

PERANCANGAN AUDIO VISUAL SEBAGAI MEDIA PROPAGANDA DALAM PELESTARIAN BUDAYA PANJI DI KEDIRI

Dwiki Setya Prayoga¹, I Nyoman Lodra², Autar Abdillah³
Program Pascasarjana (S2) Program Studi Pendidikan Seni Budaya
Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3}

dwikiprayoga255@gmail.com¹

ABSTRACT

The design of audio visual as a propaganda media in the preservation of cultural culture in Kediri is done by the Government and the Ministry of Culture and Tourism which cooperates with Kediri Tourism Office. Audio visual is the most important part of propaganda because content that has been packaged and presented within minutes should be able to attract the public's attention. In addition, the dissemination of information also through the media website. With the hope of culture / story of the banner can be better known and still preserved from domestic and abroad especially the local community in Kediri.

Indonesia is also filing a documentation of the Asian-African Conference to be submitted to the MOW. Memory of the World is one of UNESCO's biennial programs under a communication and information work unit that focuses on the prevention of extinction of documentary inheritance of manuscripts, maps, photographs or audiovisuals. The documentary legacy of the world saved by various countries is considered to have historical value that is very important and necessary to be preserved and for the future will be digitized. UNESCO provides recognition to these historical documents with the aim of maintaining and disseminating valuable archives and collections in libraries from around the world. Each country may file past manuscripts or documents for entry into the world heritage list. There are three conditions a document can enter the original MOW, have a domestic impact and international impact.

This research includes descriptive qualitative research, with the object of Panji's propaganda video research. In this design using approach include interview, observation, documentation and literature study.

Keyword: *audio visual, propaganda, the culture of panji.*

ABSTRAK

Desain audio visual sebagai media propaganda dalam pelestarian budaya budaya di Kediri dilakukan oleh Pemerintah dan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata yang bekerja sama dengan Dinas Pariwisata Kediri. Audio visual adalah bagian terpenting dari propaganda karena konten yang telah dikemas dan disajikan dalam hitungan menit harus dapat menarik perhatian publik. Selain itu, penyebaran informasi juga melalui situs web media. Dengan harapan budaya / cerita spanduk dapat lebih dikenal dan masih dilestarikan dari dalam dan luar negeri terutama masyarakat lokal di Kediri.

Indonesia juga mengajukan dokumentasi Konferensi Asia-Afrika untuk diserahkan kepada MOW. Memory of the World adalah salah satu program dua tahunan UNESCO di bawah unit kerja komunikasi dan informasi yang berfokus pada pencegahan kepunahan warisan dokumenter dari manuskrip, peta, foto atau audiovisual. Warisan dokumenter dunia yang diselamatkan oleh berbagai negara dianggap memiliki nilai historis yang sangat penting dan perlu dilestarikan dan untuk masa depan akan didigitalkan. UNESCO memberikan pengakuan terhadap dokumen-dokumen bersejarah ini dengan tujuan memelihara dan menyebarkan arsip dan koleksi berharga di perpustakaan dari seluruh dunia. Setiap negara dapat mengajukan naskah atau dokumen sebelumnya untuk masuk ke daftar warisan dunia. Ada tiga kondisi yang dapat dimasukkan oleh dokumen ke MOW asli, memiliki dampak domestik, dan dampak internasional. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif, dengan objek penelitian video propaganda Panji. Dalam perancangan ini menggunakan pendekatan meliputi wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur.

Katakunci: *audio visual, propaganda, budaya panji.*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang lebih maju dan modern. Saat ini banyak orang secara perlahan meninggalkan budaya lokal atau tradisional dan lebih suka budaya baru. Ini terjadi karena proses akulturasi dan asimilasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, akulturasi didefinisikan sebagai proses memperkenalkan budaya baru yang secara bertahap dapat diterima dan diolah menjadi bagian dari budaya sendiri, tanpa menghilangkan budaya yang ada.

