dari narator yang membimbing jalan cerita yang berlangsung. Narator mendeskripsikan dan menceritakan kejadian yang terjadi dalam kisah ini.

Digital Storytelling sebagai elemen yang diambil dari media baru yaitu audio visual, yang dimunculkan dalam bentuk animasi dan ilustrasi dalam aplikasi digital, serta dari video *sand animation*. Animasi dalam aplikasi interaktif menceritakan kisah yang alur ceritanya dapat dikendalikan oleh para audiens.

Visual storytelling muncul secara keseluruhan dalam bentuk animasi aplikasi digital dan video *sand animation*. Namun secara khusus penekanan diberikan kepada video *sand animation* yang ditempatkan di antara bab penceritaan sebagai sebuah transisi. Video *sand animation* hadir sebagai ruang jeda antar bab penceritaan, yang memberikan kesempatan audiens untuk 'beristirahat' sejenak dan mencerna kisah yang dituturkan kepada mereka. Video ini juga sebagai ruang untuk penekanan akan nilai filosofi, moral, serta hal-hal lain yang hendak diangkat sebagai poin utama dari aplikasi ini.

Interaktifitas adalah elemen khas dari sebuah aplikasi digital di mana peran serta user menentukan dalam jalannya cerita ini. Secara khusus ada nilai tambahan yang dimasukkan yaitu poin *hyperlink*, yaitu adanya link yang akan menampilkan halaman situs ataupun sumber tertulis lainnya mengenai informasi yang berkaitan dengan cerita Legenda Calon Arang (seperti tokoh, tempat kejadian, dan lainnya). Poin interaktifitas sekaligus memperkuat nilai dinamisme dan penambahan nilai informatif terhadap aplikasi ini.

Voice Over dan Subtitle yang secara singkat dapat dikatakan sebagai penggabungan dari *visual storytelling* dan *verbal storytelling* dalam skala yang lebih kecil. Dalam perancangan aplikasi digital ini, *verbal storytelling* muncul dalam narasi utama yang dibacakan oleh narator, yang menekankan pada poin tertentu, sedangkan *visual storytelling* skala kecil muncul pada penempatan subtitle pada setiap *scene* yang memberikan informasi mengenai detail lainnya dalam cerita yang tidak dibacakan oleh narator.

Scene dan Transition adalah bentuk dari pembagian babak atau pembabakan yang hadir dalam aplikasi digital ini. Seperti layaknya dramatari dan wayang kulit, ada sebuah proses

pembabakan yang terjadi dalam pertunjukkan tersebut. Pembabakan dalam arti pembagian cerita ke dalam beberapa segmen tertentu.

Dalam aplikasi ini, cerita dibagi dalam beberapa babak, yang di antaranya ditempatkan sebuah transisi video *sand animation*. Dengan demikian, setiap audiens dapat mengetahui dengan jelas batas pembabakan cerita dan sempat untuk 'beristirahat' atau memiliki ruang jeda sejenak dalam menikmati aplikasi ini.

Representasi visual adalah elemen di mana seluruh imaji dan ilustrasi yang muncul pada aplikasi ini merupakan representasi oleh perancang yang diambil berdasarkan riset (terutama pada penggambaran bangunan, candi, suasana, elemen visual karakter, dll), artinya, sebagai sebuah aplikasi digital interaktif, Legenda Calon Arang ini telah hadir dan mewakili setiap poin dari cara penuturan / *storytelling* baik dari media yang lama (verbal), media baru (visual), dan media yang lebih baru (digital).

Tampilan Visual Aplikasi



Gambar 15. Tampilan visual aplikasi digital Legenda Calon Arang dalam media iPad.

Kesimpulan

Pada perancangan aplikasi ini, merupakan sebuah metode baru dalam usaha transformasi cara penceritaan atau *storytelling*, dengan mengedepankan unsur media populer dan modern serta kekinian dengan penggunaan aplikasi media digital sebagai media utama penyampaian legenda.

