

# ANALISIS TEORI AKTAN DALAM PROSES PERANCANGAN VISUALISASI NOVEL PURBA SARI AYU WANGI ATAWA LUTUNG KASARUNG KARYA AJIP ROSIDI

Angie Huinarni Ng<sup>1</sup>, Donny Ibrahim<sup>2</sup>, Hady Soenarjo<sup>3</sup>, Jessica Laurencia<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan

e-mail: an0819@student.uph.edu<sup>1</sup>

## ABSTRAK

Penulisan ini membahas analisis teori aktan dalam perancangan visualisasi dari novel "Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung" menjadi instalasi *layered art*. Perancangan ini merupakan bentuk apresiasi dan perluasan dari cerita rakyat Lutung Kasarung yang diinterpretasi oleh Ajip Rosidi menjadi novel berjudul "Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung". Tujuan perancangan visualisasi novel sendiri adalah untuk menjadi media alternatif dan komplementer dari novel. Penulis menggunakan teori-teori desain seperti prinsip desain, teori gestalt, teori warna, teori gestur dan teori lainnya untuk membantu penulis dalam perancangan visualisasi ini. Penulis menggunakan Skema Aktan dan Teori Piramida Freytag untuk menentukan bagian dari novel yang akan divisualisasikan.

Kata Kunci: Kata Kunci 1, Kata Kunci 2, Kata Kunci 3, Kata Kunci 4, Kata Kunci 5

## PENDAHULUAN

Folklor adalah bagian dari kebudayaan yang disebar dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi secara tradisional dalam versi yang berbeda (Danandjaja, 2002). Cerita rakyat merupakan salah satu kategori dalam folklor yang menjadi bagian dari kekayaan budaya dan sejarah setiap negara. Selain memberikan cerita dengan latar belakang yang familiar, cerita rakyat juga menyelipkan pesan moral yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cerita rakyat dengan pesan moral yang baik adalah Lutung Kasarung yang berasal dari Jawa Barat. Konten cerita sendiri menggunakan penafsiran kembali dari novel dengan judul Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung karya Ajip Rosidi. Secara garis besar, Lutung Kasarung menceritakan tentang seekor lutung ajaib yang membantu putri Purba Sari Ayu Wangi saat kakaknya Purba Rarang mencoba mengganggu dan merebut tahta kerajaan dari Purba Sari.

Dalam mengkaji novel ini, penulis menggunakan teori aktan yang bertujuan mengungkap skema aktan yang terdapat pada cerita dan dapat meningkatkan apresiasi audiens dalam memahami cerita. Cerita rakyat menjadi sarana edukasi yang mengandung nilai-nilai kehidupan, moral dan emosional. Namun kini sudah semakin ditinggalkan oleh generasi muda, karena generasi muda lebih tertarik dengan cerita-cerita dan tokoh buatan luar karena desain dan media yang lebih inovatif. Penulis memilih untuk mengadaptasi novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung ke dalam media instalasi. Penulis memilih instalasi karena dapat

mencapai target audiens dari perancangannya yaitu anak muda, dengan adanya visualisasi novel menjadi instalasi diharapkan audiens dapat merasakan cerita rakyat ke dalam media baru.

Adapun analisis teori aktan dalam novel cerita rakyat Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung adalah sebagai bentuk kontribusi yang menjadi sumber referensi, inspirasi dan bahan pembelajaran peneliti-peneliti yang menggunakan teori yang sama dalam menganalisis cerita rakyat lainnya.

## KAJIAN TEORI

### Teori Desain

Ilustrasi memegang peran penting dalam perancangan novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung. Selain menggantikan kalimat yang panjang menjadi gambar yang menarik dan mudah dipahami, pada perancangan ini ilustrasi juga menyampaikan dan menggambarkan suatu situasi, makna dan perasaan.

Penyampaian makna dan perasaan pada desain di dukung oleh elemen-elemen yang terkandung didalamnya. Garis, bidang, warna dan tekstur menciptakan emosi pada sebuah ilustrasi. Ketebalan garis yang berbeda menciptakan emosi yang berbeda, garis yang tebal pastinya akan diidentifikasi lebih berani dan tegas. Sama dengan penggunaan warna, warna dengan intensitas yang tinggi akan menghasilkan ilustrasi yang kuat begitupun sebaliknya.