Asimilasi adalah proses memperkenalkan budaya baru yang berbeda setelah mereka bersosialisasi secara intensif, sehingga sifat khas budaya berubah menjadi budaya campuran. Ini juga memengaruhi keberadaan budaya lokal yang saat ini semakin terkikis oleh keberadaan teknologi komunikasi. Selain proses akulturasi dan asimilasi budaya asing, penyebab lain adalah dalam bentuk media dalam proses budaya yang dulunya sakral menjadi karya komersial. Kemudahan dalam penggunaan media membuat nilai agama suatu budaya berkurang bahkan tidak terasa. Jadi sekarang nilai budaya lokal tidak dirasakan oleh masyarakat secara keseluruhan. Untuk membuat masalah budaya regional dibuat desain media audio visual.

Media lain seperti dokumentasi tentang Cerita Panji juga kurang, media yang paling efektif dalam mendokumentasikan budaya daerah adalah video karena ada elemen audio dan visual yang mudah dimengerti bagi mereka yang menontonnya. Ada beberapa jenis video yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan budaya lokal, salah satunya adalah video dokumenter. Video dokumenter tidak gratis dengan desain bumper, banyak film terkenal menggunakan desain bumper dengan konsep yang menarik. Konsep tampilan bumper pada awalnya adalah animasi gerak grafik, grafis Gerak adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Penggunaan umum grafik gerak adalah sebagai urutan judul film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar dalam siaran, dan dengan internet, animasi berbasis web, dan lain-lain. Dalam penelitian ini peneliti mencoba membuat media informasi dalam bentuk video dokumenter yang dikemas dengan cara yang menarik dengan menggabungkan grafik gerak sebagai bumper. Budaya lokal Panji memiliki banyak nilai filosofis dan makna yang terkandung di dalamnya, sehingga informasi ini Media bisa menjadi ilmu bagi masyarakat sebagai

salah satu upaya melestarikan budaya lokal, khususnya Panji di Kabupaten Kediri.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana mendesain video bumper sebagai media propaganda dalam pelestarian budaya banner di Kediri, yang bertujuan untuk merancang audio visual sebagai media propaganda dalam pelestarian budaya banner di Kediri. Tujuannya adalah sebagai sarana penyebaran ide, minat, barang, peristiwa tertentu dan menanamkannya ke publik.

Perancangan ini menggunakan pendekatan meliputi wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat secara langsung kepada para pelaku seniman multimedia, nara sumber yang terlibat dalam bidang media dan televisi dan juga pemerintah daerah dari kabupaten yang bersangkutan. Pendekatan observasional dilakukan dengan menonton video langsung dari festival akhir pekan budaya banner pada tahun 2017.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Pendekatan metode kualitatif, metode ini sering bertujuan untuk menghasilkan hipotesis dan penelitian lapangan. Pendekatan kualitatif untuk menggunakan pembelajaran sering disebut studi humanistik. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa pengetahuan tidak memiliki sifat obyektif interpretatif. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk membakukan pengamatan, humaniora, menggambarkan realitas, mencari individualitas kreatif (Mulyana, 2008: 32). Dalam penelitian kualitatif pada mulanya melakukan kolonisasi, maka peneliti melakukan pengumpulan data yang lebih dalam sehingga dapat ditemukan dalam-dalamnya akan menjadi hipotesis. Dengan pendekatan ini, diharapkan data yang diperoleh sesuai dan mendukung proses desain festival video bumper pekan budaya panji. Prosedur perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian lapangan

Tahap ini merupakan tahap awal untuk mendapatkan berbagai informasi terkait budaya Panji, yang akan digunakan sebagai bahan utama dalam proses mendesain karya. Penelitian lapangan meliputi: sejarah, relief, festival acara budaya panji di Kediri, hingga wawancara dengan seniman multimedia yang berpartisipasi dalam mendukung spanduk festival budaya Kediri.

