

Re-aktualisasi Kujang Ciung Sebagai Personifikasi Karakter *Game* Senjata Tradisional Pulau Jawa

Tiara Radinska Deanda

Program Studi Magister Desain
Institut Teknologi Bandung

Abstract. Indonesia has a rich culture and has a lot of ancestral artifacts that are not widely known by its own people and one of them is a traditional weapon. For example, the island with the most populous population in Indonesia, namely Java. Traditional weapons on the island of Java began to be forgotten and not well known by the community, especially by the younger generation. One of the traditional weapon is Kujang Ciung. Today's young generation still thinks that traditional weapons that are commonly heard can only be used for rituals without knowing what history and the meaning behind it. This was due to the lack of appeals and information regarding traditional Indonesian weapons.

This phenomenon is the basis of the designer to create a design that can impact the young generation so that they are motivated and provoked to preserve their own traditional weapons, such as a game design. Game as a medium that continues to evolve as well as one of the technologies that is close to the younger generation. One of the ways to introduce weapons (kujang), is to make a personification based of Kujang weapons that will become one of the characters in the game. Personification method will be used so that the younger generation can get to know kujang in a more simple and interactive way. Smartphone will be used as its platform because the younger generation is more accustomed to gadgets and technology. This design research will use a qualitative descriptive approach with Case Study, Content and Image Analysis methods to examine references that can be used as a strong foundation in making personification of Kujang as a character in the traditional Java island weapons game.

Keywords: personification, Kujang Ciung, digital game

PENDAHULUAN

Senjata tradisional di pulau Jawa, pulau di Indonesia yang penduduknya paling padat, sudah mulai dilupakan keberadaannya oleh masyarakat, khususnya generasi muda. Banyak sekali generasi muda yang tidak mengetahui warisan leluhur berupa senjata tradisional yang kini sangat langka dan jarang sekali dibicarakan umum. Klenik, mistis dan ritual-ritual tertentu merupakan stereotip utama generasi muda bila mendengar kata senjata tradisional. Salah satu senjata tradisional yang sebenarnya keberadaannya cukup diketahui khalayak umum tapi jarang

sekali diketahui generasi muda adalah Kujang. Dan salah satu Kujang yang paling banyak ada di museum senjata tradisional adalah kujang ciung.

Kujang Ciung adalah salah satu nama kujang yang terdapat di pulau Jawa. Kujang ini merupakan salah satu senjata yang berbentuk arit atau sabit, bilahnya tajam dan melengkung ke bawah.



Gambar 1 Kujang Ciung
(diakses di : <https://kerisku.id/kujang-ciung/> pada 3 November 2018)

Referensi untuk menganalisis Kujang Ciung sebagai personifikasi karakter untuk *game* senjata tradisional pulau Jawa diawali dengan *game* senjata tradisional yang sudah ada bernama Touken Ranbu. *Game* ini menjadi pionir *game* yang mengangkat senjata tradisional negara Jepang sebagai temanya dan berhasil menanamkan pemikiran untuk mencintai artefak negara sendiri kepada generasi muda mereka. Dengan memanfaatkan kepopuleran *art style* berupa *manga* dan fitur utama *game* yang menampilkan pedang-pedang pusaka Jepang yang sudah dipersonifikasi menjadi pria-pria tampan pun sangat berdampak pada minat dan selera generasi muda. *Game* ini pun berhasil meraih berbagai penghargaan dan menjadi sangat terkenal di seluruh dunia.

Strategi untuk mempersonifikasi benda mati ini menjadi elemen paling penting untuk menarik minat pemain. Benda yang dipersonifikasi menjadi manusia mempunyai berbagai kelebihan. Seperti bagaimana personifikasi karakter tersebut bisa berinteraksi kepada pemain layaknya manusia biasa tetapi dengan perspektif dirinya sebagai benda. Contohnya, pedang pusaka Jepang bernama Mikazuki Munechika dalam *game*

Touken Ranbu bisa bercerita bagaimana dirinya saat berada di tangan para petinggi Jepang pada pertengahan masa Heian (tahun 794-1185) dan bagaimana dia dapat berinteraksi dengan pemain.



Gambar 2 Mikazuki Munechika
(diakses di : http://touken-ranbu.wikia.com/wiki/Mikazuki_Munechika pada 3 November 2018)

Personifikasi dari pedang bernama Mikazuki Munechika ini pun tidak lepas dari artefak aslinya. Setiap guratan, simbol dan pola maupun makna dari detail tertentu pada pedang aslinya menjadi rujukan untuk menjadikan Mikazuki Munechika sebagai sebuah karakter.

Hal ini pula yang mempengaruhi ketertarikan pemain terhadap artefak asli dari karakter tersebut.