Selain elemen desain, prinsip desain dan teori gestalt juga mengambil peran dalam membangun sebuah ilustrasi. Contoh prinsip desain yang diterapkan pada ilustrasi yaitu, keseimbangan, hirarki, emphasis, ritme dan skala. Seperti pada Gambar 1, terdapat beberapa prinsip desain yang membuat ilustrasi lebih dinamis. Ritme dari gambar beras membawa mata audiens pada karakter ayam dengan skala lebih besar yang memberikan hirarki pada ilustrasi tersebut.



**Gambar 1 Prinsip Desain pada Ilustrasi *Little Red Hen* Karya Meimo Siwapon.  
(Sumber: Behance)**

Teori gestalt juga diterapkan pada gambar tersebut. Seperti ditunjukkan pada gambar 2, ritme pada ilustrasi menciptakan *good continuation* dan *common fate*. Karena elemen yang bergerak dan berada pada satu garis yang sama dianggap sebagai satu kelompok dibandingkan dengan yang bergerak berlawanan.

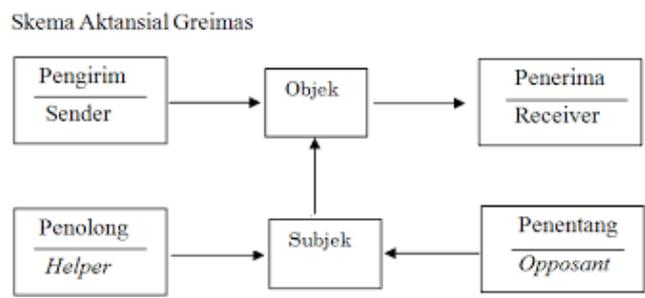


**Gambar 2 Teori Gestalt dan Warna pada Ilustrasi *Little Red Hen* Karya Meimo Siwapon**  
 (Sumber: Behance)

Penerapan teori gestur dan teori warna juga mendukung suasana yang ada pada sebuah ilustrasi. Mengambil kembali Gambar 2 sebagai contoh, suasana ceria dapat digambarkan dengan *expressive gestures* karakter ayam yang menunjukkan ekspresi senang. Begitu pula dengan pemilihan warna dengan intensitas yang rendah hingga sedang dan cenderung *vivid* membuat suasana gambar terlihat bersemangat. Semua teori-teori desain diatas secara bersamaan menciptakan sebuah karya ilustrasi yang membangun sebuah kisah, dari peletakan elemen yang dinamis hingga pemilihan warna masing-masing memberikan karakter pada sebuah ilustrasi.

**Teori Aktansial**

Greimas mengemukakan bahwa aktan adalah satuan naratif terkecil, berupa unsur sintaksis yang mempunyai fungsi tertentu. Aktan tidak identik dengan aktor. Aktan merupakan peran-peran abstrak yang dimainkan oleh seorang atau sejumlah pelaku (Mustafa, 2017). Berikut adalah bagan alur ketika tokoh dalam cerita disusun ke dalam sebuah pola peranan aktansial.

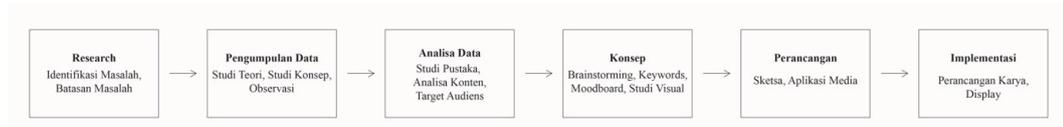


**Gambar 3 Skema Aktansial.** (Sumber: Google)

Kedudukan atau fungsi pada aktan dibagi menjadi 6 kategori yaitu *sender*, *object*, *subject*, *helper*, *opponent*, *receiver*. Penjelasan Mustafa (2017) tentang aktan sebagai berikut, *Sender* sebagai penggerak cerita, *object* adalah aktan yang dituju, *subject* sebagai aktan yang ditugasi mendapatkan *object*, *helper* sebagai aktan yang membantu mempermudah usaha *subject* mendapatkan *object*, *opponent* sebagai aktan yang menghalangi usaha *subject* mencapai *object* dan *receiver* sebagai aktan yang menerima *object* yang dicari *subject*.

## METODOLOGI

Proses perancangan visualisasi novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung terdiri dari 6 langkah besar yaitu, *research*, pengumpulan data, analisis data, konsep, perancangan dan implementasi.



