

Photography Storytelling Sebagai Branding Desa Cisaat, Subang, Jawa Barat

Eko Hadi Prayitno¹, Rizki Taufik Rakhman², Indro Moerdisuroso³

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}

Corresponding Author Email: ekohadiprayitno@unj.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengangkat cerita lokal menjadi bagian dari Branding desa wisata melalui eksplorasi photography storytelling. Penelitian Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta bekerjasama dengan Desa Cisaat, Subang Jawa Barat untuk mewujudkan desa wisata edukasi. Kegiatan penelitian yang berjudul, Photography Storytelling sebagai branding desa Cisaat, Hal ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan dan melalui observasi langsung serta wawancara dengan warga desa Cisaat. Hasil wawancara warga dari beberapa generasi mengumpulkan dan menuangkan cerita-cerita lokal yang ada. Pengembangan cerita ke dalam photobook storytelling di desa Cisaat menjadi sebuah potret-potret yang mencerminkan identitas desa Cisaat yang akan dibagikan kepada masyarakat penikmat desa wisata edukasi. Subang Jawa Barat. Metode penelitian yang digunakan penciptaan karya yang memasukkan unsur design thinking, yang merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim penelitian photography storytelling dari Universitas Negeri Jakarta berjumlah 6 orang yang terdiri dari 3 dosen dan 3 mahasiswa berkolaborasi dengan warga Cisaat yang menjadi model tokoh utama dalam cerita yang dibuat.

Kata Kunci: *Photography Storytelling, Cerita lokal, Branding.*

ABSTRACT

This study aims to elevate local stories to become part of tourism village branding through exploration of photography storytelling. Research from the Faculty of Languages and Arts, Jakarta State University, in collaboration with Cisaat Village, Subang, West Java, to create an educational tourism village. The research activity entitled Photography Storytelling as the branding of the village of Cisaat. This was carried out based on a needs analysis and through direct observation and interviews with residents of the village of Cisaat. The results of interviews with residents from several generations collected and poured out existing local stories. The development of the story into a storytelling photobook in Cisaat village becomes a portrait that reflects the identity of the Cisaat village which will be distributed to the community who enjoys educational tourism villages. Subang, West Java. The research method used is the creation of works that incorporate elements of design thinking, which is a collaborative method that collects many ideas from scientific disciplines to obtain a solution. This activity was carried out by a photography storytelling research team from Jakarta State

University totaling 6 people consisting of 3 lecturers and 3 students collaborating with Cisaat residents who became models for the main characters in the stories that were made.

Keywords: *Storytelling Photography, Local Stories, Branding.*

PENDAHULUAN

Desa Cisaat adalah salah satu desa yang berada di selatan Kabupaten Subang, yang berbatasan dengan Kabupaten Bandung Barat, Kabupaten Sumedang, dan Kabupaten Purwakarta. Desa ini memiliki identitas sebagai desa wisata edukasi yang telah diakui secara nasional. Dengan dibantu Universitas Negeri Jakarta, warga Cisaat sudah mulai memanfaatkan dan mengembangkan sumber daya yang ada untuk kegiatan pembangunan desa. Minat dan partisipasi aktif masyarakat dalam pembangunan desa membuka peluang untuk mengoptimalkan Desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi.

Optimalisasi branding desa Cisaat diperlukan untuk membuat desa ini dikenal karena identitasnya masih belum terlihat dengan baik. Oleh karena itu, tim peneliti dari prodi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta akan melakukan *photography storytelling* dengan tujuan memperlihatkan identitas desa Cisaat dalam suatu cerita yang diilustrasikan dengan potret-potret dari desa Cisaat, dan menunjukkan tempat-tempat penting dalam desa ini.

Cerita lokal yang didapatkan dari hasil wawancara dengan sumber beberapa generasi.

"In an era in which geography as a discipline is increasingly grappling with the powers of visual agendas and imagery in public socioenvironmental debates"

(Thomsen Citation2015; Burke, Ockwell, and Whitmarsh Citation2018),

Dari upaya branding diatas ada beberapa informasi yang didapatkan dari asal mula cisaat yang memang menjadi upaya optimalisasi dalam penelitian

Cisaat merupakan desa yang terbentuk dari cerita tongkat cis, cis adalah tongkat para penggawa yang dibawah Rasul, yaitu Bilal namanya. Dan tongkat ini biasa dibawa ketika Jumatan saat perang di Saudi. Sehingga disini ketika ada Jumatan harus membawa tongkat Cis (sunnah). Tetapi bukan untuk berperang, melainkan untuk menentukan waktu shalat (misalnya waktu zuhur sudah masuk, nanti Bilal akan mengetuk tongkatnya 3 kali ke lantai untuk menentukan waktu sholat), dan kalau disini mau menentukan waktu sholat, langsung menggunakan bedug beberapa putaran sambil bershalawat Menurut versi ini, " cis " adalah penanda waktu sholat. Dan " saat " adalah waktu.

