

DESAIN *USER INTERFACE* AKSARA INCUNG SEBAGAI PENGENALAN KEARIFAN LOKAL KERINCI

Yasermi Syahrul

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Politeknik PalComTech
Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia
Email: yasermi_syahrul@palcomtech.ac.id

ABSTRAK

Keberagaman kearifan budaya lokal memiliki peran untuk dipelajari serta mencari jalan keluar sebagai upaya mengatasi masalah-masalah yang diperoleh pada masa lalu. Masyarakat Kerinci telah lama mengenal tulisan incung bahkan sebelum masuknya Islam ke daerah ini. Aksara incung yang mulai berkembang setelah ada prasasti Karang Berahi tahun 608/686 M, saat itu Kerinci dalam pemerintahan Sigindo. Penciptaan desain user interface aksara incung bertujuan membantu memperkenalkan tentang aksara incung. Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan tahapan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Kemudian dilanjutkan dengan proses kreatif yaitu melibatkan 4 tahap, yakni preparation (persiapan atau masukan), incubation (tahap pengeraman), illumination (tahap ilham/inspirasi), verification (pembuktian/pengujian). Hasil yang diperoleh telah memenuhi kriteria yang baik sebagai desain untuk tampilan user interface aksara incung sehingga dapat membantu dalam pengenalan kearifan lokal budaya pada masa lalu yaitu aksara incung.

Kata kunci: User Interface (UI), Aksara Incung, Kerinci, Kearifan Lokal

ABSTRACT

The diversity of local cultural wisdom has a role to learn and find a way out in an effort to overcome the problems that were obtained in the past. Kerinci people have long known incung writings even before the entry of Islam into this area. Incung script which began to develop after the Karang Berahi inscription in 608/686 AD, at that time Kerinci was in the government of Sigindo. The creation of the incung script user interface design aims to help introduce the incung script. Data collection methods carried out by stages of observation, interviews, and literature study. Then proceed with the creative process which involves 4 stages, namely preparation (preparation or input), incubation (incubation stage), illumination (inspiration / inspiration stage), verification (proof / testing). The results obtained have met good criteria as a design for the user interface display incung script incung so that it can help in the introduction of local cultural wisdom in the past, incung script.

Key Words: Design, Incung, Kerinci, Culture

PENDAHULUAN

Keberagaman kearifan lokal budaya memiliki peran untuk dipelajari serta mencari jalan keluar sebagai upaya mengatasi masalah-masalah yang diperoleh pada masa lalu. Aksara incung merupakan sebutan untuk jenis tulisan yang berasal oleh masyarakat Kerinci. Masyarakat Kerinci mengenal tulisan *incung* jauh sebelum masuknya Islam ke daerah ini. Menurut Djafar, aksara *incung* mulai berkembang setelah ada prasasti Karang Berahi tahun 608/686 M, saat itu Kerinci dalam pemerintahan Sigindo (Djakfar & Indra dalam Nofrial, 2016: 26). Pada umumnya catatan *Incung* yang banyak ditemukan di Kerinci menerangkan tentang Sigindo-sigindo yang pernah memerintah di Kerinci. Silsilah keturunan penduduk, piagam, puisi percintaan, kitab agama, surat dari sultan Jambi dan Indrapura, serta dokumen lainnya yang disebut dengan *tambo* (Nofrial, 2016: 26).

Tulisan yang tertua ialah naskah Tanjung Tanah yang berasal dari abad ke-14, ditulis diatas kulit kayu, dengan aksara *incung* dan pasca-Palawa yaitu di zaman Adityawarman/ Majapahit (Kozok dalam Nofrial, 2016: 27). Naskah Tanjung Tanah sebetulnya “ditemukan” dua kali, pertama di tahun 1941 oleh Petrus Voorhoeve yang pada saat itu menjabat sebagai *taalamtbenar* (pegawai bahasa di zaman kolonial) untuk wilayah Sumatra, dan kedua kali oleh Uli Kozok di tahun 2002 (Kozok, 2006: x).