2. Program

Pada tahap ini, identifikasi masalah berdasarkan data telah diperoleh, sehingga menghasilkan ide-ide yang dapat disampaikan sebagai story / script banner sebagai

upaya pelestarian budaya banner di Kediri. Dengan membuat video bumper publik dapat menyebarkan informasi yang berkaitan dengan festival akhir pekan budaya dua tahunan di Kediri.

c. Ide Desain

Tahap ini melibatkan pencarian informasi budaya banner melalui sejarah, relief dan sebagainya yang telah ditentukan untuk digunakan dalam merancang konsep video bumper baik audio maupun visual. Ide desain didasarkan pada konsep, nilai fungsi, estetika dan nilai filosofi cerita banner yang diwujudkan dalam bentuk video bumper.

d. Teknik Akumulasi Data

Data memiliki peran penting untuk mengetahui masalah yang dihadapi sehingga, sebelum menganalisis data maka diperlukan pengumpulan data, pengumpulan data meliputi: observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur. Berikut ini adalah hasil pengumpulan data yang dilakukan:

1. Pengamatan

Pengamatan adalah proses yang kompleks, proses yang terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua yang paling penting adalah proses dan ingatan (Sugiyono, 2013: 145). Observasi adalah cara mengamati data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam periode tertentu dan menyimpan catatan sistematis dari hal-hal yang diamati:

Apa yang dimiliki Prof. Wardiman adalah salah satu tanda parameter bagi UNESCO untuk menentukan bahwa Panji itu layak untuk masuk ke memori dunia. Eskalasi atau proyek yang dilakukan adalah di Jawa Timur sehingga kegiatan yang dilakukan di Kediri sebenarnya merupakan bagian dari propaganda dan didukung oleh pemerintah / kementerian bekerja sama dengan layanan budaya provinsi dan pariwisata lokasi di Kediri, ada beberapa seri mulai dari Pacitan, Malang, Surabaya sejak tahun 2015-2017. Audio visual adalah bagian yang sangat penting dari propaganda, karena konten yang telah dikemas dan disajikan dengan harapan oleh tim kreatif mampu menarik perhatian publik. Selain itu penyebaran informasi juga melalui berbagai media sosial, surat kabar dan situs web.

2. Wawancara

Penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur atau wawancara standar, yang susunan pertanyaannya telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti

(Mulyana, 2001: 180).

3. Studi Pustaka

Metode ini menggunakan diskusi berdasarkan buku / literatur, laporan jurnal sebelumnya dan penelitian untuk memperkuat bahan dalam penelitian dari berbagai mata pelajaran serta dasar untuk menggunakan teori-teori tertentu yang berkaitan dengan sejarah, relief, dll.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah segala sesuatu materi dalam bentuk tertulis yang dibuat oleh seseorang. Metode ini digunakan untuk mendapatkan bukti otentik yang terkait dengan kisah spanduk. Dokumen dapat berupa foto, video, artikel, media, gambar, web, dan lainnya.

d. Teknik Analisis Data

Dalam perancangan ini menggunakan teknik Miles dan Huberman (Pawito, 2007: 105). Teknik ini terdiri dari tiga tahap reduksi data, penyajian data mengumpulkan informasi penting yang terkait dengan masalah dan kemudian mengelompokkan data sesuai dengan topik masalah. Penyajian data, pengumpulan dan pengelompokan data diatur secara sistematis sehingga dapat melihat dan meninjau ulasan data. Penarikan atau pengujian kesimpulan pada tahap ini untuk menginterpretasikan data sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian setelah itu diperoleh kesimpulan dalam menjawab penelitian.

Analisis data adalah proses sistematis mencari dan mengatur transkrip wawancara, pengamatan, studi yang ada dan bahan-bahan lain yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman materi dan memungkinkan presentasi yang telah ditemukan. Sebagai dasar analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif-kualitatif. Deskriptif adalah aktivitas data mentah dalam jumlah besar untuk kemudian mengambil kesimpulan data, yang meliputi kegiatan pengelompokan, pengorganisasian, pengurutan atau pisahkan komponen yang relevan dari seluruh data sehingga data mudah dikelola. Sedangkan kualitatif adalah analisis data yang mengelompokkannya ke dalam kesatuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan

apa yang bisa diceritakan kepada orang lain (Banfield, 2006: 510).

