

# EKSPLORASI *KAMISHIBAI* SEBAGAI MEDIA *BRANDING* DESA CISAAT, SUBANG JAWA BARAT

Rizki Taufik Rakhman\*, Eva Leiliyanti, Eko Hadi Prayitno, Tesannisa

<sup>1</sup>Universitas Negeri Jakarta; Rawamangun Muka Jakarta Timur, (021)4898486

<sup>2</sup>Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

e-mail: \*[rizkitr@unj.ac.id](mailto:rizkitr@unj.ac.id)

## *Abstrak*

*Program studi Pendidikan Seni Rupa berkolaborasi dengan program studi Sastra Inggris Universitas Negeri Jakarta merespon program desa binaan Universitas Negeri Jakarta di desa Cisaat menjadi desa wisata edukasi. Tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat (P2M) yang berjudul, "Pengembangan Seni Pertunjukan Baru berbasis Kamishibai sebagai Branding Desa Wisata Edukasi Cisaat, Subang Jawa Barat" adalah mempersiapkan masyarakat khususnya generasi muda dalam menghadapi wisatawan lokal maupun mancanegara dengan program branding melalui seni pertunjukan. Konsep kamishibai diadopsi kemudia menjadi sebuah media branding desa Cisaat. Metode eksperimental partisipatori digunakan dalam kegiatan ini, dimana para peserta merupakan generasi muda desa Cisaat berusia antara 15-18 tahun yang berpartisipasi aktif dan terlibat secara langsung. Luaran dari kegiatan P2M ini adalah para peserta nantinya dapat memanfaatkan kamishibai sebagai media dalam branding desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi.*

**Kata kunci:** *Branding, Desa Wisata Edukasi, Kamishibai*

## *Abstract*

*The Fine Arts Education study program collaborated with the English Literature study program at the Jakarta State University in responding to the village program assisted by the Jakarta State University in Cisaat village to become an educational tourism village. The purpose of the community service activity (P2M) entitled, "Development of New Performing Arts based on Kamishibai as Branding for Cisaat Educational Tourism Village, Subang, West Java" is to prepare the community, especially the younger generation, to face local and foreign tourists with branding programs through performing arts. The kamishibai concept was adopted and then explored into a branding medium for Cisaat village. The participatory experimental method was used in this activity, where the participants were the young generation of Cisaat village aged between 15-18 years old who actively participated and were directly involved. The outcome of this P2M activity is that the participants will be able to use kamishibai as a medium in branding Cisaat village as an educational tourism village.*

**Keywords:** *Branding, Educational Tourism Village, Kamishibai*

## 1. PENDAHULUAN

Universitas Negeri Jakarta memiliki desa binaan yang mendapat pengakuan nasional sebagai desa wisata terbaik ketiga pada tahun 2020 dengan konsep desa wisata edukasi. Desa Cisaat terletak di kecamatan Ciater, kabupaten Subang, provinsi Jawa Barat memiliki panorama alam yang sangat indah, kaya akan ragam seni dan budaya tradisional.

Hal ini bahkan menarik perhatian bapak Sandiaga Uno, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) yang berkunjung pada hari Sabtu, 5 Maret 2022 bahwa menurutnya terdapat 6 daya tarik di desa Cisaat yakni: 1) Kaya akan hasil pertanian (desa agraris). 2) Berpotensi bagi peternakan. 3) Kaya akan kegiatan adat, budaya dan religi. 4) Berpotensi sebagai tempat olahraga karena hamparan hijau perkebunan teh yang sejuk. 5) Wisata edukasi

melalui pengolahan biogas, minyak cengkeh, kayu arang. 6) Letak strategis yang tidak terlalu jauh dari ibukota.

Meskipun sudah memiliki pengakuan secara nasional, namun desa Cisaat masih membutuhkan pendampingan dari sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta dalam mempersiapkan masyarakat agar memiliki kompetensi dan siap menghadapi wisatawan baik lokal maupun mancanegara. Program studi Pendidikan Seni Rupa dan Program studi Sastra Inggris di Fakultas Seni dan Bahasa Universitas Negeri Jakarta dalam PkM skema Program Wilayah Bina Unggulan (PkM-PWBU) berkolaborasi mengembangkan seni pertunjukan baru berbasis *kamishibai* sebagai *branding* desa wisata edukasi Cisaat, Subang Jawa Barat.