Dari cerita diatas ditemukan adanya cerita local yang menjadi sebuah langkah dalam perencanaan Desain interaksi ini, sebagai upaya mencapai tujuan utama penelitian yaitu branding dalam bentuk berbagi foto dan cerita digital dan dapat dengan mulus beralih antara menjelajah, melihat, menulis, dan menampilkan dalam bentuk *photobook storytelling*.

This interaction design achieves our primary goals for modeless sharing of digital photos and stories. A user can seamlessly switch between browsing,

viewing, authoring, and showing. (Lonny L. Chu, 2000).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah design thinking, yaitu metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. Design thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (user). Design thinking dibagi menjadi 5 tahap (Stanford d.school) sebagai berikut:



Gambar 1. Lima Tahapan Metode Design Thinking

Sumber: medium.com

HASIL DAN PEMBAHASAN

Design thinking adalah proses iteratif dan non-linear yang terdiri dari lima fase: Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test. (Lutfi, Lazuardi & Sukoco, Iwan. 2019).

Tahap yang pertama dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara bersama warga desa Cisaat untuk mencari cerita lokal yang dapat diangkat dalam photography storytelling. Tahap ini adalah:

1. Empathize (Empati)

Empati merupakan sebuah inti proses karena permasalahan yang timbul harus dapat diselesaikan dengan cara berpusat kepada manusia, metode ini berupaya untuk memahami permasalahan yang

dialami pengguna supaya kita dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Dalam penelitian photography storytelling, tahap ini dilakukan dengan wawancara bersama warga desa untuk menemukan cerita yang akan diangkat.

Dari banyaknya cerita yang didapat, tim peneliti memutuskan untuk mengangkat cerita "MASLAHAT" yang merupakan ciri khas warga Cisaat yang paling menggambarkan identitas desa ini. MASLAHAT terdiri dari beberapa hal baik yang menggambarkan warga Cisaat yang terdiri dari Matekaar, Agamis, Sauyunan, Lungguh, Aman, Hurip, Ajen, dan Taat.

Storytelling yang kami rancang berkisah tentang satu keluarga yang tinggal di desa Cisaat, Subang. Keluarga ini terdiri dari seorang Ayah, Ibu dan satu anak perempuan, juga satu anak laki-laki. Mereka adalah cerminan kecil kehidupan Cisaat yang dipenuhi kelembutan dan kemaslahatan. Dari cerita sehari-hari keluarga kecil ini, dapat terwakilkan secara jelas karakteristik seluruh warga Cisaat, Subang.

Ayahnya adalah seorang pekerja keras yang bekerja pada tempat pembuatan arang. Sosoknya bijaksana dan ringan tangan dalam menolong sesama. Ibu adalah seorang ibu rumah tangga yang lembut dan penuh kasih. Sedangkan kedua anak mereka adalah dua anak yang tumbuh dengan baik. Yang sopan, rendah hati, dan berani untuk meminta maaf bila mereka melakukan kesalahan. Meskipun tinggal dalam keluarga yang sederhana, namun disitulah letak kebahagiaan mereka.

Ada beberapa cerita seperti papais yang namanya berasal dari belanda.

Awalnya makanan itu ditanya oleh orang belanda “ini makanan apa?” Dan dijawab bahwa ini “ papais meja ” yang artinya pelengkap meja. Dan dulu dihidangkan hanya kepada orang-orang tertentu yang dihormati. Papais ini tidak sembarangan dibuat. Bahkan, orang jaman dulu mengambil air untuk membuat papais dari sumber air tertentu. Sayangnya makanan ini tidak tahan lama. Ada beberapa perbedaan dari papais asli cisaat dengan papais lain yang mengatasnamakan cisaat. Perbedaannya ada di pemageh (perekatnya) dan papais asli cisaat bisa berdiri saat diletakan, dan segilimanya pasti selalu sama. Makanan papais ini memanfaatkan/menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar masyarakat cisaat. Terbuat dari tepung beras, gula aren, dan juga kelapa yang bahannya melimpah, dan daun yang membungkusnya juga hanya ada di cisaat. Dan lipatan daunnya juga memiliki filosofi bahwa masyarakatnya harus bersatu dan gotong royong. Papais tidak boleh diperjualbelikan. Mungkin karena ketidak tahan-lamaannya, dan jika bebas diperjualbelikan kearifan lokal/ciri khasnya disini akan hilang.

