

YANG KUNO PUN (HARUS) BISA KEKINIAN

(Sebuah refleksi pembelajaran sejarah budaya Indonesia di masa pandemi)

oleh:

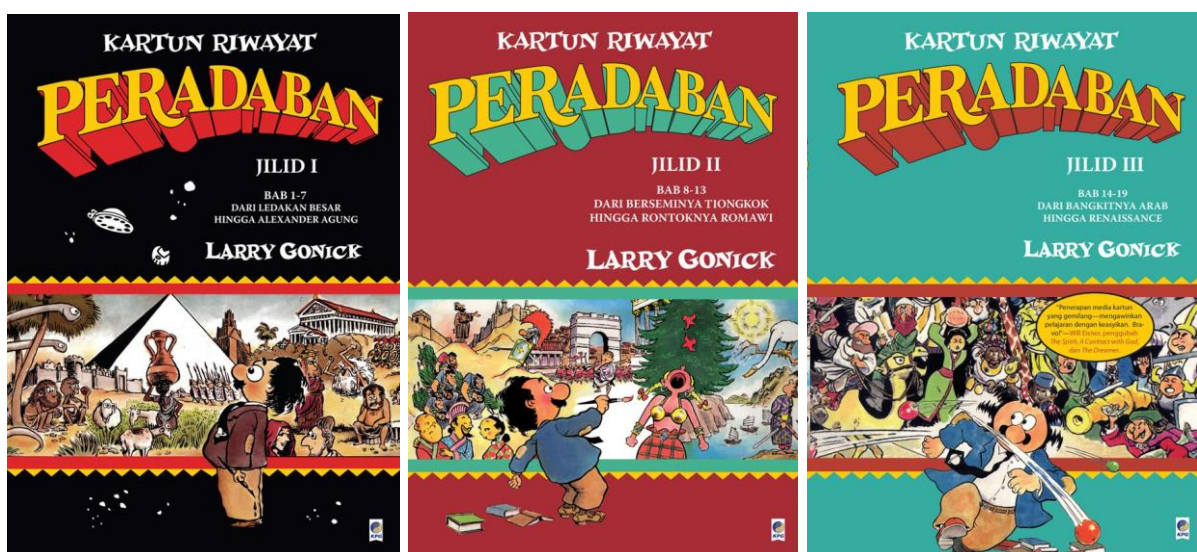
Aniendya Christianna

Jauh sebelum pandemi COVID-19 melanda dunia, termasuk Indonesia, belajar dan mengajar sedari awal sejarah sudah mempunyai tantangannya sendiri. Generasi Z yang dekat dengan kemajuan teknologi dan informasi terkini, semakin tidak tertarik dengan hal-hal yang berkaitan dengan masa lalu. Sejarah dianggap usang dan tidak *relate* secara langsung dengan kehidupannya. Dari tahun ke tahun, sebagai dosen yang mengajar mata kuliah sejarah budaya Indonesia selalu dituntut untuk terus beradaptasi dengan kekinian meski yang diajar adalah hal-hal yang bersifat kekunoan. Dosen dituntut untuk terus mengeksplorasi baik teknik pengajaran maupun media-media yang sejalan dengan gaya belajar generasi muda masa kini. Pembelajaran tatap muka secara luring sudah cukup menantang bagi dosen untuk menarik minat dan interaksi dari mahasiswa untuk turut terlibat aktif dalam pembelajaran sejarah, apalagi pembelajaran jarak jauh secara daring di masa pandemi ini. Namun, kesulitan dan tantangan bukan alasan untuk berhenti, manusia zaman ini sebagai *homo deva*-spesies baru kelanjutan *homo sapiens*-berevolusi menjadi makhluk yang lebih adaptif, kreatif dan inovatif. Tantangan dan kesulitan justru menjadi jalan untuk melakukan lompatan besar menuju kecerdasan dan intuisi yang lebih tinggi.