Sebagai *taalamtbenar*, Petrus Voorhoeve dua kali mengunjungi Kerinci di bulan April, dan sekali lagi di bulan Juli 1941, untuk mendaftarkan naskah Kerinci yang merupakan bagian dari pusaka yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Kerinci. Semua naskah yang ditulis di tanduk kerbau atau tanduk kambing dan juga naskah yang ditulis pada ruas bambu yang panjang dengan menggunakan *surat incung* – variasi *surat ulu* yang digunakan di Kerinci – disalin atau langsung ditransliterasi, sementara naskah kertas, kulit kayu, dan daluang difoto, dan naskah daun lontar yang bertuliskan “sejenis aksara Jawa” disalin dengan sangat teliti. Di kediamannya di Kabanjahe, Sumatra Utara, Voorhoeve menyelesaikan transliterasi naskah-naskah Kerinci dibantu oleh Abdulhamid – seorang guru sekolah dari Kerinci. Ketika Voorhoeve dipanggil untuk menjalankan wajib militer pada 8 Desember 1941 sekretarisnya mengetik daftar ke-252 naskah Kerinci setebal 181 halaman yang diberi judul Tambo Kerinci (Kozok, 2006: x-xi).

Kemudian dari hasil tinjauan penulis dengan tokoh adat Kerinci yaitu Depati Syahdol Maera, Datuk Singarapi Putih, Ninik Mamak di Sungai Penuh,

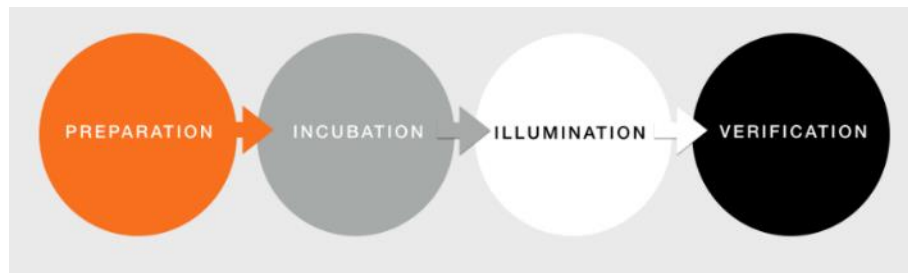
mengemukakan sangat menghormati peninggalan leluhur masa lalu. Bentuk penghormatan peninggalan leluhur berupa benda pusaka salah satunya aksara *incung* tersimpan dengan rapi di Rumah *Gedeang*. Beragam jenis pusaka yang tersimpan setiap 10 tahun dikeluarkan dari penyimpanan perlu dengan musyawarah serta ritual tertentu. Menurut Depati Syahdol Maera belum mampu untuk membaca aksara *incung* itu sendiri, tapi mengetahui isi yang tertulis dari sesepuh adat yang menceritakannya secara turun temurun.

Berdasarkan hal tersebut perkembangan zaman yang canggih dan mutakhir dewasa ini. Media informasi sangatlah dibutuhkan karena aksara *incung* adalah salah satu peninggalan dari warisan kearifan lokal masyarakat Kerinci jika dimaksimalkan sangat potensial dalam perkembangan sektor pariwisata, sektor pendidikan serta sektor-sektor yang lain. Seperti halnya sektor pariwisata memiliki peran penting di era kehidupan modern, pariwisata menjadi sebuah daya tarik yang kuat untuk lebih memperkenalkan sebuah wilayah dimata dunia. Hal ini sejalan dengan pengembangan industri pariwisata dewasa ini adalah salah satu sektor strategis bagi pemerintah maupun institusi di luar pemerintah yang dipromosikan wilayah tertentu untuk meningkatkan citra bangsa di mata dunia (Yulianingsih, 2010: v). Hal ini dapat memberikan pengenalan kepada wisatawan, sebagai sarana informasi meningkatkan jumlah wisatawan ke Kerinci.

Maka berdasarkan pemaparan diatas dibutuhkanlah pemanfaatan bidang desain komunikasi visual yang berkaitan dengan teknologi salah satunya bagaimana menciptakan desain *user interface* untuk teknologi *mobile*. Android adalah salah satu *platform* sistem operasi yang digemari masyarakat karena sifatnya yang *open source* sehingga memungkinkan pengguna untuk melakukan pengembangan (Supriyono, 2014: 908). Sehingga dengan tersedianya desain *user interface* aksara *incung* dapat membantu mengenalkan salah satu peninggalan kearifan lokal di Kerinci tentang aksara *incung*.

METODE PENELITIAN

Metode untuk pengumpulan data dilakukan dengan tahapan diantaranya observasi, wawancara, dan studi pustaka. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan-tahapan proses kreasi menurut Wallas dalam Damayanti (2006: 23-24), melibatkan 4 tahap berurutan, yakni *preparation* (persiapan atau masukan), *incubation* (tahap pengeraman), *illumination* (tahap ilham/inspirasi), *verification* (pembuktian/pengujian).



