

KERIS KAMARDIKAN PADA ERA DIGITAL

(SEBUAH PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL APLIKASI DIGITAL)

R. Wisnu Wijaya Dewojati

Universitas Negeri Yogyakarta
daivakhresna@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penciptaan karya desain komunikasi visual ini berangkat dari permasalahan generasi muda terutama remaja yang sebenarnya sudah mengenal keris, namun belum memahami jenis-jenis keris, terutama Keris Kamardikan. Perkembangan teknologi yang pesat, pada saat ini telah merambah dunia digital, menjadi alasan untuk mengangkat Keris Kamardikan dalam bentuk aplikasi digital yang dekat dengan generasi muda dan mudah diakses penggunaannya. Metode yang digunakan melalui pendekatan penelitian desain yang diadaptasi melalui struktur Matt Cooke yang membagi tahapan penelitian dalam empat tahap: *Definition, Divergence* (perbedaan), Transformasi, *Convergence*, yang difokuskan pada dua tahap awal yaitu *definition* dan *divergence*, dimulai dengan menentukan target khalayak sasaran, menentukan konsep kreatif, konsep media, sampai pada visualisasi desain melalui berbagai kegiatan langkah-langkah penelitian yang meliputi pengumpulan data, *mind mapping*, analisis data, sintesis, dan kesimpulan terhadap hasil penelitian. Hasil penciptaan berupa aplikasi *android* Keris Kamardikan yang dapat diunduh melalui GooglePlay dengan pertimbangan media bagi khalayak sasaran anak muda berusia 16-30 tahun. Konsep bentuk, ilustrasi, tipografi, warna, *layout* memadukan antara warna merah, hitam, keemasan, dipadu dengan ilustrasi fotografi untuk menampilkan bentuk dan detail ornamen keris secara realistik dan menarik.

Kata kunci: Keris Kamardikan, desain komunikasi visual, aplikasi digital

Pendahuluan

Pulau Jawa sebagai daerah yang banyak menghasilkan keris sebagai senjata, pada awalnya tidak hanya keris saja, melainkan banyak ragam jenis senjata-senjata yang berkembang, seperti parang, *bendho, arit*, kudi, golok, *pangot*, pedang, tombak. Senjata di Pulau Jawa memiliki keunikan pada teknologi pembuatannya yang dibuat dengan teknik penempaan disertai pelipatan berguna untuk mencari kemurnian besi yang masih berkomposit dengan materi-materi alam lainnya. Dalam perkembangannya, teknologi teknik tempa telah mampu menciptakan teknik yang disebut Tosan Aji (Tosan = *besi*, Aji = *berharga*) yang telah sampai pada kesempurnaan teknik seiring dengan perkembangan zaman, yaitu pembuatan keris.

Keris dengan segala keunikannya memiliki fase atau tahapan dalam pendekatannya, yaitu fase klasik, fase tradisional, dan fase kerisologi. Fase klasik ditandai dengan model pendekatan yang bersifat legenda, mitologis, atau tafsiran subyektivisme. Pada fase klasik ilmu keris bukan pada pengertian ilmu modern, melainkan pada bentuk *kawruh*

paduwungan atau tradisi lisan. Fase kedua adalah fase tradisional yang dipelopori oleh Gusti Pangeran Haryo Hadiwidjaya pada tahun 1920-an di Surakarta yang masih belum bisa dikatakan sebagai model pendekatan ilmiah karena fase tradisional ini masih merupakan penazaman dari fase sebelumnya. Ketiga adalah fase kerisologi, yaitu perspektif keilmuan dalam meninjau dunia keris dengan metode ilmiah. Mengapresiasi keris tidak lengkap jika hanya mempelajari keris secara parsial belaka dan kesalahan yang sering terjadi adalah memisahkan antara aspek *intangibile* (non-bendawi) dengan *tangible* (bendawi). Sebenarnya aspek *intangibile* dan *tangible* adalah satu kesatuan pemahaman yang utuh, ketika memahami tentang seni estetika keris (*tangible*), dimana terdapat desain motif pamor misalnya, maka tidak akan termaknai secara utuh seandainya aspek *intangiblenya* dihilangkan.