Photographs and photographic methods, like other practices of visualization, can be embedded in complex “geographies of hope and fear” (Klin=kenberg Citation2007) and elicit a myriad of emotions.

Nanas Cisaat memiliki asam yang kuat, karna perlakuan petani yang menanam secara natural. Nanas asli tidak “dipoles” lagi, Di Cisaat nanasnya asli tidak terkena obat/zat kimia lain sehingga nanasnya tidak diprogram bulan apa ditanam, bulan apa dipanen. Kebanyakan

nanas yang dijual sekarang sudah “dipoles” artinya dipaksa matang sebelum waktunya.

Dulu saat belum ada perda/peraturan tertulis, saat masih ada kerajaan, apapun yang dikatakan raja pasti diikuti. Disinilah asal kata “ pamali” , yaitu larangan-larangan dari yang dipatuhi rakyat. Tetapi walaupun tidak dipenjara atau memiliki efek fisik saat dilanggar, aspek yang terserang adalah batin pelanggarnya, karena orang zaman dulu memiliki kekuatan batin/spiritual yang tinggi. Di Cisaat, Saat melewati suatu tempat yang keramat, tidak boleh pakai topi dan alas kaki. Pernah ada kejadian, saat pembangunan benteng ada yang masuk pakai sepatu, lalu saat pulang badannya bentol-bentol dan sulit untuk diobati. Akhirnya bisa sembuh dengan pengobatan spiritual. Ada juga yang masuk dengan alas kaki dan saat pulang ada benjolan sampai harus dioperasi. Tetapi sebelum operasi dia minta doa penduduk sini terlebih dahulu sampai akhirnya ada penduduk yang menghampiri orang tersebut. Lalu h-1 operasi, benjolannya hilang.

Di Cisaat ada tempat pemandian, dan disana tidak boleh berisik/ribut. 10-12 tahun lalu kejadian ini dirasakan penduduk asli, suatu waktu, di pemandian tersebut susananya berisik dan tiba-tiba airnya menjadi keruh. Setau penduduk, konon tidak boleh mengambil kayu bakar dari tempat pemakaman. Dulu kejadian ada yang mengambil pohon kopi, lalu dibawa ke rumahnya, lalu (mungkin sugesti) ia juga membawa roh yang mengikuti. Sanekala (jangan keluar sehabis magrib).



Gambar 2. Wawancara dengan Karang Taruna dan Perangkat Desa Cisaat

2. Define (Penetapan)

Define merupakan menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses Emphatize. Pada penelitian ini, tahap ini dilakukan dengan mengolah hasil wawancara yang didapatkan untuk merancang sebuah cerita.

Kami bekerjasama dengan warga Cisaat dengan menjadikan mereka sebagai model tokoh cerita dalam penelitian ini. Adapun hasil foto yang dihasilkan:

- Matekaar

Potret ini menggambarkan warga Cisaat yang senantiasa giat dan tekun dalam melakukan pekerjaannya. Ayah sebagai perlambangan dari kegigihan, merupakan sosok yang giat dalam bekerja. Berangkat dari pagi hingga menjelang matahari terbenam, meski letih dan telah berpeluh, Ayah tetap giat bekerja pada pembakaran arang yang menjadi salah satu daya tarik dari kampung Cisaat.

- Agamis

Potret ini menggambarkan nilai-nilai agama yang dijunjung tinggi di desa ini. Pada Surau Cikahuripan, Ayah disini sebagai perlambangan dari nilai-nilai agama yang dijunjung, melaksanakan sholat dan mengaji di tengah keletihannya mencari nafkah.

- Sauyunan

Potret ini menggambarkan keber-samaan antar tiap insan yang terjalin di desa Cisaat dalam pembuatan Papaism yang merupakan makanan khas dari Cisaat, dimana pada pembuatannya terdapat begitu banyak nilai-nilai agamis dan kebersamaan. Pada mata air yang dikramatkan, di Ciborete, mereka mencuci beras yang akan dijadikan papais. Setelah menggiling beras menjadi tepung lalu memasak adonan papais, tak kenal umur, tua dan muda para perempuan desa Cisaat bersama-sama melipat papais yang tiap lipatannya melambangkan rukun islam.