Setelah data yang diperlukan dikumpulkan, baik melalui metode wawancara, observasi dan studi literatur maka data akan dianalisis berdasarkan metode deskriptif-kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data maka menjadikan spanduk video bumper sebagai ingatan dunia bahwa acara tersebut dikemas melalui spanduk festival akhir pekan budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep dan Desain

1. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini didapatkan objek penelitian yaitu banner story dalam bentuk relief dan gambar lain sebagai pembahasan utama dan membantu dalam membuat analisis data dan mampu membangun sintesis, sebagai dasar desain yang harus dilakukan. Konsep dan desain video propaganda yang dibuat untuk masyarakat di Kediri, respon publik tentang cerita spanduk dikenal dari cerita foklor. Karena kisah spanduk itu sendiri memengaruhi kerajaan Kediri yang kemudian meluas ke Kamboja dan sebagainya. Oleh karena itu perlu bahwa sesuatu yang sporadis, waktu dan kurangnya sistem pengiriman informasi kepada publik perlu ditangani. Propaganda festival budaya cerita banner, video disajikan dalam durasi 1 menit.

2. Data Produk

Produk yang dihasilkan digunakan dalam serangkaian acara bendera dalam rangka memori MOW dunia dalam Kediri yang juga merupakan asal dari video / video gerak spanduk cerita dalam bentuk penggabungan antara kegiatan teks, foto dan video selama peristiwa. Penyebarluasan informasi tentang festival dan cerita spanduk yang di bagikan melalui facebook dan instagram tujuannya adalah untuk menggebyarkan acara tersebut karena merupakan salah satu permintaan dari Prof. Wardiman untuk membuat video propaganda, media sosial dan web (www.bumipanja.com). Produk yang dihasilkan juga merupakan asisten Prof. Wardiman.

3. Analisis Data

Dari data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara dan studi pustaka maka data yang dimasukkan dalam tahap analisis dapat disimpulkan menjadi data dan dapat disajikan melalui video bumper berdurasi 1 menit yang tujuannya agar masyarakat lebih tertarik untuk datang dan menonton acara tetapi Pahami juga nilai filosofi dalam spanduk

cerita atau tulisan melalui budaya yang dikupas, hingga kegiatan lainnya.

Media audio-visual dipilih sebagai pembuatan bumper 1 menit. Dalam 1 menit bagaimana dari festival atau kegiatan yang akan ditampilkan/ pementasan mampu menarik minat masyarakat khususnya di Kediri. Dalam desain bumper video ini termasuk bentuk relief/gambar spanduk, kemudian sejarah penyebaran cerita spanduk, dan bentuk parade budaya (disajikan acara peringkat).

4. Hasil Wawancara

Wawancara memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data dalam jumlah besar. Informasi yang dipilih adalah artis multimedia yang terlibat dalam proses / acara festival spanduk nasional 2017. Narasumber yang menjadi subjek dalam wawancara penelitian ini adalah Bpk. Danu Suhendra, data diambil pada tanggal 4 Maret 2018 pukul 13.00 WIB.

Pertanyaan pertama adalah serangkaian acara apa yang disajikan dalam festival pekan budaya nasional 2017 ?

"Parade budaya dan mobil hias, 2500 penari barongan, festival layang-layang, tarian gandrung panji dan sebagainya dikemas melalui beberapa bentuk media dan presentasi. Karena "Spanduk" adalah cerita/kata yang cukup populer, dan memiliki banyak interpretasi, gelar kebangsawanan, bendera kebesaran, atau topeng/topeng wajah. Arti "Panji" dalam konteks Budaya Jawa Timur menjadi sangat penting ketika sosok menjadi sosok legendaris bernama Asmarabangun atau Inu Kertapati ditambah dengan Galuh Candrakirana. Spanduk menjadi produk budaya dalam bentuk karya sastra lisan yang diceritakan dari waktu ke waktu."

Pertanyaan kedua, siapa yang terlibat dan berpartisipasi dalam acara festival pekan budaya nasional 2017 ?