Keris masih dianggap sebagai sebuah benda yang memiliki kekuatan mistik yang bahkan diyakini oleh masyarakat atas adanya kekuatan dan bahkan masih banyak yang menyimpan keris sebagai jimat dan diyakini membawa keberuntungan. Istilah ‘isoteri’ sangat lazim di dalam dunia perkerisan, untuk menyebutkan sesuatu yang ada di dalam keris. Isoteri atau adanya kekuatan mistik keris menjadi ketertarikan penggemar keris, karena harapan akan dapat membantu penyelesaian persoalan hidup. Hal itu adalah wajar, karena fenomena kegaiban keris sudah tertanam sejak dahulu.

Keindahan yang dimunculkan pada keris ageman banyak menghadirkan beragam bentuk dan berbagai macam motif keris. Salah satu diantaranya yang muncul pada era modern adalah yang disebut dengan Keris Kamardikan. Keris Kamardikan menurut Wirjodirdjo (1989) adalah sebuah istilah dalam perkerisan yang muncul sebagai proses sebuah kebebasan dalam penciptaan keris, yang semula terikat oleh aturan-aturan atau pakem dalam pembuatannya, menjadi lebih bebas dalam variasi bentuk, gaya, bahan atau material, dan pamor. Setidaknya ada dua hal penting yang dapat dikaji perihal mistik keris, yaitu:

1. Keris dapat dihayati sebagai jalinan persoalan yang kompleks dan sebagai pengetahuan yang amat *sinenger* (bahasa Kawi; *sinenger* = penuh kerahasiaan). Tetapi bagaimana kompleks dan *sinengernya* keris, suatu hal yang tak dapat diabaikan dalam ‘penikmatan’ kedalaman makna keris adalah, bahwa ‘sesuatu’ itu awalnya mengemuka sebagai gejala yang dapat ditangkap melalui penginderaan (visual). Lalu dicerna dalam pikiran dan terjadi ‘kesan’ (interpretasi) dari pengaruh adanya pengalaman si penikmatnya (adanya *chemistry*). Jika seorang mengenal keris sebagai sesuatu yang menakutkan maka kesan itu akan mempengaruhi. Daya keris secara subyektif adalah *interpretation* yang muncul oleh adanya *perception – experience dan intellectual*.
2. ‘*Dhapur*’ (bentuk keris) dan ‘*pamor*’ (motif *layer*) keris sebagai gejala “Visual-estetis” adalah yang pertama-tama merangsang indera penglihatan dalam proses penikmatan keris. Aspek visual-estetis atau aspek kesenirupaan, merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat diabaikan dalam penikmatan keris. Kemungkinan pengolahan estetika bagian-bagian keris adalah yang justru menyebabkan timbulnya daya gaib keris. Kekuatan tuah keris secara kontekstual dapat dijelaskan dengan adanya relasi kesenirupaan yang terjadi dalam proses penciptaan dan proses penikmatan keris.

Keris Kamardikan muncul dengan kecenderungan keluar dari pakem atau tidak menuruti pedoman pokok (eksentris) dan bergeser pemahamannya menjadipenanda sebuah karya untuk membedakan karya yang satu dengan yang lainnya. Kemudian nama atau gelar keris dimaksudkan sebagai titian (jembatan) untuk mengungkapkan makna simbolis-esoterik dari apa yang menjadi konsep pembuatan keris tersebut. Pada akhirnya, di masa kini dan masa yang akan datang menjadi menarik jika Keris Kamardikan kontemporer yang keluar dari pakem akankah mampu menjadi kekuatan budaya konseptual yang lebih unggul untuk menembus pasar modern.

Menjadi sebuah permasalahan ketika pada masa sekarang, generasi muda tidak memiliki pemahaman tentang beberapa aspek yang ada dalam keris dan justru menjadi semacam 'ketakutan' untuk mempelajari dan mencintai keris, yaitu adanya aspek isoteri, terkait kekuatan 'lain' yang ada dalam keris. Beberapa wawancara yang dilakukan secara acak untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan awal penelitian terhadap beberapa mahasiswa, pelajar SMP dan SMA di Yogyakarta, menunjukkan adanya kesan bahwa 'ketakutan' yang muncul dari mistik sebuah keris, menjadi penghalang untuk mendalami keris secara lebih lanjut. Hasil wawancara sebenarnya sudah menunjukkan adanya kesukaan untuk mempelajari keris dan sedikit yang mengetahui detail keris, namun lebih banyak yang kurang paham dengan klasifikasi berbagai macam keris.