*Branding* menjadi fokus utama desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi. Bagaimana cara mengkomunikasikan pesan sebagai desa wisata edukasi kepada para khalayak sasaran secara menyeluruh dan sistematis. Untuk mengetahui kebutuhan akan hal tersebut, Tim PkM-PWBU mengadakan survey sebanyak 2 kali, yakni pada hari Kamis, 24 Februari 2022 dan hari Sabtu, 19 Maret 2022. Dari hasil kedua survey tersebut didapati simpulan awal bahwa *branding* yang menyeluruh dan sistematis sangat diperlukan bagi desa Cisaat menuju desa wisata edukasi.

Untuk itu, tim PkM-PWBU yang merupakan hasil kolaborasi dari kedua program studi di FBS UNJ (Pendidikan Seni Rupa dan Sastra Inggris) menawarkan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda desa Cisaat dalam upaya *branding* desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi melalui seni pertunjukan baru dengan mengadopsi konsep *kamishibai*. Kegiatan pelatihan ini berupa perpaduan antara kreativitas visual dengan *storytelling*.



## 2. METODE

Kegiatan PkM-PWBU yang berlangsung selama 9 bulan akan dibagi menjadi 5 termin atau kegiatan, dimana masing-masing termin akan berisi kegiatan berupa pengenalan, pendalaman dan penciptaan kreativitas visual dan *storytelling* yang mengadopsi konsep *kamishibai*. Setiap terminnya memiliki luaran yang menjadi pemantik kreativitas peserta pelatihan di termin berikutnya.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode eksperimental partisipatori dimana para peserta yang terdiri dari generasi muda desa Cisaat akan terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam kreativitas visual dan *storytelling* berbasis *kamishibai* dengan eksplorasi konten pada cerita lokal dalam upaya perwujudan *branding* desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Tahap Persiapan

H-1 merupakan tahap persiapan akhir bagi tim dengan mempersiapkan seluruh alat dan bahan yang akan digunakan pada keesokan harinya atau tahap pelaksanaan. *Goodie bag* berupa tas yang akan dibagikan kepada para peserta berupa modul, watercolor paper A6, krayon, pensil, penghapus, pin dan stiker. Selain itu tim juga mempersiapkan contoh *kamishibai* untuk menjadi pemantik dalam materi pelatihan.



Gambar 1. Persiapan Tim dan Isi Goodie Bag  
(dokumentasi: pribadi, 2022)

Proses pembuatan kamishibai adalah sebagai berikut: bahan PVC dipotong dengan beberapa ukuran berbentuk persegi empat. Bagian pertama ditempatkan di posisi belakang, bagian kedua ditempatkan pada bagian depannya begitupula selanjutnya sehingga berupa beberapa layer. Setelah itu, tim melanjutkan dengan membuat visualisasi sesuai cerita lokal yang sudah dimodifikasi sebagai konten cerita kamishibai.

Gambar 2. Pembuatan Kamishibai oleh Tim PkM-PWBU  
(dokumentasi: pribadi, 2022)

Selanjutnya, tahap persiapan adalah berdiskusi untuk memastikan kembali rangkaian susunan acara yang berisi penampilan dari tim PkM-PWBU, pemberian materi pelatihan, pemberian tugas, pemberian apresiasi kepada peserta dan dilanjutkan foto bersama.

### 3.2. Tahap Pelaksanaan

Para peserta mulai berdatang ke lokasi pelatihan pada pukul 09.00 WIB. Tim PkM-PWBU mempersilahkan mereka untuk mengisi lembar kehadiran sebagai registrasi kegiatan. Adapun keterangan yang dibutuhkan antara lain berupa nama, umur, asal kampung, nomor HP, email dan tanda tangan.