RUMUSAN MASALAH DAN TUJUAN PENELITIAN

Rumusan Masalah

Bagaimana re-aktualisasi senjata kujang sebagai personifikasi karakter *game* senjata tradisional pulau Jawa?

Tujuan Penelitian

Menganalisis kujang dan mengaplikasikannya sebagai karakter *game* senjata tradisional pulau Jawa agar audiens familiar dan lebih dekat dengan kujang.

TEORI DAN METODE

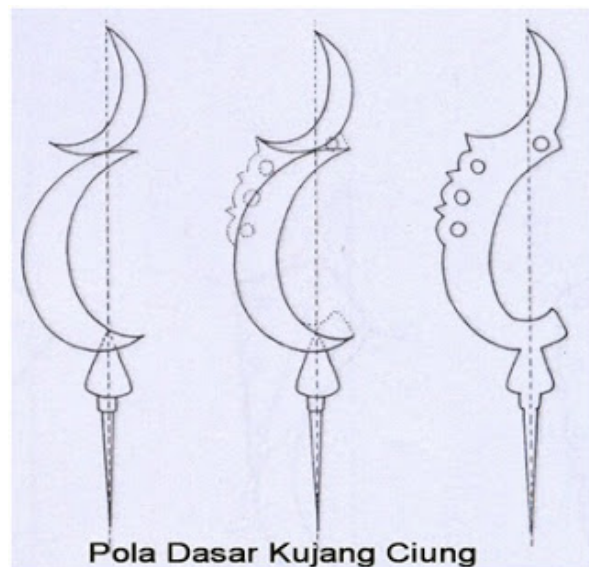
Kujang Ciung

Kujang sangat sering diberi nama yang disesuaikan oleh jenis, bentuk maupun fungsi dari kujang itu sendiri. Nama kujang yang dipakai sangat berkaitan dengan pencitraan maupun sesuatu yang sakral seperti ritual tertentu.

Kujang ciung misalnya, memiliki bentuk yang menyerupai burung Ciung. Bentuk kujang ini melambangkan makhluk dunia atas. Menurut Anis Djatisunda, salah seorang pemerhati budaya Sunda dari Sukabumi, kujang ciung dipakai oleh bangsawan yang berkedudukan paling tinggi yaitu raja, prabu anom (putra mahkota) dan brahmesta (pendeta agung kerajaan). Burung ciung menjadi simbol pencitraan yang positif bagi masyarakat Sunda. Nama salah seorang raja yang sangat termasyhur di kalangan masyarakat Sunda adalah Prabu Ciung Wanara. Acuang pada ciung bertalian dengan keberadaan burung ciung ketika itu. Ciung adalah burung yang rupanya elok.

Penampilannya gagah ketika burung itu bertengger di atas ranting pohon. Burung itu pun lincah, serta berkicau nyaring. Sifat-sifat burung ciung merupakan cerimanan kecerdasan, kepandaian berdiplomasi, dan tampang rupawan. (Suryadi, 2008)

Pola dasar dalam bentuk struktur kujang ciung pun sesuai dengan namanya.



Gambar 3 Pola Dasar Kujang Ciung (diakses di <http://gareng-etnik.blogspot.com/p/kujang-heritage-from-sunda.html> pada 3 November 2018)

Menurut Suryadi, sabit pada bagian atas yang membentuk patuk burung atau congo adalah bagian paling tajam dan runcing melengkung ke bawah membentuk siih pada kujang ciung. Sabit pada bagian bawah membentuk badan sampai ke tadang kujang. Kedua sabit (ujung atau congo dan badan) saling membelakangi dan terwujudlah keseimbangan bentuk.

Personifikasi Karakter

Menurut Melion dan Ramakers, personifikasi, figur retorik yang merupakan bentuk atau sesuatu yang bukan manusia

tetapi diberi identitas manusia atau 'wajah', mudah terlihat, tetapi bentuk dan fungsi kognitif tokoh itu, efek retorik dan gambarnya, jarang menarik perhatian ilmiah. Dengan kata lain, personifikasi merupakan sebuah benda atau sesuatu yang menyerupai figur yang diberi identitas agar menjadi seperti manusia.

Hal ini adalah strategi yang dilakukan oleh beberapa pelaku industri kreatif untuk menarik minat audiens pada suatu produk atau *event*. Pemberian identitas 'kemanusiaan' ini lah yang menjadi alasan keberhasilan produk atau *event* tersebut. Rasa familiar, intim dan kedekatan dapat dirasakan oleh audiens saat berinteraksi dengan personifikasi tersebut dan informasi yang ingin disampaikan produsen produk tersebut dapat tersampaikan dengan baik melalui interaksi lewat personifikasi produk tadi.