Latar belakang yang turut andil dalam kekurangpahaman keris dari para generasi muda disebabkan adanya berbagai faktor penyebab, diantaranya adalah belum banyak dan masih minimnya informasi yang mengajarkan dan menginformasikan tentang keris khususnya Keris Kamardikan, baik dari orangtua, guru, maupun masyarakat dan lingkungan serta media pendukungnya. Hal ini juga berkaitan dengan informasi yang biasanya lebih menonjolkan sisi mistik keris dan kurang mengacu pada faktor estetis dan keindahan visual keris yang hadir pada Keris Kamardikan, dimana Keris Kamardikan adalah keris-keris yang dibuat pada zaman setelah Indonesia merdeka, dan sebagai keris-keris yang diciptakan menuruti konsep baru yang bebas oleh para senimannya.

Kekurangpahaman generasi muda terhadap Keris Kamardikan yang sesungguhnya penuh dengan nilai keindahan dalam pembuatannya disebabkan juga oleh adanya perasaan bahwa keris dianggap sebagai sesuatu yang kuno, keris dianggap hasil kebudayaan masa lalu dan tidak kekinian. Sehingga hal ini menjadi tantangan untuk merancang sebuah media dalam menyampaikan informasi dan pesan yang terkandung dalam keris. Salah satu bentuk media yang menjadi pilihan media adalah aplikasi digital. Aplikasi digital dianggap memiliki kekuatan yang sangat berhubungan dengan teknologi digital, dimana masyarakat terutama anak muda dapat mengunduh aplikasi semacam ini dengan sangat mudah. Akses aplikasi digital dapat dengan mudah didapatkan melalui ponsel, tablet, atau perangkat lunak lainnya. Karakteristik aplikasi digital yang mudah dioperasikan, menjadikan alasan pemilihan media dalam menyampaikan edukasi dan pesan tentang Keris Kamardikan.

Keris Kamardikan

Keris secara makna kata memiliki pengertian sebagai arti sebenarnya sebagai rahasia yang disimpan (dari istilah *kekeran*: sesuatu yang disimpan). Keris sebenarnya merupakan lambang *manunggaling kawula lan Gusti*. Bilah keris melambangkan Gusti dan warangka adalah kawula, atau dapat juga dimaknai sebaliknya tergantung pada sudut pandang masing-masing. Pandangan ini sejalan dengan filosofi Lingga dan Yoni, dimana bilah keris sebagai Lingga dan warangka sebagai Yoni. *Manunggaling kawula lan Gusti* dilambangkan dengan “*Curiga manjing warangka*”, *loro-lorone datan kena pisah* (S.Lumintu, 2004: 26).

Keris pada awal mula pembuatannya lebih kepada bentuk yang cenderung lurus dan sangat sederhana, tidak banyak memiliki *ricikan* maupun ragam hiasnya. Keris-keris kuno berbentuk lurus, lebar, pendek, dan tebal, yang sering disebut dengan keris “Budha” yang diperkirakan hadir pada abad ke-6 atau ke-7 yang dijumpai di Pulau Jawa (Bambang Harsrinuksmo, 2004: 9). Pada perkembangan selanjutnya, beberapa keris terdapat motif jalak atau bethok, namun masih dapat disebut keris Budha, tetapi dengan penamaan motif “Jalak Budha” dan “Bethok Budha” (Ki Hudoyo Doyodipuro, 1997: 1).

Keris Kamardikan adalah istilah, untuk menyebut keris buatan baru yang bukan kuno. Kata Kamardikan berasal dari bahasa Kawi; asal katanya *Mahardika* yang artinya merdeka, dengan maksud kemerdekaan Indonesia tahun 1945. Keris pada umumnya selalu lekat dengan atribut zaman pembuatannya yang sering disebut *tangguh* atau perkiraan zaman. *Tangguh* berkaitan dengan gaya keris yang khas dari setiap kerajaan-kerajaan di Nusantara (Indonesia), dimana perkiraan tersebut tidak menyebutkan zaman, umur, atau model, melainkan *sikutan* dan pemeriksaan pamor, besi, dan baja (S. Lumintu, 1993:5).

