

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kujang merupakan simbol yang sering digunakan di daerah Jawa Barat pada masa sekarang. Bisa dilihat dari penggunaan logo instansi, organisasi bahkan banyak tugu di Jawa Barat menggunakan bentuk Kujang. Disebutkan pada tesis Denny Nugraha yang berjudul “Eksistensi Kujang Pada Lambang Organisasi Masyarakat Sunda di Jawa Barat” bahkan Kujang dijadikan simbol kedudukan struktur jabatan kenegaraan pada masa era kerajaan Pajajaran.

Kujang memiliki bentuk yang unik dan menjadi ciri khas tersendiri sehingga orang-orang dapat dengan mudah mengenalinya. Menurut buku yang dikeluarkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat yang berjudul Kujang dikatakan bahwa dari berbagai literatur yang membahas tentang Kujang, disebutkan bahwa benda yang juga dikenal sebagai Kudi (Jawa) sudah mulai dibuat oleh para pandai besi sebelum kebudayaan Hindu hadir di tanah Jawa. Awalnya kudi dikenal dinusantara dengan bentuk menyerupai tanduk rusa atau kijang. Secara umum, benda ini dapat ditemui tidak hanya di wilayah Jawa Barat, warga pesisir di timur Jawa dan Madura pun mengenalinya dengan nama dan filosofi kegunaan yang cukup berbeda. Di tanah Pasundan yang kini kita kenal sebagai Jawa Barat hingga Banten, Sekitar abad ke-8 sampai ke-9 Kudi memiliki fungsi yang disesuaikan dengan budaya dan karakteristik masyarakatnya. Orang sunda yang dahulu dikenal identik dengan budaya dan tradisi bertani menjadikan Kudi berfungsi sebagai perkakas untuk berladang. Dari semula hanya sebagai perkakas pertanian, pada akhirnya Kudi memiliki Fungsi yang lebih besar dari sekedar perkakas pertanian. Orang sunda menyebutnya sebagai Kujang yang berasal dari kata Kudi atau dalam bahasa Sunda kuno diartikan sebagai kekuatan ghaib/sakti, dan kata Hyang yaitu semacam kedudukan yang memiliki tingkat diatas Dewa. Artinya, benda berukuran rata-rata 20-25 cm dengan berat sekitar 300 gram ini memiliki kekuatan spiritual. Pada perkembangannya sekitar abad ke-9 sampai ke-12, alat yang terbuat dari besi, baja dan umumnya memiliki pamor ini tak bisa dilepaskan dari sentuhan-sentuhan

mistis didalamnya. Karena nilai spiritual inilah pembuatan Kujang zaman dahulu tidak bisa dilakukan secara sembarangan.

Kujang sudah ada sejak zaman kerajaan-kerajaan sunda. Sampai sekarang Kujang sudah mempunyai banyak varian bentuk dan fungsi. Beberapa fungsi Kujang menurut Aris Kuriniawan yang disebutkan dalam tesis Denny Nugraha diantaranya adalah sebagai pakakas, pajimatan, pusaka, pakarang, pangarak, dan pamangkas. Beberapa bentuk Kujang yang disebutkan oleh Budi Dalton yang dikutip dari tesis yang sama diantaranya Kujang Ciung, Kujang Jago, Kujang Kuntul, Kujang Bangkong, Kujang Naga, Kujang Badak, Kujang Geni, Kujang Lanang, Kujang Daun, Kujang Balati, Kujang Wayang, dan Kujang Buta.

Penyimbolan kujang sebagai identitas dari Jawa Barat khususnya masyarakat sunda pada masa sekarang, sayangnya tidak disertai dengan pengetahuan mendalam mengenai kujang. Pengetahuan mendalam yang dimaksud adalah pengetahuan seperti sejarah kujang, fungsi kujang, filosofi kujang, struktur kujang, proses pembuatan dan bentuk kujang. Fenomena ini akan mengakibatkan hilangnya nilai-nilai yang terkandung dalam kujang dan menyisakan aspek kebendaannya saja. Aspek pengetahuan tentang kebendaan Kujangpun mulai terancam hilang, ini disebabkan oleh mulai sulitnya kita mencari dan melihat artefak Kujang secara langsung.