Gambar 1. Graham Wallas' model of the creative process

(Sumber: <https://gist.github.com/fsarachu/3150af0ef7a02405638f2ad8164c2b3c>)

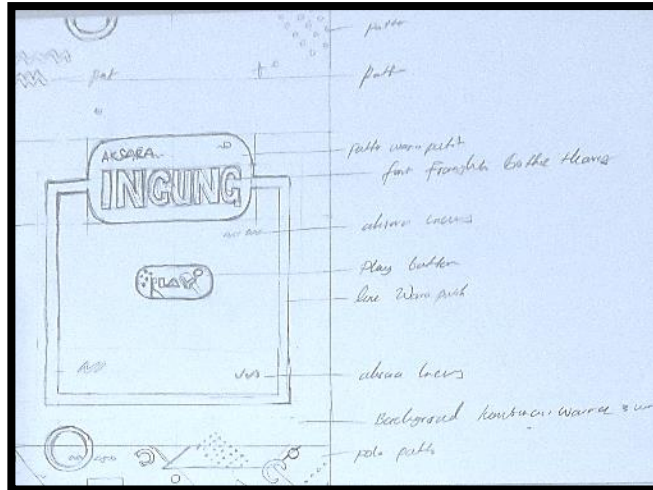
PEMBAHASAN

1. *Preparation*

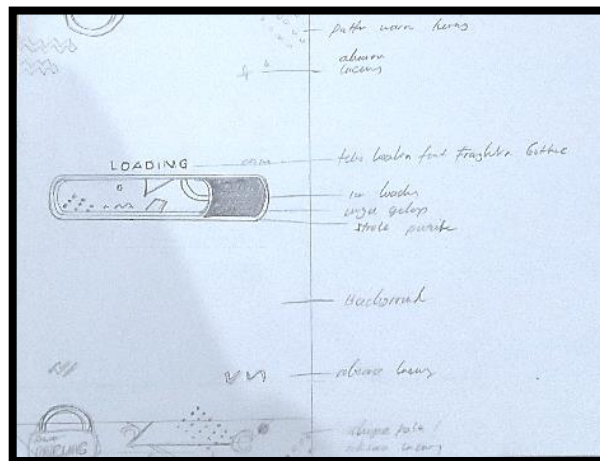
Preparation (Persiapan atau masukan) merupakan tahapan awal dari perencanaan sebelum memulai proses *incubation* (tahap pengeraman). Tahapan awal dari penciptaan desain *user interface* pengenalan aksara incung memerlukan perencanaan yang matang, seperti penulis melakukan observasi untuk melihat langsung objek penelitian, wawancara dengan tokoh adat kerinci yaitu ninik mamak datuk singlarapi putih membahas tentang objek penelitian yaitu tentang aksara incung, studi pustaka yaitu mencari buku referensi, jurnal yang relevan dengan objek penelitian. Kemudian penulis untuk menciptakan desain *user interface* aksara incung penulis menyiapkan alat bahan yang digunakan diantaranya pensil, mistar, jangka, dan *sketch book* untuk pembuatan sketsa. Kemudian menyiapkan laptop dan *software* CorelDRAW X8.

2. *Incubation* (Pengeraman)

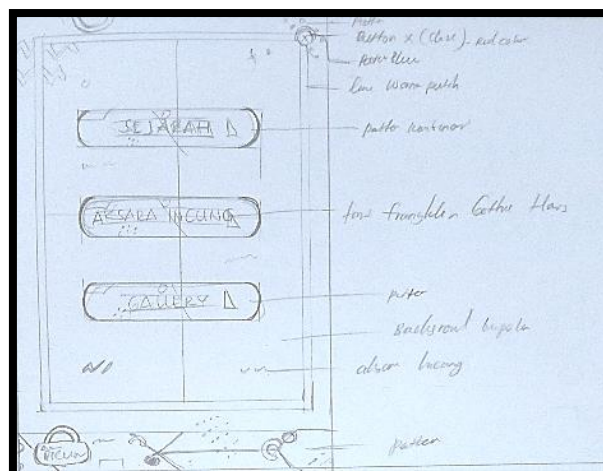
Incubation (tahap pengeraman), yakni tahap paling kontroversial karena justru pada tahap inilah bagian bawah sadar/prasadar mengambil alih, dan memecahkan persoalan. Dibawah sadar/prasadar ini data-data, informasi dan pengalaman yang tersimpan saling terkait, terformulasikan menuju suatu pemecahan (Wallas dalam Damayanti, 2006: 68-69). Tahap ini penulis melakukan pembuatan sketsa-sketsa yang terinspirasi dari hasil hasil observasi, wawancara dan studi pustaka.