Mata Kuliah Sejarah Budaya Indonesia adalah mata kuliah wajib yang membahas pengertian, konsep-konsep dasar kebudayaan dan perkembangan kebudayaan di Indonesia sejak zaman prasejarah sampai dengan budaya populer dalam industri budaya. Mahasiswa akan diberikan umpan balik secara bertahap dan runut sesuai materi, baik berupa penugasan, kuis, diskusi kelompok, presentasi dan keaktifan selama perkuliahan. Mata kuliah ini secara umum bertujuan untuk memampukan mahasiswa menghargai keragaman budaya sebagai pengejawantahan sikap mau berkontribusi untuk kemajuan bangsa dan negara sesuai bidang Desain Komunikasi Visual. Dengan kompleksitas perjalanan sejarah budaya di Indonesia, dosen perlu mempertimbangkan inovasi dalam pembelajaran, *pertama* memanfaatkan keberagaman media pembelajaran yang kini sudah banyak tersedia di jagat maya; *kedua* mencari benang merah peristiwa masa lalu dengan kondisi masa kini dalam sudut pandang seni dan

desain; dan *ketiga* membangun kesadaran melalui pemberian contoh konkret dan strategi revitalisasi budaya ke dalam produk-produk populer.

Salah satu yang patut disyukuri adalah *pagebluk* ini terjadi pada saat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi melesat begitu cepat. Seandainya pandemi COVID-19 terjadi 20-30 tahun ke belakang, mungkin yang terjadi adalah benar-benar terisolasinya manusia dari dunia luar. Teknologi komunikasi dan informasi saat ini memungkinkan keterpisahan raga antara dosen dan mahasiswa, tetapi tetap terhubung secara kognitif dalam dunia virtual. *Youtube*, *e-book* dan jurnal-jurnal yang terserak di internet menjadi *oase* ketika *text book* sejarah begitu monoton dan membosankan bagi mahasiswa saat ini. Salah satunya adalah “Kartun Riwayat Peradaban” jilid I-III karya Larry Gonick yang beberapa bab-nya membahas tentang kronologi kebudayaan Hindu-Budha dan Islam menyebar ke seluruh dunia, termasuk Nusantara (saat itu belum ada nama Indonesia). Beberapa bab dari komik tersebut relevan dengan materi mata kuliah Sejarah Budaya Indonesia, sehingga bisa digunakan sebagai suplemen pembelajaran bagi mahasiswa. Dengan gaya penyampaian informasi yang santai, tetapi runtut dan jelas kronologi sejarahnya menjadi asupan pengetahuan yang menyenangkan bagi mahasiswa. Mahasiswa masa kini yang notabene cepat belajar tetapi pendek literasinya, komik adalah salah satu jalan keluar yang jitu. Didukung pula visualisasi yang menarik menjadi inspirasi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang banyak bekerja dengan bahasa visual.



Gambar 1. Kartun riwayat peradaban karya Larry Gonick
(Sumber: <https://www.gramedia.com/author/author-larry-gonick>)

