

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGENAL SEJARAH TRADISI TARIAN BARONGSAI

Riki Iskandar, Robby Usman

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
Fakultas Desain Komunikasi Visual

Email: 60rikiiskandar@gmail.com, robbyusman1@gmail.com

Abstrak

Perancangan Multimedia Interaktif Mengenal Sejarah Tradisi Tarian Barongsai ini dilatarbelakangi karena banyaknya masyarakat khususnya remaja keturunan Tionghoa di kota Padang yang tidak mengetahui sejarah dari barongsai. Perancangan ini bertujuan untuk menjaga tradisi tarian barongsai agar tidak hilang. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mengumpulkan data berupa data verbal dan visual. Pengumpulan data verbal dilakukan dengan melakukan observasi ke lapangan dan mewawancarai narasumber untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai sejarah barongsai. Data visual yang dikumpulkan berupa foto dokumentasi dari tempat penyimpanan barongsai di perkumpulan Tionghoa kota Padang. Setelah data dikumpulkan dilakukan analisis masalah atau data yang didapat dengan menggunakan Analisis SWOT dan 5W1H untuk mengetahui dan memfokuskan target yang ingin dicapai. Setelah melakukan analisis masalah, dilakukan proses perancangan untuk menghasilkan solusi dari masalah yang ditemukan. Dalam perancangan multimedia interaktif ini, dilakukan dengan menambahkan ilustrasi, animasi dan warna- warna yang menarik dan mencirikan kebudayaan Tionghoa. Selanjutnya multimedia interaktif ini di *burning* ke sebuah CD dan dijual saat ada *event- event* yang bernuansa Tionghoa.

Keywords: Barongsai, Tionghoa, Budaya, Sejarah, Tradisi, Multimedia interaktif

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan yang terdiri dari berbagai macam ras, suku agama, dan budaya. Dengan adanya keberagaman tersebut, tiap daerah di Indonesia memiliki tradisinya masing-masing, tergantung dari ras, suku, agama, dan budaya yang ada di daerah tersebut.

Tradisi sendiri merupakan warisan masa lalu yang dilestarikan, dijalankan, dan dipercaya hingga saat ini baik berupa nilai, norma sosial, pola kelakuan maupun adat kebiasaan lain. Secara terminologi tradisi mengandung suatu pengertian tentang adanya kaitan antara masa lalu dengan masa

kini. Dimana tradisi merupakan sesuatu yang diwariskan dari masa lalu tetapi masih berwujud dan berfungsi pada masa sekarang. Tradisi memperlihatkan bagaimana anggota masyarakat bertingkah laku, baik dalam kehidupan yang bersifat duniawi maupun terhadap hal- hal bersifat ghaib atau keagamaan.

Salah satu budaya yang ada di Indonesia adalah budaya Tionghoa. Budaya ini dilakukan oleh orang- orang keturunan Tionghoa yang tinggal di Indonesia. Salah satu tradisi dalam kebudayaan Tionghoa adalah tradisi tarian barongsai.

Barongsai merupakan sebuah tarian tradisional China dengan menggunakan sarung yang menyerupai singa. Secara tradisional, orang China menggunakan barongsai sebagai simbol pembawa kesuksesan dan keberuntungan. Biasanya barongsai digunakan pada acara-acara perayaan seperti Tahun Baru Imlek dan *Cap Go Meh* serta pada acara-acara seremoni seperti pembukaan tempat usaha baru. Barongsai dipercaya dapat membersihkan suatu tempat dari hal-hal negatif, mengusir roh jahat, serta membawa keberuntungan.

Suatu tradisi tentu memiliki sejarahnya masing-masing. Tentang bagaimana tradisi tersebut bisa muncul. Begitu pula dengan tradisi tarian barongsai ini. Sejarah dari tradisi tarian barongsai ini dimulai dari adanya tradisi lama di China, dimana para penari menggunakan topeng menyerupai hewan dan makhluk mitos. Dan barongsai merupakan salah satu bentuk hewan yang berasal dari makhluk mitologi bernama monster nian. Dimana monster nian ini merupakan makhluk yang ditakuti oleh roh-roh jahat dan selalu datang pada Tahun Baru China untuk memakan hasil panen, ternak, bahkan manusia. Nian yang mengganggu manusia pun dijinakkan oleh seorang Biksu dan menjadi kendaraan bagi sang Biksu. Pada masa berperang di zaman dulu, barongsai digunakan sebagai salah satu keperluan berperang dan spiritual. Para pemain barongsai pun merupakan orang-orang yang ahli kungfu. Seiring berjalannya waktu, sekarang barongsai digunakan sebagai pertunjukan seni dan atraksi. Barongsai sering dimainkan ketika perayaan

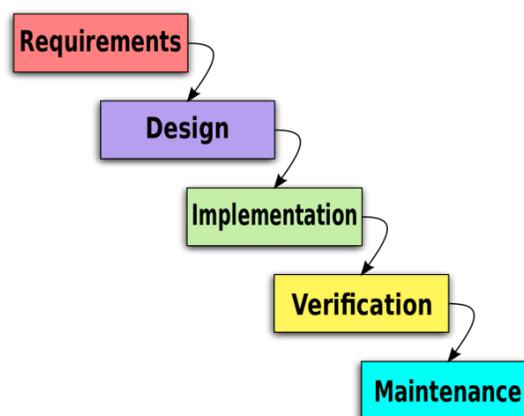
Tahun Baru, Tahun Baru Imlek, dan *Cap Go Meh*.