Artefak kujang pada zaman sekarang sulit ditemukan dan dilihat. ini bisa dilihat dari sedikitnya orang yang mempunyai dan memeliharanya. Bahkan museupun hanya memiliki sedikit koleksi dari berbagai jenis kujang. Contohnya seperti Museun Sri Baduga yang berada di kota Bandung. Museun ini hanya memiliki enam jenis kujang sebagai koleksi. Dan koleksi ini pun tidak bisa ditampilkan semua karena keterbatasan tempat dan terlalu banyaknya koleksi artefak lain yang di miliki museun. Ini menyebabkan masyarakat yang ingin melihat artefak kujang tidak bisa melihat semua koleksi kujang yang dimiliki museun. Adapun museun yang memiliki koleksi yang cukup lengkap adalah Museun Prabu Geusan Ulun yang berada di Sumedang. Museun ini memiliki sekitar enam belas koleksi kujang. Tetapi kendala yang dihadapi adalah kurangnya promosi yang dilakukan oleh pihak museun dikarenakan museun ini merupakan museun keluarga. Ini diperburuk oleh pihak PEMDA Sumedang yang

minim dalam membantu museun padahal museun ini merupakan salah satu aset wisata yang dimiliki Sumedang. Adapun koleksi kujang yang cukup lengkap dimiliki oleh kolektor kujang seperti Budi Dalton dan Aris Kurniawan. Tetapi kendalanya adalah para kolektor tidak membuka koleksi mereka untuk umum seperti halnya museun.

Kendala-kendala diatas akan mengakibatkan semakin susahnya mempelajari kujang dengan melihat bentuk aslinya. Ketidaktahuan dan kurangnya pembelajaran mengenai kujang mengakibatkan ketidaktertarikannya masyarakat terhadap kujang itu sendiri. Ini dibuktikan dari hasil observasi di masyarakat yang kebanyakan menyampaikan alasan karena ketidaktahuan dan kurangnya pembelajaran disekolah dan sosialisasi dari pemerintah menyebabkan ketidak tertarikan masyarakat kepada kujang. Ketidaktertarikan dan ketidaktahuan masyarakat mengenai Kujang bisa menyebabkan penyimpangan makna dan bentuk Kujang. Ini di dukung oleh pendapat Bapak Denny Nugraha yang menyebutkan banyaknya kesalahan penggunaan Kujang dalam penerapannya di dalam logo, tugu dan lain-lain dikarenakan tidak mengetahui konsep dan keilmuan yang mendalam mengenai Kujang.

Sebagai benda yang menyimbolkan masyarakat Sunda di Jawa Barat seharusnya mereka dekat dan memiliki kujang sebagai simbol jati diri mereka. Tetapi yang terjadi di masyarakat adalah mereka kurang tertarik untuk mempunyai Kujang. Ini juga di jelaskan oleh Wisnu Kusumawardhana dalam tesis bapak Denny Nugraha bahwasanya di abad dua puluh hingga sekarang dengan era mudahnya mendapatkan informasi dan transportasi justru pamor kujang menurun. Masyarakat lebih memilih senjata pistol dibanding dengan senjata khasnya. Inilah yang menyebabkan sulitnya mencari kujang pada masa sekarang.

Semakin sulitnya mencari artefak Kujang harus dicarikan solusinya. Harus ada media alternatif untuk mengenalkan Kujang dan media yang lebih menarik agar masyarakat tertarik mempelajarinya. Dengan era teknologi, media baru yang berhubungan erat dengan teknologi memang dibutuhkan. Seperti pendapat bapak Tresno selaku bagian koservasi Museun Sribaduga bahwa di era teknologi seperti

saat ini, museum harusnya mengikuti perkembangan zaman. Media berbasis teknologi seharusnya dipakai untuk membantu pengunjung mendapatkan informasi yang lebih banyak.