Selain komik sebagai rujukan referensi, adapula film-film biopik besutan sutradara nasional yang menjadi suplemen pengetahuan bagi mahasiswa. Berdasarkan tanya jawab di kelas daring, dari total 80 mahasiswa hanya didapati 1 mahasiswa yang mengetahui (tetapi tidak membaca) buku tetratologi karya Pramoedya Ananta Toer. Buku 4 jilid masing-masing setebal bantal ini memang bukan selera sebagian besar mahasiswa saat ini, tetapi ketika disebutkan film *Bumi Manusia* yang diperankan oleh Iqbaal 'Dilan' Ramadhan, sontak semua merespon dalam tarikan nada yang sama: "saya tahu, Bu!". Maka film karya Hanung Bramantyo itu menjadi rujukan tambahan tentang materi pengaruh kolonial Belanda di Nusantara. Mengamati dan menganalisis film ini berguna untuk memberikan gambaran dan pengetahuan pada mahasiswa tentang kondisi sosio-historis Indonesia pada masa kolonial Belanda: bagaimana dinamika dan akulturasi kebudayaan Eropa yang dibawa Belanda mempengaruhi kebudayaan pribumi pada masa itu; bagaimana sikap kebudayaan lokal (Jawa) pada saat itu meresponi kebudayaan Eropa; dan bagaimana implikasinya pada kebudayaan Indonesia hingga saat ini. Selain *Bumi Manusia*, film lainnya adalah *Sang Pencerah*, masih film karya Hanung Bramantyo yang mengisahkan tentang biografi Ahmad Dahlan, relevan dengan materi tentang sejarah dan pengaruh kebudayaan Islam setelah masa klasik Nusantara. Film biopik ini bertujuan membuka wawasan mahasiswa tentang bagaimana hubungan dialektika antara kebudayaan dominan sebelumnya (Hindu-Budha) menghadapi kebudayaan baru (Islam) yang menghasilkan transformasi seni budaya baru.



Gambar 2.

(a) Sampul buku *Bumi Manusia* (Sumber: gramedia.com)

(b) *Official Poster* film *Bumi Manusia* (Sumber: cinemags.co.id)

Strategi kedua dalam proses pembelajaran sejarah budaya Indonesia di masa pandemi adalah mencari benang merah peristiwa masa lalu dengan kondisi masa kini dalam sudut pandang seni dan desain. Mahasiswa kerap kali memandang peristiwa sejarah sebagai bagian yang terpisah dengan peristiwa masa kini dan tidak ada *impact* yang signifikan dalam hidup keseharian. Sehingga yang terjadi warisan budaya masa lalu dipandang sebagai ihwal yang adi luhung, sakral, berada 'diatas', berjarak dan tidak tersentuh. Padahal salah satu upaya untuk melestarikan budaya adalah melalui jalan revitalisasi. Proses seleksi dan revitalisasi memungkinkan warisan budaya masa lalu dikenal dan diapresiasi oleh masyarakat luas. Salah satu contohnya adalah pemaparan materi tentang hewan mitologi dari kebudayaan Hindu-Budha: *garuda*. *Garuda* adalah *wahana/kencana* (kendaraan) Dewa Wisnu dengan penampilan kepala burung dan badan manusia yang gagah. Dalam kitab Mahabarta, dikisahkan *Garuda* gigih dalam peperangan untuk membebaskan ibunya dari perbudakan. Karena kegigihan dan kekuatannya, *Garuda* banyak menginspirasi banyak seniman dan desainer untuk menghasilkan suatu karya seni/desain. Mulai dari relief candi, logo, komik bahkan lambang negara Republik Indonesia terinspirasi dari kisah heroik *Garuda*.



Gambar 3.

- a. Arca Garuda Wisnu tersimpan di ruang pameran Pengelola Informasi Majapahit, Trowulan (Sumber: Dokumentasi penulis)
- b. Lambang Negara Republik Indonesia (Sumber: <https://kemlu.go.id>)
- c. Komik Garudayana Saga (Sumber: gramedia.com)
- d. Logo Garuda Indonesia (Sumber: www.garuda-indonesia.com)
- e. Logo Garuda Food (Sumber: garudafood.com)