**Gambar 4 Skema Proses Perancangan Visualisasi Novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung. (Sumber: Pribadi)**

Pada langkah *research*, penulis memberikan latar belakang perancangan yang digunakan untuk menentukan masalah perancangan. Langkah ini bertujuan untuk memahami lebih lanjut tentang konten perancangan dan batasan-batasannya. Kegiatan ini diawali dengan merumuskan serta mengidentifikasi masalah perancangan. Setelah masalah teridentifikasi, penulis memberi batasan masalah dan menentukan tujuan dari perancangan.

Pada langkah pengumpulan data, penulis melakukan studi konsep dan teori untuk mengumpulkan teori-teori visual yang akan diaplikasikan pada tahap perancangan. Selanjutnya, pada langkah analisis data, penulis melakukan studi pustaka dan analisis novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung dengan teori aktansial dan teori piramida Freytag. Pada tahap ini, penulis juga menganalisis audiens mana yang akan menjadi target pada perancangan ini. Setelah menganalisis data, penulis melanjutkan ke tahap konsep.

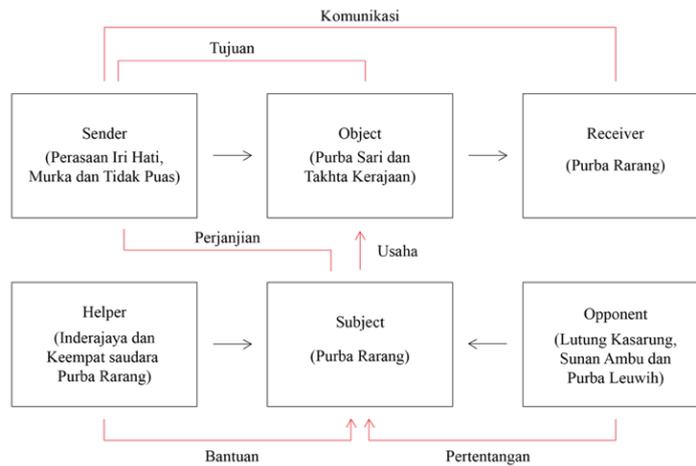
Pada langkah konsep, penulis melakukan *brainstorming* dan mencari *keywords* yang sesuai dengan perancangan visualisasi ini. *Keywords* inilah yang akan menjadi basis dari *mind mapping*. Setelah membuat *mind mapping*, penulis membuat *moodboard* dan studi visual. Pada tahap perancangan, penulis merealisasikan konsep-konsep pada tahapan sebelumnya ke dalam bentuk visual dengan melakukan sketsa dan aplikasi media. Sketsa dan aplikasi media dilaksanakan berdasarkan kajian teori dan hasil analisis data yang telah dikumpulkan. Pada langkah implementasi, penulis merancang karya setelah melewati proses sketsa dan aplikasi media. Pada langkah ini penulis menyempurnakan sketsa yang sudah dibuat dan melakukan *display*.

## PEMBAHASAN

Pada tahapan pengumpulan data seperti yang dijelaskan pada bagian metodologi, penulis melakukan 3 tahap yaitu studi pustaka, analisis konten serta mencari target audiens. Aktivitas dari tahap tersebut adalah untuk mencari konten, latar tempat dan waktu yang tepat untuk divisualisasikan serta audiens yang tepat sehingga gaya ilustrasi bisa disesuaikan dengan target tersebut. Dalam analisis konten, penulis menggunakan teori Piramida Freytag dan teori Aktansial untuk membantu penulis dalam memilih konten mana yang akan divisualisasikan.

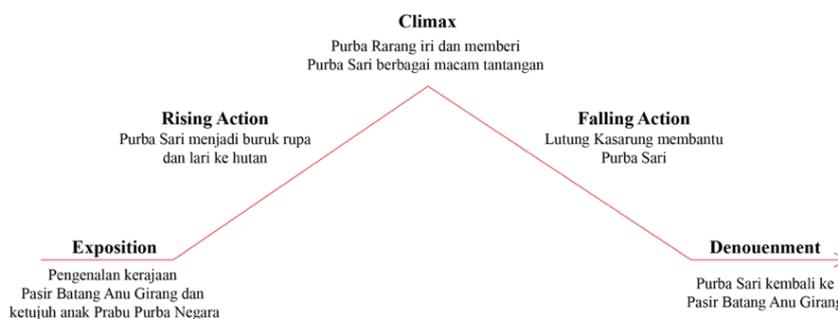
Ketika skema aktansial diterapkan pada novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung, Purba Rarang berperan sebagai *subject* sekaligus *receiver*