METODE

Penelitian tentang re-aktualisasi kujang ciung ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu untuk mengetahui makna bentuk dan sifat dari kujang ciung dan hasilnya dapat diaplikasikan pada personifikasi karakter kujang ciung.

Kajian dan pustaka kujang ciung akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis isi (*content analysis*) yang akan dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis terhadap asal muasal nama kujang ciung beserta makna dibaliknya. Analisis ini akan memperoleh sifat dan kepribadian karakter serta posisi karakter dilihat dari perspektif kujang ciung sebagai personifikasi karakter

Analisis tahap dua adalah analisis terhadap bentuk dari pola dasar bentuk

struktur kujang ciung. Analisis ini akan memperoleh visual personifikasi karakter dari kujang ciung dan visual tersebut akan sangat berelasi dengan darimana kujang ciung berasal, budaya masyarakatnya dan bagaimana cara karakter tersebut berinteraksi dengan pemain dan bagaimana cara karakter tersebut menyampaikan informasi dari produsen.

Kedua analisis kujang ciung tersebut menggunakan pendekatan semiotika yang mengacu pada teori Roland Barthes. Teori Barthes adalah penekanan terhadap makna sekaligus pengembangan dari makna itu sendiri.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian didasari oleh teori dan penelitian Suryadi pada buku Kujang, Bedog dan Topeng tahun 2010 sebagaimana Suryadi menjelaskan satu persatu makna berbagai macam kujang. Menurut penjelasan Suryadi pada teori sebelumnya, makna dari kujang ciung dapat dibagi dalam beberapa bagian.

Pemakai Kujang Ciung

Pemakai dan pemilik dari kujang ciung adalah raja dan putra mahkota kerajaan masyarakat Sunda. Pemilik kujang ciung adalah seseorang dengan status tinggi di mata masyarakat.

a. Makna Nama Kujang Ciung



Gambar 4 Burung Ciung (diakses di <https://www.jalaksuren.net/pada> 3 November 2018)

Ciung adalah burung yang elok rupanya dan bersuara indah. Burung ini lincah dan cerdas, perawakannya yang gagah.

b. Bentuk dan Pola Kujang Ciung

Ujung kujang ciung menyerupai cingo atau patuk burung ciung. Pengambilan bentuk dasar dari hewan merupakan salah satu cara dan kebiasaan masyarakat Indonesia membuat suatu benda, semua berbasis pada kekayaan alam di sekitar, baik itu tumbuhan maupun hewan.



Gambar 5 Transformasi Rupa Kujang Ciung (diakses di <http://gareng-etnik.blogspot.com/p/kujang-heritage-from-sunda.html> pada 3 November 2018)

Congor kujang ciung dan badannya yang melengkung sampai ke tadah kujang menyerupai sabit yang saling membelakangi. Hal ini merupakan simbol dari keseimbangan bentuk di dalam senjata ini.

c. Kesimpulan Analisis

Dari analisis di atas, referensi personifikasi karakter kujang ciung dapat dijelaskan dalam tabel yang dibagi dalam denotasi dan konotasi berikut :

Visual Karakter (Denotasi)	Sifat Karakter (Konotasi)
Personifikasi karakter kujang ciung dapat disimpulkan sebagai seorang raja muda atau putra mahkota.	Penyesuaian karakter dari burung ciung sendiri yang memiliki penampilan rupawan, pandai bernyanyi, berkicau nyaring, gagah dan merupakan cerminan dari kecerdasan, kepandaian berdiplomasi.
Pemilihan busana yang mengangkat tema kerajaan Sunda menjadi poin penting dalam menampilkan visual dari personifikasi karakter Kujang Ciung ini	Dengan referensi pemegang kujang ciung yang sudah dikenal oleh masyarakat Sunda, yaitu raja Prabu Ciung Wanara, personifikasi ini pun dapat membawa sifat raja yang terkenal bijak dan masyhur tersebut.
Penghujung kujang yang runcing di ujung serta bilah dan badan yang memiliki saling membelakangi namun ternyata menampilkan keseimbangan bentuk mencirikan personifikasi karakter yang memiliki penampilan yang tajam namun adil dan berwibawa.	

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari analisis kujang ciung sebagai personifikasi karakter adalah penggabungan hasil dari makna denotasi pada visual kujang ciung kepada visual karakter dan makna konotasi dari burung ciung pada sifat karakter. Personifikasi karakter kujang ciung adalah raja atau putra mahkota, orang dengan kedudukan tinggi di mata masyarakat yang sudah pasti berpenampilan layaknya bangsawan kerajaan Sunda. Sifat dari personifikasi karakter ini adalah adil, tajam, seimbang, rupawan, cerdas dan pandai berdiplomasi. Personifikasi karakter kujang

ciung memiliki kesamaan dengan pemilik aslinya yaitu Prabu Ciung Wanara.