Keris Kamardikan memiliki dua makna, yaitu untuk menyebut keris-keris yang dibuat pada zaman setelah Indonesia merdeka, dan sebagai keris-keris yang diciptakan menurut konsep baru yang bebas oleh para senimannya. Konsep Keris Kamardikan untuk menyebut keris-keris yang dibuat pada zaman setelah Indonesia merdeka dihadapkan pada realita bahwa di masyarakat luas berkembang istilah Keris Pamor Ruji Sepeda, Keris Pres, Keris Semi, Keris Rehapan, Keris Garap Baru, Keris Nganten, Keris Aksesoris, Keris Putran (duplikat) menunjukkan hal yang spesifik terkait dengan:

1. Proses pembuatannya seperti: Keris Pamor Ruji Sepeda (pamor yang dipergunakan dari ruji sepeda karena terdapat kandungan nikel sebagai pengganti bahan pamor dari meteorit), dan Keris Pres, keris yang dibuat tidak melalui proses tempa atau hanya pada bagian *finishing*-nya saja. Proses pembuatan keris daur ulang dari bahan keris lama yang didaur ulang atau dilebur dan ditempa kembali tanpa atau dengan bahan baru, yang sering kali disebut Keris Semi. Keris Rehapan, yang dibuat dari keris sepuh/tua yang sudah aus dan tidak dapat lagi dinikmati keindahannya (aspek eksoteri), direhab sedemikian rupa menjadi keris baru dengan *dhapur* baru, *luk* baru, bahkan *gonjo* wulungpun bisa direhap menjadi *gonjo* wilut atau *gonjo* kelap lintah.
2. Sebutan di masing-masing daerah berbeda-beda, seperti Keris Garap Baru (Jawa Tengah), Keris Nganten, dan Keris Aksesoris (Yogyakarta)

3. Keris bergaya keris zaman dahulu karyanya disebut "Keris Putran". Kata 'putran' dari bahasa Jawa: 'putra' atau anak, 'diputrani' artinya dibuat anaknya atau dibuat duplikatnya (*Katalog Pameran "Keris Kamardikan Award 2008"*).

Representasi yang diangkat dari bahasa Inggris "*representation*" memiliki arti perwakilan, gambaran, atau penggambaran. Menurut Chris Barker (2004) dalam Nawiroh Vera (2014: 97), representasi adalah konstruksi sosial yang mengharuskan mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara yang dihasilkannya makna pada beragam konteks. Representasi menjelaskan sesuatu yang hadir, namun menunjukkan sesuatu yang ada di luar dirinya yang ingin dihadirkan dengan merujuk pada yang lain. Ideologi menurut Magnis Suseno (1991: 230) adalah keseluruhan sistem berfikir, nilai-nilai dan sikap dasar rohaniah sebuah gerakan kelompok sosial atau individu. Dapat juga dikatakan bahwa ideologi merupakan eksistensi yang memiliki visi atau tujuan tertentu yang diyakini sebagai pedoman dalam bersikap.

Perkembangan Teknologi Media Komunikasi Visual

Berbagai permasalahan yang melatarbelakangi pengkajian Keris Kamardikan dapat diidentifikasi ke dalam beberapa hal, antara lain dari segi estetika Keris Kamardikan yang menampilkan ekspresi penciptanya atau senimannya dalam pembuatan keris, proses pembuatan Keris Kamardikan yang tidak terikat pakem atau aturan pedoman pokok (eksentris). Eksperimen material dan bahan Keris Kamardikan memiliki keragaman dan bervariasi, serta kemampuan mendaur ulang material untuk diwujudkan dalam bilah keris. Interpretasi simbolik, sebagai pemahaman yang dimaksudkan untuk melahirkan harapan, melalui metafor pamor keris.

Perkembangan budaya yang terjadi pada saat ini berdampak pada pergeseran nilai yang terjadi di dalam masyarakat. Hal tersebut menjadikan sebuah pekerjaan rumah yang harus dilakukan untuk menarik minat masyarakat terhadap Keris Kamardikan, sehingga menjadi pemikiran untuk merancang karya desain komunikasi visual dalam rangka untuk lebih mengenalkan Keris Kamardikan sebagai warisan budaya kepada generasi penerus.

Seiring perkembangan teknologi, ketika muncul media-media baru sebagai lahan desain, ketika media yang digunakan tidak lagi terbatas pada bidang datar/2 dimensi, lalu muncul benda 3 dimensi seperti *packaging*, dapat mengeluarkan suara (animasi), bahkan mampu berinteraksi dengan audiens (*web design* dan *game/apps*). Perkembangan media yang saat ini begitu terasa adalah munculnya internet yang mampu menjadi media alternatif dalam menyampaikan pesan iklan. Internet membuka batas baru periklanan yang memberikan kontribusi besar dalam membanjiri iklan melalui website, mesin pencarian google, dan sebagainya dengan mengekspansi iklan secara interaktif. Iklan yang dilakukan melalui jaringan internet memiliki dua aspek, yaitu situs jaringan sebagai ruang beriklan, dan mengiklankan situs jaringan di situs-situs lainnya. Kriteria efektivitas iklan melalui internet adalah: 1) dapat diakses dengan cepat, 2) sering diperbaharui, 3) kaya akan isi pesan, dan 4) navigasi yang mudah. Jadi, jelaslah bahwa internet yang

dikategorikan sebagai penggabungan antara komunikasi, media, dan informatika memiliki kemudahan dalam mengakses informasi dengan jumlah yang tiada batas.