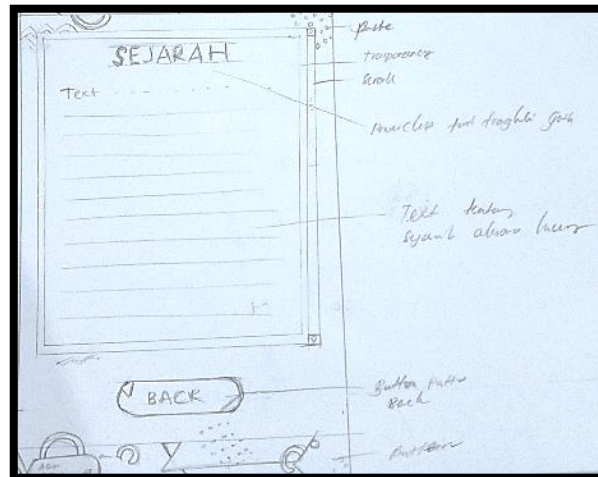
Gambar 2. Sketsa Tampilan Awal
(Sumber: Yasermi Syahrul, 2019)



Gambar 3. Sketsa Tampilan Loading
(Sumber: Yasermi Syahrul, 2019)



Gambar 4. Sketsa Tampilan Menu
(Sumber: Yasermi Syahrul, 2019)



Gambar 5. Sketsa Tampilan dari Menu Sejarah
(Sumber: Yasermi Syahrul, 2019)

3. *Illumination* (Munculnya ilham)

Illumination, tahap dimana ide dan solusi muncul tiba-tiba dan mulai menampakkkan kejelasan. (Wallas dalam Damayanti, 2006: 68). Sehingga gagasan yang mengawali dan gagasan yang baru penulis tuangkan kedalam beberapa konsep berikut.

a. Konsep Visual

Konsep memiliki peranan yang penting karena konsep adalah konstituen pikiran, unsur pokok yang terkandung dan berada di dalam pikiran. Konsep adalah salah satu entitas yang dapat digunakan sebagai objek dalam penciptaan seni (Sunarto, 2013: 124).

Tampilan Awal

Desain untuk tampilan *icon* berwarna biru #08B0CB untuk latar belakang dan menampilkan teks aksara *incung*. Teks bertuliskan aksara *incung* menggunakan jenis huruf *Franklin Gothic Heavy* di dalam huruf telah di desain dengan sedemikian rupa dengan beberapa kombinasi *shape* dan warna. Kemudian untuk tampilan awal tombol teks bertuliskan *play* berwarna putih dan untuk *background* dengan warna kombinasi. Tombol *play* ditempatkan pada posisi tengah serta terlihat pada latarbelakang ditempatkan beberapa jenis aksara *incung* untuk memperkuat konsep.

Tampilan Loading

Pengerjaan teks *loading* menggunakan huruf *franklin gothic heavy* ukuran 24 pt dengan kode hex warna #653C89 untuk bagian belakang dan untuk bentuk tampilan tulisan *loading* bagian depan menggunakan *fountain fill* dua warna #E93591 dan #FFD340. Kemudian pembuatan bentuk *pattern* persegi panjang sebagai simbol dari

loading.

Tampilan Menu

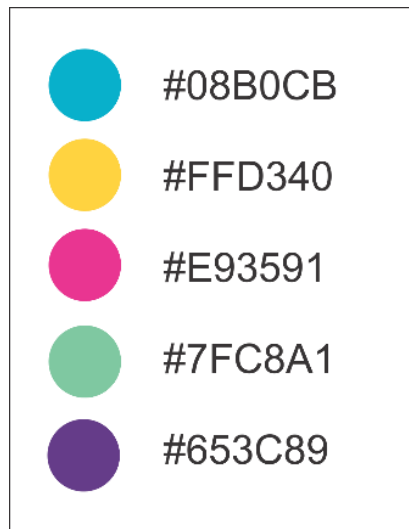
Visualisasi untuk *Menu* menggunakan desain *background* yang telah didesain sebelumnya. Kemudian jenis huruf yang digunakan *franklin gothic heavy* untuk menu-menu yang ingin di tampilkan. Penggunaan *button* diberikan pada setiap bagian – bagian menu yang ingin ditampilkan agar dapat diklik dan masuk ke *frame* selanjutnya, tambahkan teks dengan nama menu pilihan seperti sejarah, aksara *incung*, dan *gallery* pada *button* dengan warna putih berukuran 30 pt.