Penggunaan *Gadget*, komputer dan laptop sudah menjadi hal umum di era teknologi seperti sekarang. Dengan melihat itu penggunaan Multimedia Interaktif bisa dipakai sebagai solusi efektif untuk memperkenalkan Kujang. Dengan aspek yang ada dalam Multimedia Interaktif seperti teks, grafik, audio, video dan animasi bisa memberikan informasi lebih baik. Selain dapat memberikan informasi yang lebih baik, Multimedia Interaktif juga mudah digunakan dan diakses oleh masyarakat saat ini. Selain Multimedia Interaktif, pembuatan 3D modeling Kujang merupakan cara yang efektif memeperlihatkan bentuk Kujang ketika artefak asli Kujang sulit dicari dan dilihat. Penambahan 3D modeling Kujang dalam Multimedia Interaktif akan membantu memahami dan memberikan informasi lebih mengenai bentuk kujang secara keseluruhan tanpa harus melihat artefak asli dari Kujang. Multimedia interaktif sangat mudah diakses oleh orang banyak. Penempatan multimedia interaktif di museum juga akan sangat membantu.

Oleh karena itu perancang tertarik mengangkat fenomena ini untuk diteliti. Sehingga dapat memberikan edukasi kepada orang-orang mengenai kujang.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang dihadapi adalah :

1. Penyimbolan kujang sebagai identitas dari Jawa Barat khususnya masyarakat sunda.
2. Sulitnya melihat dan mempelajari secara langsung artefak Kujang dikarenakan sedikitnya koleksi yang dimiliki oleh museum yang berada di Jawa Barat.
3. Pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan informasi mengenai Kujang.
4. Merancang multimedia interaktif 3D modeling kujang sebagai media alternatif dalam mempelajari Kujang.

### 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah akan dibatasi hanya membahas mengenai:

1. Bagaimana merancang multimedia interaktif 3D modeling Kujang sebagai media informasi yang bisa membantu memberikan informasi di museun Sri Baduga?
2. Bagaimana merancang *user interface* multimedia interaktif 3D modeling Kujang yang sesuai dengan era sekarang?

### 1.4 Ruang Lingkup

Untuk memperjelas dan membatasi permasalahan, maka ruang lingkup perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Apa  
Perancangan ini fokus terhadap pembuatan *User Interface* Multimedia Interaktif Kujang dan 3D modeling kujang.
2. Bagaimana  
Perancangan *User Interface* Multimedia Interaktif 3D *Modeling* Kujang ini dirancang berdasarkan data visual berupa foto artefak asli kujang dan data tertulis yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur.
3. Siapa  
Perancangan ini menargetkan kalangan masyarakat dengan rentan usia 12-18 tahun.
4. Dimana  
Tempat yang dijadikan objek penelitian yaitu di daerah Kota Bandung, Kabupaten Bandung, dan Kabupaten Sumedang.
5. Kapan  
Proses pengumpulan data dimulai dari tanggal 5 September 2016 sampai dengan 10 July 2017.

### 1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang Multimedia Interaktif 3D modeling Kujang yang bisa membantu dalam memberikan informasi mengenai kujang di museun Sri Baduga.

2. untuk membuat user interface multimedia interaktif 3D modeling kujang yang sesuai dengan era sekarang.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut:

### **1. Akademis**

- Perancang bisa mendapatkan ilmu lebih mengenai Kujang.
- Perancang bisa menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama menempuh pembelajaran di Universitas.
- Perancang bisa ikut membantu melastarikan Kujang walaupun dengan menggunakan media yang berbeda.

### **2. Masyarakat**

- memberikan sebuah media baru dalam mengenalkan dan memberi informasi mengenai kujang tanpa harus melihat bentuk fisik asli tapi bisa memberikan gambaran bentuk fisik asli secara utuh.
- Dengan adanya perancangan ini diharapkan bisa menjadi sumber rujukan dalam mencari data mengenai Kujang.
- Dapat membantu melestarikan Kujang dengan media yang berbeda.

## **1.7 Metode Penelitian**

Dalam pengertian yang lebih luas metode dianggap sebagai cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat berikutnya (Ratna,2010:84). Metode penelitian yang perancang gunakan adalah metode penelitian kualitatif. Metode ini dipilih karena dianggap cocok dimana kita bisa melihat suatu fenomena secara utuh dan bisa mengungkap makna lebih jauh dari fenomena tersebut.