Kegiatan P2M dimulai dengan sambutan dari ketua P2M, Dr. Rizki Taufik Rakhman, M.Si. Selanjutnya perkenalan dari masing-masing anggota tim. Untuk mencairkan suasana, anggota tim melakukan sebuah penampilan berupa pertunjukan singkat berjudul, "Cisaat Mencari Bakat". Ketiga dosen didapuk menjadi komentator layaknya ajang pencarian bakat di televisi. Sedangkan para mahasiswa menjadi peserta ajang tersebut.

Gambar 3. Penampilan Tim PkM-PWBU  
(dokumentasi: pribadi, 2022)



Penampilan dibuka oleh MC, Hani dengan memperkenalkan peserta pertama yaitu Salvia yang membawakan lagu Prancis berjudul "Le Festin". Peserta kedua adalah Rheyno yang membawakan sebuah tarian K-POP dari salah satu grup Red Velvet berjudul "Dumb Dumb". Peserta ketiga yaitu Kya yang menampilkan aksi bela diri Taekwondo. Drama pertunjukan dihebohkan dengan kedatangan Puji yang berperan sebagai Jaja (terinspirasi dari salah satu selebgram, Jeje yang viral akibat *Citayem Fashion Week*). Penampilan Jaja menjadi peserta terakhir dengan menampilkan tari tradisional Jaipong. Setiap penampilan dari peserta ajang pencarian bakat ini kemudian dikomentari para juri yang juga mengundang tawa. Setelah disepakati makan pada akhirnya pertunjukan, "Cisaat mencari bakat" dimenangkan oleh Jaja.

Setelah suasananya menjadi cari, tim PkM-PWBU membagikan *goodie bag* untuk memulai sesi materi pelatihan. Tim juga menjelaskan tentang apa saja dan kegunaan dari apa yang peserta dapatkan pada isi *goodie bag* tersebut. Selanjutnya peserta dibagi kedalam 3 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Kelompok Kuning, Kelompok Hijau dan Kelompok Pink. Adapun kelompok-kelompok tersebut terdiri dari:

- Kelompok Kuning yang beranggotakan Rere, Endah, Galuh, Rendi, dan Nurul dengan didampingi Kya dan Puja.
- Kelompok Hijau yang beranggotakan Nazwa, Sarah, Sofi, Ripal, dan Lintang dengan didampingi Salvia dan Rheyno.
- Kelompok Pink yang beranggotakan Lusi, Sinta, Putri, Fitri, dan Riko dengan didampingi Hani

Pemberian materi kamishibai melalui presentasi yang dipaparkan oleh Rheyno. Sebelum memulai presentasi, Rheyno memancing peserta pelatihan dengan pertanyaan, "apa disini ada yang wibu?" (*Sebutan orang yang gemar menonton anime atau menyukai hal berbau jepang*). Namun hanya satu orang dari 15 orang peserta yang mengetahui namun masih terlihat malu untuk menjawab pertanyaan tersebut. Selanjutnya Rheyno bertanya kembali "apakah sebelumnya ada yang pernah mendengar tentang 'Kamishibai'?". Untuk pertanyaan kedua ini, tidak ada satupun dari peserta yang mengetahui. Kamishibai masih terdengar asing bagi peserta pelatihan dalam hal ini generasi muda desa Cisaat.



Gambar 4. Materi Kamishibai (dokumentasi: pribadi, 2022)

Materi tentang *Kamishibai*-pun diberikan dengan enggan mengajak para peserta membuka modul yang sudah diberikan. Selanjutnya materi dilanjutkan dengan materi kreativitas visual berupa pelatihan rupa yang dipandu oleh Hani. Pelatihan ini berupa dasar menggambar dengan menggunakan media krayon.

Waktu pelatihan dihentikan sejenak untuk sholat dan makan siang dengan konsep liwetan. Pelatihan dilanjutkan dengan peserta mencoba eksplorasi kamishibai dengan merespon cerita lokal desa Cisaat yang sebelumnya dibuat terlebih dahulu oleh masing-masing kelompok. Bersamaan dengan itu, materi mengenai branding diberikan oleh Ibu Tesan dan bapak Rizki agar para peserta dapat menghubungkan cerita lokal yang dibuatnya menjadi sebuah konten untuk keperluan *branding*.