Tampilan Isi Menu

Pengerjaan untuk teks pada isi menu Sejarah menggunakan warna hitam dengan jenis huruf *franklin gothic heavy*, lalu pembuatan *ScrollPane* dan *Button* untuk kembali ke menu utama.

b. Konsep Warna

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna (Supriyono, 2010: 70). Warna merupakan salah pelengkap gambar yang mampu mewakili bahkan mempengaruhi suasana hati dan jiwa, warna salah unsur sensitif yang mampu menyentuh indra penglihatan sehingga merangsang munculnya sebuah emosi senang, sedih, haru, semangat, dan lain-lain. Manajemen warna diperlukan dalam perencanaan sebuah desain karena manajemen warna adalah proses yang mengatur bagaimana warna diterjemahkan dari salah satu peralatan dalam proses percetakan. Manajemen warna diperlukan untuk menjamin reproduksi warna yang akurat dan dapat diprediksi karena setiap perangkat merespon atau menghasilkan warna yang berbeda (Gavin dalam Nugroho (2015: 2). Warna yang digunakan yaitu kombinasi warna dengan kode hex #08B0CB, #FFD340, #E93591, #7FC8A1, #653C89.



Gambar 6. Kode Hex
(Sumber: Yasermi Syahrul, 2019)

c. Konsep Huruf

Huruf adalah elemen yang penting dalam sebuah desain, dengan huruf desain yang akan disampaikan lebih mudah dimengerti dan dipahami dengan baik sehingga meminimalisir kesalahpahaman. Sebagai elemen yang penting huruf memiliki beberapa karakteristik fungsi dan maknanya yang berbeda-beda (Syahrul, 2019: 114-115). Konsep dan karakter huruf yang digunakan adalah jenis huruf *Sans Serif*. Aksara *Sans Serif* adalah akasara yang tanpa *serif* (garis kait), dimana dalam bahasa Prancis, *sans* artinya tanpa. Jenis aksara ini muncul belakangan kira-kira di akhir abad 19 dan termasuk diantara karya para seniman modernist. Aksara tanpa kait ini memiliki sifat *streamline*, fungsional, dan kontemporer (Kusrianto, 2010: 50). Pengerjaan teks menggunakan jenis huruf *franklin gothic heavy*.

4. Verification (Pengujian)

Tahapan pengujian dilakukan setelah semua tahap selesai dari tahap pembuatan dan seluruh *desain user interface* yang telah dibuat. Dalam tahap ini, pikiran sadar dan logis mengambil alih dan berkerja secara sadar dan logis mengambil alih dan berkerja secara sadar dengan masukan ide dari proses tak sadar sebelumnya (Wallas dalam Damayanti, 2006: 69). Pengujian desain *user interface* aksara incung sebagai pengenalan kearifan lokal Kerinci ini, menggunakan metode alpha dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pengujian

No	Pengujian	Hasil Pengujian
1	Tampilan Awal	Ok
2	Tampilan <i>Loading</i>	Ok
3	Tampilan Menu	Ok
4	Tampilan Isi Menu	Ok

Hasil dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan terwujudlah karya desain *user interface* aksara incung sebagai pengenalan kearifan lokal Kerinci.

Desain Tampilan Awal



Gambar 7. Desain *icon*
(Sumber: Yasermi Syahrul, 2019)

Yasermi Syahrul. Desain *user interface* aksara incung sebagai pengenalan Kearifan lokal kerinci