Metodologi dan Proses Kreatif (Pengumpulan Data)

Metodologi yang digunakan dalam kajian Keris Kamardikan ini adalah melalui pendekatan penelitian desain yang diadaptasi melalui struktur Matt Cooke yang membagi tahapan penelitian dalam empat tahap (Noble & Bestley, 2005: 33-41) yaitu:

1. *Definition*, membantu desainer menentukan masalah yang akan dipecahkan melalui analisis masalah dan identifikasi target audiens, dan perancang dapat memperbaiki informasi dan mengembangkan satu set tujuan dari proyek.
2. *Divergence (perbedaan)*, mencakup berbagai metode penelitian primer dan sekunder, yang mengarah pada penjelasan yang mendalam dari konteks dimana pekerjaan akan dilaksanakan, bersama audit dari berbagai materi yang terkait yang telah menempati ruang visual yang sama, termasuk analisa bahasa visual yang sesuai dengan target *audiens*.
3. Transformasi, menjelaskan pengembangan dan pengujian berbagai potensi solusi visual melalui kelompok tertentu (*focus group*) untuk menghasilkan umpan balik tentang berbagai kriteria: penggunaan warna, pilihan jenis huruf dan/atau gambar, kejelasan dan keterbacaan informasi. Dengan menguji tiap-tiap elemen secara terpisah, untuk bisa mengumpulkan umpan balik yang lebih rinci dan spesifik dengan tujuan untuk mengembangkan struktur kampanye (rencana terstruktur dengan tujuan tertentu).
4. *Convergence*, meliputi informasi mendetail mengenai produksi desain akhir pada ukuran yang sebenarnya, pelaksanaannya di arena publik dan bagaimana keefektifannya jika ditempatkan pada lingkungan/area yang dituju. Dengan menggabungkan umpan balik terhadap desain tertentu dalam pemetaan data dan analisis dari tinjauan struktur diharapkan dapat menciptakan sistem baru untuk mengumpulkan informasi dan menciptakan solusi yang lebih efektif. Efektivitas diukur dari segi kualitas dan kuantitas dari informasi yang disampaikan terhadap anggaran, pertimbangan produksi dan distribusi, dan juga respon dari target *audiens*.

Tahapan metodologi yang dilaksanakan masih pada tahap *definition* dan *divergence*, yang dimulai dengan menentukan target khalayak sasaran, menentukan konsep kreatif, konsep media, sampai pada visualisasi desain melalui berbagai kegiatan langkah-langkah penelitian yang meliputi pengumpulan data, *mind mapping*, analisis data, sintesis, dan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang dilaksanakan di lapangan.

Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi berupa data verbal maupun data visual tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Keris Kamardikan untuk mendapatkan data yang diperlukan guna perancangan komunikasi visual selanjutnya. *Mind mapping* dilakukan guna pemetaan pikiran melalui data-data dan informasi yang telah terkumpul, kemudian dilakukan penggabungan dan menghubungkan berbagai permasalahan yang terkait untuk mendapatkan korelasi konsep yang diinginkan.

Berbagai pendekatan keilmuan, pendekatan teori-teori tertentu dalam *mind mapping* berfungsi untuk menghasilkan alur berpikir terhadap konsep yang akan dilakukan.

Konsep perancangan menggunakan metode analisis 4W dan 2H (Rhenald Kasali, 2007: 24) **What** (*positioning*), apa yang ditawarkan dari produk atau pesan yang diiklankan, atau ingin dijual sebagai apa, **Who** (segmen konsumen), siapa yang cocok dijadikan sasaran pasar dilihat dari segi demografi dan psikografi, **How** (kreativitas), bagaimana membujuk calon pembeli agar tertarik, menyukai, dan loyal, **Where** (media dan kegiatan), di mana saja daerah atau pasar yang perlu digarap, serta media dan kegiatan apa yang cocok untuk daerah pasar tersebut, **When** (penjadwalan), kapan kegiatan tersebut dilaksanakan dan akan memerlukan waktu berapa lama, **How much** (anggaran), seberapa jauh intensitas kampanye atau berapa banyak dana yang tersedia untuk membiayai periklanan tersebut.