Gambar 3. Produksi Photography Storytelling

- Lungguh

Potret ini menggambarkan Karakter utama Cisaat yang rendah hati, tidak sombong. Yang muda menghormati yang lebih tua, dan yang lebih tua menyayangi yang lebih muda yang dilambangkan dalam kegiatan ngeliwet.

- Aman

Menggambarkan keamanan yang saling dijaga oleh warga desa Cisaat. Tiap malam beberapa warga bergantian meronda untuk menjaga sekitar lingkungan mereka. Ayah yang meski telah lelah bekerja, juga ikut dengan para warga untuk melaksanakan ronda.

- Hurip

Menggambarkan warna Cisaat yang mementingkan kebersihan dalam hidupnya. Dalam potret ini terlihat Harmonisnya keluarga Ayah dan Ibu yang tergambar dengan jelas melalui gotong royong yang mereka lakukan untuk membersihkan lingkungan dan menciptakan suasana yang asri.

- Ajen

Menggambarkan sopan santun dan tata krama yang telah menjadi nilai-nilai dalam keseharian desa Cisaat. Disini tergambar dengan jelas bagaimana seorang anak menghormati ayahnya dengan mencium tangannya sebelum pergi.

- Taat

Menggambarkan ketaatan warga Cisaat sebagai bagian dari nilai-nilai yang juga mereka junjung tinggi. Dalam hal ini sejalan dengan nilai agamis, Meski tengah asyik bermain dengan teman-temannya, ketika orang tua menitahkan mereka dan siap-siap untuk sholat maghrib, semua anak pun menaatinya.

3. Ideate (Ide)

Ideate merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun tahap pada penelitian ini adalah menentukan format berupa photobook dan planning pemotretan yang akan dilaksanakan.

“Cisaat adalah sebuah kampung yang dipenuhi oleh keramah-tamahan, keharmonisan dan kebersamaan antar sesama. Tidak hanya pada sesama warga, silih-asih yang dibagi oleh para warga juga menyambut kedatangan para wisatawan, mencitrakan dengan jelas gambaran dari sebuah potret Cisaat yang maslahat.

- Matekaar

Para warga Cisaat adalah warga yang senantiasa giat dan tekun dalam melakukan pekerjaannya. Ayah sebagai perlambangan dari kegigihan, merupakan sosok yang giat dalam bekerja. Berangkat dari pagi hingga menjelang matahari terbenam, meski letih dan telah berpeluh, Ayah tetap giat bekerja pada pembakaran arang yang menjadi salah satu daya tarik dari kampung Cisaat.

- Agamis

Cisaat tidak pernah luput dari nilai-nilai agama yang dijunjung tiap generasinya. Bahkan sewaktu adzan telah dikumandangkan, orang tua hingga anak-anak telah berbondong-bondong menyambangi masjid untuk beribadah disana. Pada Surau Cikahuripan, Ayah sebagai perlambangan dari nilai-nilai agama yang dijunjung, melaksanakan sholat dan mengaji di tengah keletihannya mencari nafkah.

- Sauyunan

Papais adalah makanan khas dari Cisaat, dimana pada pembuatannya terdapat begitu banyak nilai-nilai agamis dan kebersamaan. Pada mata air yang dikramatkan, di Ciborete, mereka mencuci beras yang akan dijadikan papais. Setelah menggiling beras menjadi tepung lalu memasak adonan papais, tak kenal umur, tua dan muda para perempuan desa Cisaat bersama-sama melipat papais. Pada tiap lipatannya melambangkan rukun islam. Kebersamaan antar tiap insan terjalin.

- Lungguh

Karakter utama Cisaat adalah rendah hati, tidak sombong. Semua berderajat sama. Yang muda menghormati yang lebih tua, dan yang lebih tua menyayangi yang lebih muda. Seperti pada saat acara ngeliwet,

semua orang duduk bersama-sama untuk makan. Dengan lauk dan nasi yang berjumlah sama di atas daun pisang, sedangkan yang lain duduk mengelilinginya, saling berbagi cerita dan tawa.

- Aman

Hampir seluruh rumah di Cisaat tidak memiliki pagar, bukan tanpa alasan, melainkan karena aman yang selalu tercipta di lingkungannya. Tiap malam beberapa warga bergantian meronda untuk menjaga sekitar lingkungan mereka. Ayah yang meski telah lelah bekerja, juga ikut dengan para warga lain untuk melaksanakan ronda.