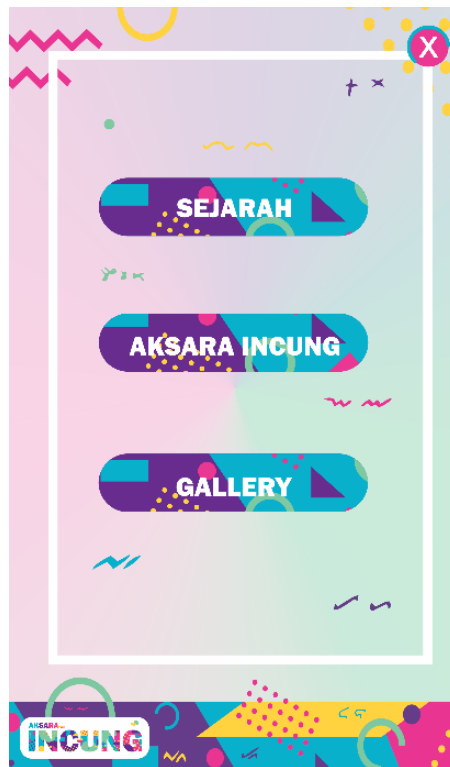
Gambar 8. Desain tampilan awal
(Sumber: Yasermi Syahrul, 2019)

Desain Tampilan *Loading*



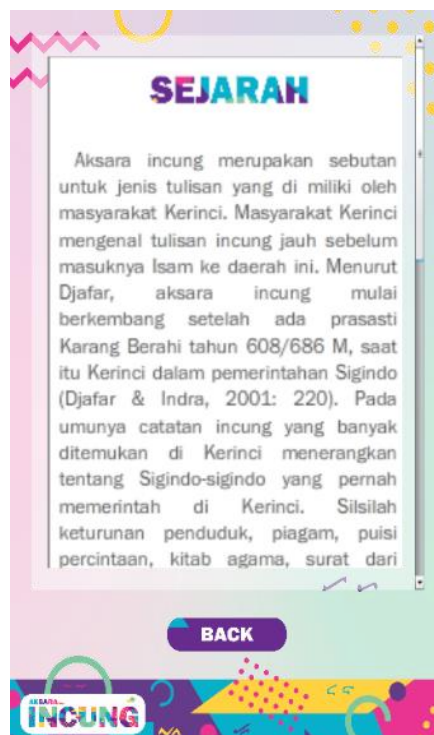
Gambar 9. Desain tampilan *loading*
(Sumber: Yasermi Syahrul, 2019)

Desain Tampilan Menu



Gambar 10. Tampilan menu
(Sumber: Yasermi Syahrul, 2019)

Desain Tampilan Isi dari Menu



Gambar 11. Tampilan menu Sejarah
(Sumber: Yasermi Syahrul, 2019)

Yasermi Syahrul. Desain *user interface* aksara incung sebagai pengenalan Kearifan lokal kerinci

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari desain yang telah dilakukan melalui tahapan-tahapan yang telah direncanakan seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka. Kemudian dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yakni *preparation* (persiapan atau masukan), *incubation* (tahap pengeraman), *illumination* (tahap ilham/inspirasi), *verification* (pembuktian/pengujian) sehingga diperoleh desain untuk tampilan *user interface* aksara *incung* yang telah memenuhi kriteria yang baik serta dapat membantu dalam pengenalan kearifan lokal budaya pada masa lalu yaitu aksara *incung*.

KEPUSTAKAAN

- Damayanti, Irma. (2006). Psikologi Seni Sebuah Pengantar. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Kozok, Uli. (2006). Kitab Undang-undang Tanjung Tanah Naskah Melayu yang Tertua. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Kusrianto, Adi. (2010). Pengantar Tipografi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Nofrial. (2016). Rumah Etnik Kerinci Arsitektur dan Seni Ukir. Padangpanjang: LPPMPP ISI Padangpanjang.
- Nugroho, Sarwo. (2015). Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sunarto, Bambang. (2013). Epistemologi Penciptaan Seni. Yogyakarta: IDEA Press Yogyakarta.
- Supriyono, H, Nur Saputra, A, Sudarmilah, E. and Darsono, R, (2014). Rancang bangun aplikasi pembelajaran hadis untuk perangkat mobile berbasis Android. *Jurnal Informatika (JIFO)*, 8(2), pp.907-920, ISSN 1978-0524.
- Supriyono, Rahmat. (2010). Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Syahrul, Y. (2019) "PENERAPAN DESIGN THINKING PADA MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN KEHIDUPAN KAMPUS BAGI MAHASISWA BARU STMIK PALCOMTECH DAN POLITEKNIK PALCOMTECH", *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), pp. 109-117.
- Yulianigsih, Tri Maya. (2010). Jelajah Wisata Nusantara. Yogyakarta: MedPress
- Webtografi :
<https://gist.github.com/fsarachu/3150af0ef7a02405638f2ad8164c2b3c>, diakses tanggal 09-12-2019.