Tahapan sintesis dilakukan melalui perencanaan media berupa tujuan media/*media objective* (jangkauan, frekuensi, dan kesinambungan). Strategi media/*media strategy* adalah kebijakan-kebijakan atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan media yang terbentuk oleh *target audience* dengan paduan media yang didukung *media habit* yaitu kebiasaan *target audience* dalam penggunaan media. Segmentasi *target audience* berupa target primer: orang dewasa, remaja; geografis, yang meliputi wilayah Yogyakarta pada khususnya dan skala nasional Indonesia pada umumnya; demografis, berkaitan dengan jenis kelamin: laki-laki, umur: target primer: 16-30 tahun; psikografis dan *behavior*, meliputi kepribadian, gaya hidup, kebiasaan, kesukaan, tingkat sosial *target audience* yang terutama memiliki ketertarikan pada keris.

Pembahasan Aplikasi Digital Keris Kamardikan



Halaman 2



Halaman cover - halaman 1

Tampilan pada halaman *cover* dan halaman 2 aplikasi Keris Kamardikan didominasi oleh warna hitam dan merah pada kedua sisi atas bawah. Ilustrasi *background* berupa potongan-potongan gambar keris yang disusun secara acak berupa beberapa jenis bilah keris dan hulu keris sebagai pegangannya. Ilustrasi yang berada dalam lingkaran berupa foto bagian ornamen/hiasan keris (*bilah*), pamor keris (*pamor*), tiga buah keris (*warangka*), dan proses pembuatan sekaligus berfungsi sebagai tombol navigasi untuk

membuka halaman berikutnya sesuai keinginan. Tipografi yang nampak menonjol adalah kalimat berupa “Keris Kamardikan” yang menggunakan jenis huruf yang berbeda. Tipografi “Keris” menggunakan jenis *font Great Vibes*. Sedangkan pada kata “Kamardikan” menggunakan jenis huruf *Book Antiqua*. Warna yang digunakan adalah dominan warna putih yang menghasilkan kontras tinggi dengan *background*. Pada tipografi keterangan gambar (*bilah, pamor, warangka* dan proses pembuatan) menggunakan jenis huruf *Arial*. Komposisi elemen-elemen yang terdapat pada tampilan halaman *cover* disusun secara simetris, dimana pada teks “Keris Kamardikan” pada posisi tengah, dan ilustrasi pada lingkaran pada posisi atas kiri kanan dan bawah kiri kanan.

Pada halaman aplikasi 2 adalah halaman wujud model tiga buah keris yaitu detail Keris Naga Manten, Nagasasra, dan Nagasasra Kinatahmas. Pada halaman aplikasi ini memuat bentuk keris yang menonjolkan keindahan ornamen yang menyertainya. Komposisi untuk penyusunan ilustrasi masih menggunakan pola simetris, sedangkan pada peletakan logo yang di sebelah kiri, tombol aplikasi pada kanan atas dan kanan bawah, menunjukkan pola asimetris agar tampilan tidak terlalu formal. Tipografi yang nampak menonjol adalah kalimat berupa “Keris Kamardikan” yang menggunakan jenis huruf yang berbeda pada sudut kiri atas. Tipografi “Keris” menggunakan jenis *font Great Vibes*. Sedangkan pada kata “Kamardikan” menggunakan jenis huruf *Book Antiqua*. Pada tipografi keterangan gambar (*bilah, pamor, warangka* dan proses pembuatan) serta keterangan nama keris menggunakan jenis huruf *Arial*.



Halaman 3



Halaman 4

Halaman aplikasi 3 adalah halaman wujud model tiga buah keris yaitu detail Keris Pamor Puser Bumi/Kol Buntet, Keris Pamor Wulu Ayam, Keris Pamor Untu Walang. Pada halaman aplikasi ini memuat bentuk keris yang menonjolkan keindahan bentuk-bentuk pamor yang menyertai masing-masing keris. Tipografi yang nampak menonjol adalah kalimat berupa “Keris Kamardikan” yang menggunakan jenis huruf yang berbeda pada sudut kiri atas. Tipografi “Keris” menggunakan jenis *font Great Vibes*. Sedangkan pada kata “Kamardikan” menggunakan jenis huruf *Book Antiqua*. Pada tipografi keterangan gambar (*bilah, pamor, warangka* dan proses pembuatan) serta keterangan nama keris menggunakan jenis huruf *Arial*. Komposisi untuk penyusunan ilustrasi masih menggunakan pola simetris, sedangkan pada peletakan logo yang di sebelah kiri, tombol

aplikasi pada kanan atas dan kanan bawah, menunjukkan pola asimetris agar tampilan tidak terlalu formal.