Selain *garuda* sebagai inspirasi, ada pula tokoh pewayangan Jawa: *Punakawan*. *Punakawan* adalah tokoh yang khas dalam wayang Indonesia, mereka mempunyai karakter yang unik dan bisa menjalankan berbagai macam peran, seperti pengasuh dan penasehat para ksatria, penghibur, kritikus, pelawak bahkan sebagai penutur kebenaran dan kebajikan (Tanudjaja, 2004: 36). Berdasarkan penelusuran sejarah yang dilakukan Marcel Bonneff, *Punakawan* tidak ditemukan dalam tradisi budaya India (2001: 123). Hal ini membuktikan bahwa *Punakawan* adalah simbol jati diri masyarakat Jawa yang sudah ada sebelum pengaruh Hindu-Budha masuk ke Nusantara. *Punakawan* yang sarat makna filosofis ini menjadi karakter utama di buku panduan mahasiswa baru program studi Desain Komunikasi Visual. Buku panduan yang padat tentang informasi mata kuliah, beban sks dan informasi akademik lainnya dikemas sedemikian *apik* dan edukatif berupa komik yang mengalir jenaka. Ketika mengamati dan membaca buku panduan ini mahasiswa dibawa pada tahap refleksi dan apresiasi bahwa warisan masa lalu ternyata masih bisa adaptif dan relevan dengan kebutuhan masa kini. Beberapa contoh kecil ini membuka wawasan pada mahasiswa bahwa upaya melestarikan dan mengapresiasi budaya bukan berarti harus 'berjarak', melainkan melalui proses-proses kreatif-estetik bisa membawa budaya masa lalu dekat dengan generasi masa kini dan memenuhi unsur-unsur kekinian.



Gambar 4. Buku Panduan Mahasiswa Baru Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain, tahun 2010 dan 2015 (Sumber: Dokumentasi Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain)

Strategi ketiga adalah memberi contoh konkret yang lebih praktis pada mahasiswa seperti memperlihatkan karya-karya Tugas Akhir alumni yang terinspirasi dan merevitalisasi budaya, baik berupa desain kemasan, fotografi, desain fesyen sampai dengan *branding*. Permasalahan-permasalahan ketidaktahuan (sengaja maupun tidak sengaja) warisan budaya masa lalu bisa dipecahkan melalui proses kreatif-estetik. Mahasiswa peserta mata kuliah ini disarankan untuk mengamati karya-karya tugas

akhir di pameran Adiwarna melalui Youtube, instagram dan *official* website DKV UK Petra. Kemudian memilih satu karya tugas akhir yang berkaitan dengan *local genius* sebagai bahan diskusi di kelas. Dengan demikian, meski mata kuliah sejarah budaya Indonesia diberikan pada tahun awal studi mahasiswa, tetapi implikasinya terus mempengaruhi mahasiswa sampai tahap akhir studi. Warisan budaya Nusantara tidak pernah gagal memberi inspirasi dengan keragaman dan kompleksitasnya yang mengagumkan.

Pada akhirnya, adalah keniscayaan bahwa strategi dan inovasi pembelajaran mata kuliah sejarah budaya Indonesia tersebut tak lagi relevan di masa mendatang, mengingat jurang materi perkuliahan yang 'kuno' semakin meregang menjauh dengan generasi muda yang terus melesat maju. Apalagi kondisi pandemi COVID-19 ini yang semakin menggeser proses pembelajaran 'kuno' tatap muka, satu arah, dan terpusat pada dosen. Kondisi pandemi ini justru menjadi kesempatan yang sangat baik bagi dosen dan mahasiswa untuk melakukan percepatan eksplorasi dan inovasi bahan belajar dari berbagai sumber dan mendiskusikannya secara kritis di ruang kelas virtual, sehingga belajar sejarah tak lagi terkesan usang dan berjarak dengan generasi muda.

Daftar Referensi

- Gonick, Larry. *Kartun Riwayat Peradaban Jilid I-III*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Tanudjaja, Bing Bedjo. *Punakawan Sebagai Media Komunikasi Visual*. Jurnal NIRMANA Vol. 6, No. 1, Januari 2004: 36-51.
- Buku Panduan Mahasiswa Baru Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain, tahun 2010 dan 2015.
- <https://adiwarna.petra.ac.id/main/about.php>
- <https://www.instagram.com/adiwarna.official/>
- <https://www.gramedia.com/author/author-larry-gonick>
- <https://cinemags.co.id/launching-poster-film-bumi-manusia/>
- <https://kemlu.go.id>
- <https://www.garuda-indonesia.com>
- <https://www.garudafood.com>