### **1.7.1Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian ini diantaranya:

## 1. Observasi

Observasi yang digunakan adalah penamatan bebas. Dalam pengamatan bebas perancang berfungsi semata-mata sebagai pengamat (Ratna,2010:219). Observasi dilakukan dengan melihat langsung artefak-artefak kujang di Museum Prabu Geusan Ulun yang berada di Cirebon, Museum Sri Baduga di kota Bandung.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan dari informan. Dalam menentukan informan, perancang membaginya menjadi dua kategori diantaranya:

### a. Akademisi dan Penempa

Akademisi yang dipilih untuk diwawancara adalah Bapak Deni Selaku Dosen DKV FIK Telkom. Data yang ingin diambil dari wawancara ini adalah mengenai eksistensi Kujang pada masa sekarang dan dulu. dan Bapak Ibnu Pratomo selaku penempa kujang. data yang diambil adalah hal-hal mengenai pembuatan kujang

### b. Pihak Museun

Pihak museun disini perancang mewawancarai pihak dari Museun Sri Baduga yang nantinya museun tersebut menjadi tempat penyimpanan rancangan ini

## 3. Literatur

Beberapa jenis literatur yang digunakan diantaranya:

### a. Pustaka

Dengan mempelajari sumber-sumber pustaka yang berkaitan dengan penelitian seperti buku metodologi penelitian dan tesis mengenai kujang serta buku Kujang yang di keluarkan oleh Dinas dan buku lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Ini membantu dalam mengolah dan mendapatkan data lebih banyak.

### b. Dokumentasi

Perancangmendokumenkan informasi atau data yang diambil melalui foto. Data foto ini diperuntukan selain untuk membantu memvisualkan

karya menjadi 3D objek, juga data visual penjelasan data tertulis yang sudah didapat.

#### 4. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data mengenai seberapa taukah masyarakat mengenai kujang, dan pertanyaan mengenai koleksi kujang di museum.

### 1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan analisis struktur. struktur terdiri atas unsur-unsur. Sedangkan unsur-unsur itu sendiri berkaitan satu dengan yang lain (Ratna, 2010:380). Nantinya data yang sudah didapat akan dibedah berdasarkan klasifikasinya tersendiri.

### 1.7.3 Sistematis Perancangan

Setelah data terkumpul dan dianalisa, kemudian masuk kepada metode perancangan. Metode perancangan dibagi menjadi 3 tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi.

#### 1. Pra-produksi

Pada tahapan ini perancang melakukan pengkonsep awal bagaimana merancang *User Interface Multimedia Interaktif 3D Modeling Kujang*. Dengan membuat konsep *layout* atau tampilan dari multimedia interaktif dan konten apa saja yang akan dimasukkan.