- Hurip

Salah satu cara untuk tetap hidup sehat adalah dengan menjaga kebersihan di sekitar lingkungan rumah, mulai dari yang terdekat. Harmonisnya keluarga Ayah dan Ibu dapat tergambar dengan jelas melalui gotong royong yang dilakukan mereka untuk membersihkan lingkungan dan mencipta-kan suasana yang asri.

- Ajen

Sopan santun dan tata krama telah menjadi nilai-nilai dalam keseharian yang tidak dapat dipisahkan dari potret Cisaat. Sebagai anak-anak sudah sepantasnya menghormati yang lebih tua, dalam hal ini tergambar dengan jelas bagaimana seorang anak menghormati Ayahnya.

- Taat

Sejalan dengan nilai agamis, ketaatan warga Cisaat adalah bagian dari nilai-nilai yang juga mereka junjung tinggi. Meski tengah asyik bermain dengan teman-temannya, ketika orang tua menitahkan mereka untuk segera berbenah dan siap-siap untuk sholat maghrib, semua anak pun menaatinya. “

- Pembahasan

Potret-potret yang didapatkan dari delapan nilai-nilai ini akan disatukan menjadi sebuah photobook yang akan dicetak.

4. Prototype (Prototipe)

Prototype dikenal sebagai rancangan awal suatu produk yang akan dibuat, untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Dalam penerapannya di penelitian ini, adalah dengan membuat photobook yang berisikan cerita yang sudah dibuat.

5. Test (Uji coba)

Pengujian dilakukan untuk mengumpulkan berbagai feedback pengguna dari berbagai rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir namun bersifat life cycle sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan

This means design outcomes are both practically and epistemologically different to design outputs.

To recap, design outcomes are the continuously changing consequences of actualised designs used in the world that affect stakeholders, stakeholder groups and all others as a result of the actualised designs. (Terence Love , 2021)

Kegiatan islami Ada 7 kegiatan besar di Cisaat yang kental dengan islam. Bubur asyura 10 muharram dari 40 macam hasil bumi yang diolah jadi bubur. Sugestinya siapapun yang makan akan selamat. Pernah ada yang makan sebelum terlibat kecelakaan, lalu tidak lecet sama sekali. Kegiatan Pabalit dilakukan 3 bulan sekali

dimana penduduk berdoa untuk keselamatan dan mencegah bahaya dan puncaknya di ruatan bumi (tempat gongnya) Muludan, yaitu tempat khusus terbuka bersama yang keramat. Bulan maulid akhir dan bisa sampai ribuan orang

KESIMPULAN

Kesimpulan pada kegiatan penelitian photography storytelling ini adalah cerita lokal desa cisaat dapat menjadi branding desa dengan menghasilkan sebuah karya photography yang menceritakan nilai-nilai dan identitas desa Cisaat dalam kehidupan sehari-harinya, sekaligus memperlihatkan tempat-tempat penting dan bersejarah yang ada dalam desa Cisaat. Photography Storytelling dapat menjadi sebuah branding desa wisata yang menjaga sejarah sebagai bagian dari kehidupan masyarakat khususnya desa Cisaat Subang.

DAFTAR PUSTAKA

- Intan Permatasari, dkk. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimedia* p-ISSN:2685-2489, e-ISSN:2685-2535 Vol. 2, No. 1 (2020), pp. 45–55.
- Lonny L. Chu, Marko Balabanović, Gregory J. Wolff, Storytelling with digital photographs, To appear in CHI 2000 Conference on Human Factors in Computing Systems, April 2000, The Hague, The Netherlands, April 2000, DOI: 10.1145/332040.332505
- Lutfi, Lazuardi & Sukoco, Iwan. (2019). *Design Thinking* David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan

- Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*. 2. 1-11. 10.35138/organum.v2i1.51.
- Samuel J. Spiegel (2020) *Visual Storytelling and Socioenvironmental Change: Images, Photographic Encounters, and Knowledge Construction in Resource Frontiers*, *Annals of the American Association of Geographers*, 110:1, 120-144, DOI: 10.1080/24694452.2019.1613953
- Terence Love, *Three Categories of Design Thinking: Routine, Simple/Complicated and Complex*, <https://jdt.ut.ac.ir/> University of Tehran Vol. 2, No. 2, P. 191-214, December 2021, DOI: 10.22059/JDT.2022.336759.1064