Tampilan visual pada halaman aplikasi 4 adalah berupa dua panel yang memberikan wujud bentuk keris secara menyeluruh (pada panel kanan), dan panel yang memuat detail keris dengan keterangan pada masing-masing bagiannya. Nampak pada gambar panel sebelah kiri pada Detail Warangka Keris Gayaman, ditunjukkan apa yang disebut dengan *pendok, pisangan, gayam, panjangan/omahan, larapan, kruwingan, ri cangkring, lambe, dering, janggut, awak-awak, gelung ukel*, yang disertai garis panah untuk menjelaskan per bagian keris. Pada bagian kanan wujud warangka keris gayaman yang utuh. Komposisi untuk penyusunan ilustrasi masih menggunakan pola simetris, sedangkan pada peletakan logo yang di sebelah kiri, tombol aplikasi pada kanan atas dan kanan bawah, menunjukkan pola asimetris agar tampilan tidak terlalu formal. Tipografi pada sudut kiri atas nampak menonjol adalah kalimat berupa “Keris Kamardikan” yang menggunakan jenis huruf yang berbeda. Tipografi “Keris” menggunakan jenis *font Great Vibes*. Sedangkan pada kata “Kamardikan” menggunakan jenis huruf *Book Antiqua*. Pada tipografi keterangan gambar (*bilah, pamor, warangkadan proses pembuatan*) serta keterangan nama bagian-bagian detail yang ada pada keris menggunakan jenis huruf *Arial*.



Halaman 5



Halaman 6

Tampilan visual pada halaman aplikasi 5 adalah berupa dua panel yang memberikan wujud bentuk keris secara menyeluruh (pada panel kanan), dan panel yang memuat detail keris dengan keterangan pada masing-masing bagiannya. Nampak pada gambar panel sebelah kiri pada Detail Warangka Keris Ladrang, ditunjukkan apa yang disebut dengan *pendok, pindakan, ada-ada, gandar, angkup, pipi, janggut, awak-awak, godongan*, yang disertai garis panah untuk menjelaskan per bagian keris. Pada bagian kanan wujud warangka keris Ladrang yang utuh. Komposisi untuk penyusunan ilustrasi masih menggunakan pola simetris, sedangkan pada peletakan logo yang disebelah kiri, tombol aplikasi pada kanan atas dan kanan bawah, menunjukkan pola asimetris agar tampilan tidak terlalu formal. Tipografi pada sudut kiri atas nampak menonjol adalah kalimat berupa “Keris Kamardikan” yang menggunakan jenis huruf yang berbeda. Tipografi “Keris” menggunakan jenis *font Great Vibes*. Sedangkan pada kata “Kamardikan” menggunakan jenis huruf *Book Antiqua*. Pada tipografi keterangan gambar (*bilah, pamor,*

warangka dan proses pembuatan) serta keterangan nama bagian-bagian detail yang ada pada keris menggunakan jenis huruf *Arial*.

Pada halaman aplikasi 6 merupakan tampilan pada proses pembuatan keris yang ilustrasinya dibagi dalam tiga panel. Panel pertama menempati ukuran yang lebih besar adalah proses ketika menempa besi keris pada bara api yang sangat panas dengan kadar ukuran panas tertentu. Pada panel berikutnya adalah hasil tempaan yang selanjutnya untuk dibentuk dan dipahat disertai keterangan proses penempaan. Tipografi “Keris Kamardikan” yang menggunakan jenis huruf yang berbeda pada sudut kiri atas. Tipografi “Keris” menggunakan jenis *font Great Vibes*. Sedangkan pada kata “Kamardikan” menggunakan jenis huruf *Book Antiqua*. Pada tipografi keterangan gambar (*bilah, pamor, warangkadan* proses pembuatan) serta keterangan detail-detail bagian tiap panel ilustrasi (*making process of Keris dan Carving & Finishing*) menggunakan jenis huruf *Arial*.