#### 2. Produksi

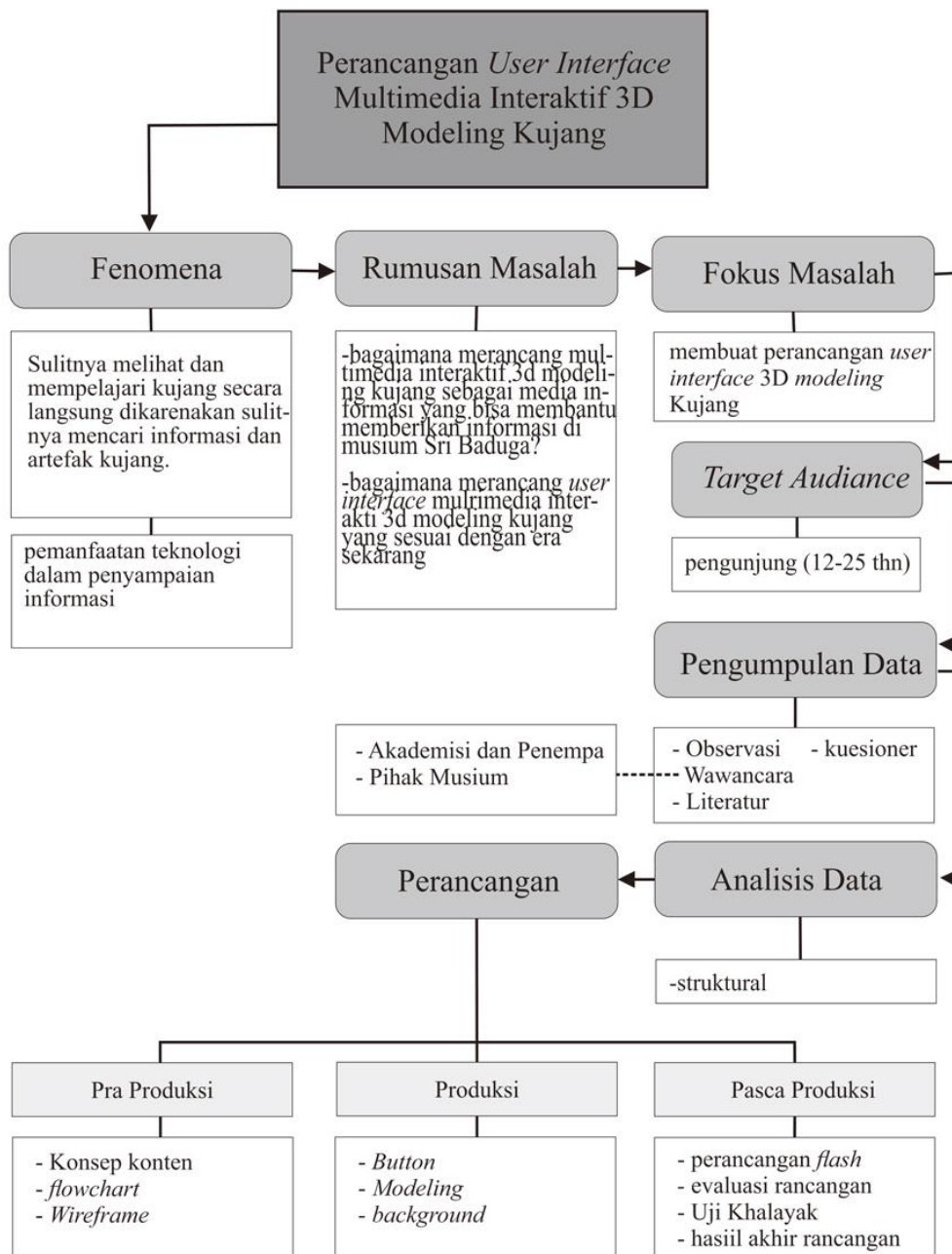
Pada tahapan ini dilakukan pembuatan elemen-elemen yang nantinya digunakan dalam pembuatan aplikasi seperti *button*, *background* dan *3D modeling*. Dalam pembuatan *modeling* kujang dengan menggunakan *software* Blander 3D. Proses selanjutnya adalah *texturing* dimana tahap ini adalah tahap untuk memberikan tekstur kepada model kujang yang telah dibuat. Lalu setelah melakukan *texturing*, masuk pada tahap *animate*. Tahap ini bertujuan untuk menggerakkan model kujang agar bisa terlihat seluruh bagianya. Setelah itu baru tahap *rendering* untuk mendapatkan video mentah yang nantinya akan dibuat menjadi salah satu data di multimedia interaktif. Selanjut memasukan konten yang sudah dipilih untuk ditampilkan dalam Multimedia interaktif. Didalam pembuatan multimedia interaktif sendiri menggunakan *software* Adobe Flash.



### 3. Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan multimedia interaktif menggunakan *software* Adobe Flash, evaluasi rancangan, pengujian *Multimedi Interaktif 3D Modeling* Kujang dan hasil akhir perancangan yang telah disajikan dalam multimedia interaktif apakah sudah cukup atau masih harus ada perbaikan.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 kerangka perancangan

Sumber : dokumentasi perancang

## 1.9 Pembabakan

Sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

### 1. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka perancangan, dan pembabakan.

### 2. **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Bab ini membahas tentang teori apa yang digunakan dalam penelitian ini. Seperti teori objek, Multimedia Interaktif, *User Interface*, *Usability*, Animasi 3D, dan Media Informasi.

### 3. **BAB III DATA dan ANALISIS DATA**

Bab ini membahas analisis mengenai data-data yang telah dikumpulkan seperti data observasi, wawancara, literasi, dokumentasi, dan karya sejenis yang nantinya akan dianalisis dengan metode struktural sehingga mendapatkan hasil yang akan dijadikan rujukan dalam perancangan.

### 4. **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan membahas konsep dan perancangan *User Interface* Multimedia Interaktif 3D aset Kujang. Yang mana akan dijabarkan tahapan-tahapan apa saja yang akan dilakukan.

### 5. **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian ini dan saran.