Metode baru dalam proses penuturan cerita yang dipadu padankan dengan aplikasi *visual storytelling* dan *digital storytelling* menghasilkan sebuah produk aplikasi interaktif yang membawa serta para audiensnya untuk ikut aktif dan ikut serta dalam proses penceritaan, di mana audiens seakan menjadi dalang yang dapat mengendalikan alur penceritaan, yang membutuhkan interaktifitasnya dengan media digital.

Kisah legenda Calon Arang yang sarat akan nilai filosofi, sarat makna dan termasuk kisah yang cukup berat dan serius, dikemas dalam sebuah media yang lebih populer dan ringan yang dapat dinikmati oleh para *user* setiap saat. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa ada proses degradasi kebudayaan, karena bagaimanapun sebuah media digital tidak akan dapat merangkum seluruh kebudayaan dan nilai filosofinya secara penuh yang telah mapan ribuan tahun lamanya.

Sebagai sebuah media baru, aplikasi ini berusaha merangkum keseluruhan fungsi dan elemen yang ada pada media sebelumnya, yaitu penuturan cerita atau *storytelling* yang sebelumnya telah hadir dalam bentuk verbal yang dituturkan oleh dalang pada wayang dan para aktor dalam dramatari, bentuk tulisan dalam novel dan prosa serta catatan lontar, serta bentuk audio visual yang hadir dalam film. Artinya, sebagai sebuah media kekinian, aplikasi ini hadir untuk mengisi seluruh poin yang ada pada media sebelumnya dalam penuturan cerita.

Selain hal itu, perancangan ini dibuat sebagai langkah preservasi serta informasi kepada masyarakat bahwa ada sebuah kisah asli dari Nusantara yang bernama Calon Arang, dan telah terjadi di Kediri pada abad ke 9. Perancangan ini membawa kisah Calon Arang ke dalam sebuah media kekinian, yaitu media digital dalam bentuk aplikasi digital yang menggabungkan antara narasi oleh narator yang mengambil poin dari dalang, serta menyampaikan cerita melalui sebuah animasi digital interaktif yang juga memiliki konten informatif, serta penuturan melalui video *sand animation* yang dilengkapi dengan narasi serta teks.

Dengan pemakaian media digital dalam bentuk aplikasi digital melalui produk budaya populer tablet PC, proses penyampaian kisah ini terasa lebih ringan, menyenangkan dan interaktif, serta sesuai dengan masa kini. Apabila penyampaian kisah sebelumnya oleh dalang, aktor, dan penulis adalah satu arah dan minim dengan interaksi audiens, maka dengan aplikasi digital ini audiens dilibatkan sebagai dalang dan pengendali alur cerita yang telah dirancang sebelumnya.

Daftar Pustaka

- Dibia, I Wayan dan Ballinger, Rucina. (2004). *Balinese Dance, Drama & Music*. AS: Tuttle Publishing.
- Eiseman Jr., Fred B. (1990). *Bali: Sekala & Niskala*. Singapura: Tuttle Publishing.
- Grabsky, Phil. (1999). *The Lost Temple of Java*. UK: Orion.
- Robin, Bernard R., (2008), "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom", *The College of Education and Human Ecology*", The Ohio State University.
- Rubin, Leon & Sedana, I Nyoman.(2007). *Theatres of The World: Performances in Bali*. USA & Canada: Routledge.
- Sudana, I Wayan. (1996). *Tesis Dramatari Calon Arang Sebuah Seni Pertunjukan Ritual-Magis di Desa Batu Bulan, Bali*. Universitas Gadjah Mada, Jogjakarta.
- Sykes, Martin. Malik, Nicklas & West, Mark D. (2012). *Stories That Move Mountains: Storytelling and Visual Design for Persuasive Presentations*. UK:John Wiley & Sons, Ltd.
- Tabrani, Prof. Dr. Primadi. (2005). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.