### 3.3 Tahap Evaluasi

Pada pukul 20.00 WIB, tim PkM-PWBU diminta untuk melakukan evaluasi bersama. Setiap anggota tim mengutarakan kesan masing-masing dalam kegiatan pelatihan ini. Evaluasi dimulai dari Ibu Tesa dilanjutkan Kak Putri, alumni Pendidikan Seni Rupa angkatan 2015 yang sedang melanjutkan studi s2 di ITB, kemudian satu persatu anggota tim.

Ibu Tesa memiliki kesan tersendiri dan mendalam pada kegiatan ini. Ia merasa menjadi bagian dari sebuah keluarga dari prodi pendidikan seni rupa. Ibu Tesa juga megutarakan rasa terima kasih terhadap setiap bantuan dan kerjasamanya dari para anggota tim PkM-PWBU yang sangat ringan tangan dan kompak. Kak Putri perwakilan dari alumni prodi Pendidikan seni rupa ini merasa kagum terhadap antusiasnya peserta pelatihan di desa Cisaat saat melakukan eksplorasi *kamishibai*. Selain itu, keterlibatan mahasiswa prodi Pendidikan Seni Rupa khususnya dari angkatan 2021 ini merupakan sebuah kesempatan yang sangat baik dan bermanfaat bagi setiap anggota tim. Acara evaluasi-pun berakhir sekitar pukul 22.00 WIB.

---

#### 4. SIMPULAN

Simpulan pada kegiatan PkM-PWBU adalah generasi muda desa Cisaat memiliki kemampuan dan potensi yang besar untuk menjadi seorang agen perubahan. Dalam hal ini adalah program *branding* desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi memerlukan mereka sebagai generasi muda yang akan memimpin dan memiliki visi misi ke depan terhadap desa Cisaat sebagai desa wisata edukasi. Pelatihan ini memberikan sebuah kontribusi terhadap penggunaan ide cerita lokal desa Cisaat yang dapat menjadi konten kreatif dan diterjemahkan dalam sebuah media berbasis *kamishibai*. Meskipun hasil yang didapatkan pada kegiatan PkM-PWBU ini belum optimal, tetapi tim tetap optimis dengan hasil awal yang diperoleh pada kegiatan ini berupa antusiasme para peserta pelatihan yang terlihat selama kegiatan berlangsung.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diberikan kepada kepala desa Cisaat dan jajarannya atas kerjasamanya dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat (P2M). Bapak Rahmat, selaku penghubung antara desa Cisaat dan Universitas Negeri Jakarta. Selain itu kepada kelimabelas peserta P2M yang begitu antusias dalam mengikuti pelatihan selama tiga hari penuh. Keluarga teh Devy yang menjadi tuan rumah yang sangat membantu tim. Dan terakhir bagi seluruh anggota tim yang begitu kompak, semangat dan tidak kenal lelah dalam mempersiapkan kegiatan dari awal hingga akhir.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Baudrillard, Jean, (1983): *Simulations, Semiotext[e]*
- Brewer, C. & Windeatt, B. (2013). *The Ends of Storytelling*.
- Dananjaya, James. (1986). *Folklor Indonesia*.  
Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Digital Storytelling. In Bentkowska-Kafel, A.&MacDonald, L. *Digital Technology for Documenting Cultural Heritage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Endaswara, Suwardi. (2009): *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta : Medpress
- RIP. (Rencana Induk Penelitian Universitas Negeri Jakarta 2021-2025). Jakarta. 2021.
- Ryle, Gilbert. (1949): *The Concept of Mind*. Great Britain: William Brendon and Sons, Ltd
- Rakhman, R.T. (2021). Pemetaan Jenis Dongeng Nusantara dalam Infografis. Vol.07(01) 2021. 59-78, DOI: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3938/> .