yang berusaha merebut takhta kerajaan dari Purba Sari, hal ini disebabkan karena perasaan iri hati Purba Rarang kepada Purba Sari (*sender*). Dalam usaha Purba Rarang merebut takhta, Purba Rarang dibantu oleh keempat saudaranya yang berperan sebagai *helper* yang membantu Purba Rarang mengganggu Purba Sari. Sedangkan Lutung Kasarung, Sunan Ambu dan Purba Leuwih berperan sebagai *opponent* yang menghalangi niat jahat Purba Rarang. Dari skema aktensial, penulis dimudahkan dalam menganalisis tindakan-tindakan tokoh dan mengetahui tujuan dari usaha-usaha yang dilakukan oleh tokoh sehingga penulis lebih memahami cerita untuk perancangan visualisasi novel. Berikut skema aktensial dari penjelasan diatas.



**Gambar 5 Skema Aktensial dari Novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung. (Sumber: Pribadi)**

Sedangkan teori Piramida Freytag merupakan modifikasi teori Aristoteles dengan menambahkan aksi yang meninggi dan aksi menurun di dalam strukturnya. Dalam teori piramida Freytag mengungkapkan struktur yang membentuk jalannya sebuah cerita dalam drama yaitu *exposition, rising action, climax, falling action, denouement* (Sani, 2020). Contoh aplikasi teori Piramida Freytag pada novel adalah sebagai berikut.



**Gambar 6 Skema Piramida Freytag dari Novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung (Sumber: Pribadi)**

Selanjutnya, penulis melakukan riset target audiens. Menurut analisis dari novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung, target audiens dari novel sendiri adalah anak muda dengan kisaran umur 20 hingga 25 tahun yang memiliki

ketertarikan terhadap unsur-unsur budaya Indonesia dan juga merupakan penikmat sastra. Riset ini dilakukan untuk mengetahui gaya ilustrasi yang akan digunakan untuk menarik perhatian audiens.

Setelah melakukan analisis data, penulis menentukan kata kunci yang didapatkan dari kesimpulan yang diambil dari tahap-tahap sebelumnya yaitu *research* hingga tahap analisis data. Kata kunci yang dipilih antara lain adalah folklor dan kontemporer. Kata kunci yang sudah dipilih akan dibuat menjadi *mind mapping*, dari *mind mapping* penulis akan mendapatkan kata-kata yang dapat menjadi kata kunci pembuatan *moodboard* dan studi visual yang akan membantu penulis dalam proses perancangan.

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

Pada pendahuluan ditemukan bahwa teori aktan dalam perancangan visualisasi pada novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung dapat memudahkan penulis memahami cerita dan mengungkap skema aktan dalam cerita. Melalui proses *research*, pengumpulan data, analisis data, konsep, perancangan dan implementasi, pertanyaan-pertanyaan penulis mengenai konten manakah yang perlu digambarkan dalam memvisualisasikan sebuah cerita naratif secara konsisten terjawab.

Untuk membuat sebuah karya ilustrasi naratif yang baik, dibutuhkan pemilihan konten ilustrasi yang benar, Skema Aktan membantu dalam penentuan bagian mana yang akan divisualisasikan, penulis juga dimudahkan dalam menganalisis tindakan tokoh dan tujuan dibalik tindakan tersebut.

Dari analisis teori aktan dalam perancangan visualisasi dari Novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung dibuktikan bahwa teori aktan dapat diterapkan dalam menganalisis cerita rakyat di Indonesia. Dengan adanya analisis teori aktan dalam perancangan visualisasi dari Novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung sebagai ini, penulis berharap penulisan ini dapat menjadi kontribusi yang menjadi sumber referensi bagi peneliti-peneliti yang menggunakan teori aktansial dalam menganalisis cerita rakyat lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Danandjaja, James. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Martinec, R. (2005). A system for image-text relations in new (and old) media. *Visual Communication*, 4(3), 337-371. doi: 10.1177/1470357205055928

Mustafa, M. (2017). Skema Aktan dan Fungsional Cerita Sangbidang. *SAWERIGADING*, 23, 205-216.

Sani, S. (2020). Analisis Struktur Dramatik dalam Drama "Muslihat" Karya Mabrurroh Menggunakan Konsep Piramida Freytag. Retrieved 30 October 2020, from <https://www.kompasiana.com/sahrulsani/5e17674a097f367fdd3cebe2/analisis-struktur-dramatik-dalam-drama-muslihat-karya-mabrurroh-menggunakan-konsep-piramida-freytag?page=all>