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan suatu konsep dalam penelitian yang saling berkaitan, dimana penggambaran variabel yang satu dengan yang lain dapat dihubungkan secara detail dan sistematis.

Kerangka penelitian harus dibuat terlebih dahulu sebelum melakukan tahapan penelitian, hal ini berfungsi untuk membuat persiapan dalam penelitian lebih matang.



Gambar1. Alur Penelitian Metode Pengumpulan data

Pada tahapan penelitian ini, peneliti menggunakan 3 teknik pengumpulan data atau metode dalam menyelesaikan penelitian ini, yakni sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mendatangi salah satu kongsi yang ada di kota Padang yaitu kongsi Hok Tek Tong (Himpunan Tjinta Teman) Padang. Kongsi HTT ini beralamat di Jalan Kelenteng no.2 Padang. Pada observasi ini, penulis dipandu oleh Bapak Yap Hong Tek (Narasumber 2) karena beliau yang memegang kunci tempat penyimpanan barongsai di kongsi HTT. Dari observasi yang dilakukan, kongsi HTT memiliki 23 buah Barongsai. Barongsai

tersebut terdiri dari warna kuning, putih, hitam, emas, merah, pink, dan biru. Di dalam ruang penyimpanan barongsai ini juga terdapat tambur (alat musik yang digunakan untuk mengiringi tarian barongsai). Kongsi HTT sering mengikuti dan memenangkan perlombaan tarian barongsai, hal ini dikarenakan di dalam ruang penyimpanan terdapat piala- piala.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah tradisi barongsai dari pelatih barongsai serta orang- orang yang mengikuti pelatihan barongsai. Wawancara dilakukan dengan mendatangi rumah narasumber. Narasumber pertama yang di wawancarai adalah Bapak Benny Swadaya Salim. Bapak Benny merupakan seorang pemain barongsai ketika muda.

Narasumber kedua yang di wawancarai adalah Bapak Yap Hong Tek yang merupakan seorang pelatih barongsai di salah satu kongsi Tionghoa di kota Padang yaitu Himpunan Tjinta Teman (*Hok Tek Tong*).

c. Studi Pustaka

Pengertian studi pustaka dalam penelitian adalah metode pengumpulan data dengan mencari informasi lewat buku, majalah, koran, dan literature lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori.

Desain

a) Studi Tipografi

Jenis Tipografi yang akan digunakan dalam perancangan multimedia interaktif mengenal sejarah tradisi tarian barongsai ini adalah *font* jenis *serif*, dimana *font* jenis *serif* memberikan *feel* yang sesuai untuk konten sejarah. *Font* yang digunakan adalah *font* yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi, simpel, tetapi juga menarik untuk dilihat.

Tipografi pada sistem ini dapat digambarkan seperti berikut:

Jenis	Kesesuaian	Estetika	Keterbacaan	Simpel
Perpetua	✓	✓	✓	✓
Monotype Corsiva	✓	✓	✓	x
Trajan Pro	✓	✓	✓	✓
Verdana	✓	✓	x	x

Tabel 1. Studi Tipografi

b) Studi Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan multimedia interaktif mengenal sejarah tradisi tarian barongsai ini adalah warna- warna yang mencirikan nuansa Tionghoa. Warna- warna tersebut adalah merah, hitam, kuning, emas, dan putih.

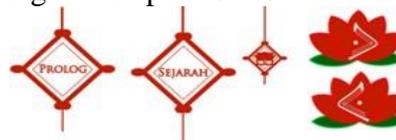
Warna	Nama	Makna (bagi masyarakat Tionghoa)	Keterbacaan	Kesesuaian
Merah	Merah	Antusiasme, semangat, dan keberuntungan.	x	✓
Putih	Putih	Kematian, nasib buruk, kegagalan dan kebodohan.	✓	✓
Hitam	Hitam	Keagungan, kesetaraan, keadilan, kesungguhan.	✓	✓
Emas	Emas	Warna kuning dan emas bagi masyarakat Tionghoa dianggap sebagai warna sentral dan mampu menghasilkan netralitas dan keberuntungan.	✓	✓
Kuning	Kuning	Warna ini bermakna : Kesetiaan, kesungguhan, kesucian, kekuasaan kekaisaran dan kedaulatan.	x	✓

Tabel 2. Studi Warna

c) Studi Icon

Icon- icon yang akan digunakan dalam perancangan multimedia interaktif mengenal sejarah tradisi tarian barongsai ini adalah dalam bentuk button. Button tersebut terdiri dari button home, sejarah, prolog, next dan previous.