"Masyarakat, Pemprov Kab. Kediri, Mendikbud Muhadjir Effendy dan Bupati Kediri Haryanti Sutrisno, ia juga mengatakan bahwa "Festival ini diharapkan menjadi sarana untuk menyusun kembali budaya Panji yang berakar di Jawa Timur, khususnya Kabupaten Kediri, yang hilang di berbagai daerah di kepulauan itu untuk kita rangkai kembali ke Untuk menjadi lebih cantik dan bermakna, ia juga berkomitmen pemerintah kabupaten untuk mendukung upaya Perpustakaan Nasional untuk mendaftarkan teks bendera sebagai Memori Dunia. "

Pertanyaan ketiga, bagaimana orang tahu tentang versi standar budaya panji dari Kediri?

"Masih banyak orang yang tidak mengenal kisah Panji secara khusus, karena hanya mengerti dari cerita rakyat, maka pelestarian budaya panji dilakukan oleh pemerintah provinsi, kementerian dan bupati setempat. Deklarasi mereka melalui festival pekan budaya nasional yang salah satu acaranya adalah di Kediri Simpang Lima Gumul. (Wawancara dengan Danu Suhendra pada tanggal 4 Maret 2018)."

B. Agenda Pekan Budaya dan Pariwisata Festival Panji Nasional 2017

Berikut ini adalah agenda kegiatan pekan budaya dan pariwisata festival banner nasional 2017. Konsep dan bentuk desain yang dibuat dalam kegiatan acara mengukung

tema cerita banner, mulai dari cerita tersebut diaplikasikan ke dalam kegiatan atau bentuk seperti sebagai tarian, pertunjukan wayang, layang-layang dari berbagai bentuk yang telah disebutkan termasuk sebagai media propaganda upaya pemerintah kabupaten untuk melestarikan dan mengomentari beragam potensi budaya di daerah ini.

1. Parade budaya dan parade mobil hias

Dalam kegiatan ini pemerintah kabupaten mengangkat tema "Panji rajutan harmoni Nusantara". Kegiatan ini juga akan diikuti oleh berbagai elemen masyarakat dan institusi umum, mengawali acara mengadakan parade budaya dan parade mobil hias. Mobil hias dihiasi dengan tema budaya seperti Sri Tanjung, Joko Kendhil, Ande-ande Lumut, Adipati Panjer dan berbagai tema lainnya.



Gambar 01. Parade Mobil Hias

Foto: <https://www.matakota.id>, 2017

2. Pameran pariwisata, budaya dan panji UMKM desa dan rumah-rumah Peradaban

Selain mobil hias, pemerintah juga menggelar pameran wisata budaya serta UMKM di lokasi SLG (Simpang Lima Gumul) Kabupaten Kediri. Ada ratusan tempat yang

tersedia untuk lembaga pemerintah, perusahaan swasta, lembaga keuangan dan perbankan serta industri jasa keuangan dan pariwisata.

3. Seni pertunjukan dan pertunjukan kreativitas

Wayang boneka beber Pacitan Rudhi Prasetyo menampilkan permainan Joko Kembang Kuning di daerah Simpang Lima Gumul Kediri, Jawa Timur. Drama yang diambil dari kisah spanduk menampilkan enam lembar gulungan boneka dengan adegan 24 jam.

4. Festival layang-layang nasional

Puluhan layang-layang berwarna cerah terbang di langit petilasan Desa Sri Aji Joyoboyo Menangkan Kecamatan Pagu, Kabupaten Kediri. Layang-layang milik peserta yang berpartisipasi dalam festival spanduk nasional 2017. Ada tiga kategori yang diperebutkan, yaitu kategori layang-layang tradisional, kereta api berbentuk dua dimensi dan jenis layang-layang.