Logo Ikonik pada *Google Playstore*



Logo yang berwujud ikonik dalam sebuah aplikasi *android* berfungsi untuk mengidentifikasi aplikasi yang ada di dalamnya. Menjadi sebuah pertimbangan ketika ikon yang dimunculkan harus dapat dengan cepat dan mudah teridentifikasi, baik secara bentuk maupun warna, sehingga perlu diperhatikan kesederhanaan bentuk yang dimunculkan. Keris Kamardikan dilambangkan dalam bentuk bilah dan pegangan keris yang telah mengalami deformasi atau penyederhanaan bentuk menjadi tampak seperti pada gambar di atas. Siluet keris berwarna hitam dengan *background* merah menampilkan ikon yang kontras dan mudah dipahami. Ikon BW atau *black and white* juga menampilkan kontras yang baik.

Tidak hanya pada *Google Playstore* yang digunakan sebagai media komunikasi penyampaian pesan tentang Keris Kamardikan, media sosial juga menjadi sarana dalam menyampaikan informasi tentang Keris Kamardikan. Diantara sosial media yang memungkinkan penyebaran iklan layanan masyarakat tentang Keris Kamardikan adalah *Facebook* dan *Instagram* yang memiliki karakteristik yang khas berkaitan dengan jejaring media sosial.

Kesimpulan

Hasil perancangan aplikasi digital sebagai media lebih mengenalkan Keris Kamardikan sebagai warisan budaya kepada generasi selanjutnya, melalui berbagai tahapan penelitian dan perancangan yang didasari pada sasaran khalayak yang pada awalnya adalah para penggemar dan kolektor keris yang secara usia adalah usia dewasa dan orang tua, dirasakan terlalu sempit dalam penyebarannya, karena perancangan Keris Kamardikan bertujuan pengenalan lebih mengenalkan Keris Kamardikan, sehingga sasaran diperluas menjadi anak muda berusia kisaran 16-30 tahun. Pertimbangan dalam memilih media menjadi penting dalam menyesuaikan target audiens dan perkembangan teknologi, sehingga pilihan media jatuh pada aplikasi *android* yang memiliki karakter mudah diakses dengan mudah dan cepat. Penyebaran iklan juga dilakukan melalui jejaring sosial *Facebook* dan *Instagram* yang dirasa sebagai jejaring sosial yang banyak diikuti dan diaplikasikan oleh para pengguna di seluruh dunia sehingga diharapkan jangkauan iklan menjadilebih luas.

Secara visual, bentuk yang diwujudkan dalam aplikasi *android* memiliki karakter yang kuat, seperti dalam penggunaan *layout* pada laman aplikasi *android* yang didominasi warna merah dan hitam. Hal ini beralasan bahwa warna tersebut memiliki kadar kontras yang tinggi yang diperlukan pada tampilan layar media digital. Ilustrasi yang dimunculkan berupa tampilan bentuk keris yang realis menggunakan teknik fotografi yang berfungsi untuk menyampaikan pesan secara lebih jelas, dan detail-detail pamor dan ornamen keris menjadi lebih menarik. Penggunaan tipografi yang cenderung *simple* (sederhana) memiliki tujuan agar nilai keterbacaan menjadi lebih tinggi. Secara keseluruhan, iklan yang ingin ditunjukkan adalah iklan yang memiliki gaya anak muda yang ditunjukkan melalui penggunaan media aplikasi *android*, namun mempertimbangkan detail-detail informasi Keris Kamardikan yang ditunjukkan melalui ilustrasi keris yang detail.

Kepustakaan

- Bambang Harsrinuksmo, 2004. *Ensiklopedi Keris*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Franz Magnis Suseno. 1991. *Filsafat Sebagai Ilmu Kritis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kasali, Rhenald. 2007. *Manajemen Periklanan: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Ki Hudoyo Doyodipuro, Occ.1997. *Keris: Daya Magic-Manfaat-Tuah-Misteri*, Semarang: Dahara Prize.
- Nawiroh Vera. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Noble, Ian & Bestley, Russel. 2005. *Visual Research*. Case Postale: AVA Publishing SA.
- S. Lumintu, 2004, *Ilmu Keris, Tangguh dan Nama Empu Keris, dan sekilas Tentang Warangka Keris*, dicetak untuk kalangan sendiri.
- _____, 1997, *Ilmu Keris Menurut Serat Centhini*, dicetak untuk kalangan sendiri.