Adapun button yang dirancang akan mengambil unsur- unsur visual yang akan memberikan kesan kebudayaan Tionghoa berupa *icon* simpul China, kelenteng dan bunga teratai. Berikut ini adalah *icon* terpilih yang digunakan pada *button* :



Gambar 2. Button Terpilih

d) Multimedia Interaktif

Pada tahap ini, dilakukan perancangan alternatif tampilan yang akan digunakan pada multimedia interaktif yang dirancang. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan ide- ide yang dirasa cocok antara informasi yang ingin disampaikan dengan ilustrasi yang akan mendukung tersampainya informasi tersebut dengan baik. Alternatif-alternatif tersebut terdiri dari tampilan ilustrasi, pesan verbal yang sesuai, dan durasi *dubbing* yang digunakan.

HASIL DAN DISKUSI

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sistem yang telah dirancang dapat mengatasi masalah, serta untuk mengetahui hubungan antar komponen sistem.

1. Halaman Media Utama

Halaman media utama digunakan untuk tampilan awal sistem. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Media Utama

2. Halaman Media Keterangan 1

Halaman media keterangan 1 digunakan untuk tampilan penjelasan dari setiap kegiatan pada sistem. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4. Media Keterangan 1

3. Halaman Media Keterangan 2

Halaman media keterangan 2 digunakan untuk tampilan penjelasan dari setiap kegiatan pada sistem. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5 di bawah ini:



Gambar 5. Media Keterangan 2

4. Halaman Media Keterangan 3

Halaman media keterangan 3 digunakan untuk tampilan penjelasan dari setiap kegiatan pada sistem. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6 di bawah ini:



Gambar 6. Media Keterangan 3

5. Halaman Media Keterangan 4

Halaman media keterangan 4 digunakan untuk tampilan penjelasan dari setiap kegiatan pada sistem. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7 di bawah ini:



Gambar 7. Media Keterangan 4

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Barongsai merupakan salah satu tarian tradisional China yang ditampilkan menggunakan sarung menyerupai singa. Meskipun penampilan barongsai sering dimainkan saat festival arak- arakan Tahun Baru dan *Cap Go Meh*, tetapi masyarakat kota Padang banyak yang tidak mengetahui sejarah dari tradisi ini. Maka untuk menambah pengetahuan masyarakat terutama anak- anak dan remaja keturunan Tionghoa di kota Padang mengenai salah satu budaya yang ada di Indonesia, penulis merancang multimedia interaktif yang mengenalkan sejarah dari tradisi tarian barongsai ini.
2. Diharapkan dengan adanya perancangan multimedia interaktif mengenal sejarah tradisi tarian barongsai ini, informasi mengenai sejarah dari barongsai dapat diketahui oleh lebih banyak masyarakat daerah kota Padang terutama bagi anak- anak dan remaja keturunan Tionghoa, agar tradisi yang diturunkan tidak menghilang dan tetap dilestarikan.

SARAN

Berikut ini adalah beberapa saran yang diberikan terhadap multimedia interaktif mengenal sejarah tradisi tarian barongsai:

1. Diharapkan ketika adanya tambahan informasi yang berkaitan dengan sejarah barongsai, multimedia interaktif ini

dapat di *update* agar lebih melengkapi cerita sejarah ini.

2. Dalam pengembangan multimedia interaktif ini dapat dilakukan pembaruan- pembaruan pada tampilan sesuai dengan zaman di masa yang akan datang agar multimedia interaktif ini tidak ketinggalan zaman dan menurunkan minat target audience untuk mengakses multimedia interaktif ini.
3. Untuk kedepannya agar dikembangkan dalam bentuk versi *mobile* sehingga pengguna lebih mudah mengakses informasi yang ada di multimedia interaktif ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, peneliti dapat menyelesaikan jurnal ini. Peneliti menyadari bahwa jurnal ini tidak akan selesai tanpa kerjasama, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. menulis jurnal ini, untuk itu. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan jurnal ini di masa yang akan datang. Harapan peneliti. Semoga jurnal ini bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi peneliti itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiranda, Rizky.(2018). “Perancangan Pengenalan Bahasa Isyarat Bagi Tuna Rungu dan Tuna Wicara Melalui Media Interaktif.Padang : Fakultas Desain Komunikasi Visual UPI YPTK Padang.
- Badrika, I Wayan. 2006. Sejarah untuk SMA Jilid 1 Kelas X. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Binanto, Iwan. 2010.Multimedia Digital- Dasar Teori dan Pengembangannya.Yogyakarta : Andi Offset.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual.Yogyakarta : Andi Offset.
- Prof. Dr. Munir, M.IT. 2012. MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan.Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sarwono, Jonathan. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual.Yogyakarta : Andi Offset
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. DEKAVE : Desain komunikasi Visual. Yogyakarta : Caps Publishing
- Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. Belajar Desain Grafis. Yogyakarta : Buku Pintar