Gambar 02. Wayang Beber dan Layang-layang

Foto: <https://pacitanku.com/> 2017 & <https://news.detik.com/>, 2017

5. Tarian kolosal 1000 kepulauan Barong

Dalam menutup agenda kegiatan akhir pekan budaya pada tahun 2017, pemerintah Kabupaten Kediri mengadakan tarian kolosal 1000 barong di Monumen Simpang Lima Gumul. Tarian massal ini melibatkan lebih dari 300 saudara Kediri, serta berbagai daerah di Jawa Timur dan dari luar seperti Salatiga, Cilacap, dan DKI Jakarta. Tarian barong selain kesenian khas Kediri, merupakan penggambaran nafsu manusia. diharapkan acara akhir pekan budaya ini dapat memperkenalkan seni asli Kediri, dan menarik wisatawan untuk berkunjung.

C. Hasil Penelitian

1. Kisah Video Bumper Panji

Bumper biasanya menampilkan tayangan dan pesan pada acara yang sedang berlangsung, tipografi, warna, efek yang digunakan, atau objek visual, hingga musik (background) yang mendukung atau menjiwai suasana acara.

Judul

Festival Panji Nasional 2017

Durasi Bumper Video

Durasi bumper video ini adalah 1 menit.

Video Bumper Tujuan

Tujuan dari desain ini adalah untuk memperkenalkan Panji melalui sebuah acara yang disebut festival spanduk nasional 2017. Menceritakan budaya Panji kepada masyarakat khususnya di Kediri dikemas melalui bentuk dan media (mulai dari mobil hias, layang-layang, pertunjukan wayang beber, tarian dan sebagainya) . Mendukung dan menarik perhatian publik, kemudian penyebaran informasi juga melalui berbagai media sosial, surat kabar dan situs web.

2. Bumper Konten

a. Bentuk Relief Kisah Panji

Kisah panji diduga lahir pada masa kerajaan Kediri, dan kisah panji sangat populer di masa Majapahit. Cerita ini menceritakan tentang Raden Inu Kertapati atau Raden Panji Asmarabangun dan Dewi Sekartaji. Ada juga turunan dari cerita spanduk yaitu cerita rakyat seperti Keong Mas, Ande-ande Lumut, Dewi Sanggalangit, dan lainnya. Ada juga banyak cerita candi ada relief candi di Jawa Timur seperti candi Penataran dan Tegowangi. Sebagian besar relief ini memiliki karakteristik unik yaitu sosok di blangkon mirip topi. Dan juga candi-candi itu hanya ditemukan di kuil-kuil masa Majapahit.

b. Kisah Menyebarkan Panji ke Kepulauan

Penyebaran cerita spanduk ke nusantara, kisah spanduk menyebar ke Lampung, Palembang, Jambi juga menyebar ke Kalimantan Timur dan Selatan. Penyebaran spanduk di luar Indonesia, dalam literatur melayu, seperti saga galuh digantung, spanduk warawangsa, andaken penyurat, taman massal jayeng kusuma. Hingga budaya cam, muang thai, kamboja, laos, dan birma. Di bumper video ditampilkan menyebar ke Asia karena memiliki banyak versi antara negara satu sama lain dan memiliki karakter yang berbeda.

c. Pekan Budaya dan Pariwisata Festival Bendera Nasional 2017

Awalnya perpustakaan nasional mengusulkan skrip spanduk sebagai memori dunia dengan analisis studi para ahli dan filolog. Kisah ini bermula pada zaman kerajaan Kediri dari tokoh utama Raden Panji/Inu Kertapati dan Dewi Candrakirana adalah kisah romansa yang memiliki nilai universal. Dan menyebar populer tidak hanya di Indonesia ke Thailand, Kamboja, Malaysia dengan karakter dan bahasa yang berbeda. Ini menunjukkan bahwa kisah spanduk sangat dihargai dan dilestarikan oleh masyarakat setempat. Sehingga pada tahun 2017 naskah koleksi perpustakaan juga mendapat sertifikat Memory of The World. Inilah yang ada di balik acara Pekan Budaya dan Pariwisata Panji Nasional Festival 2017.

d. Konsep Video Bumper

Sequence	Pokok Materi/Teknik Animasi	Durasi
1	Bentuk Visual Relief Cerita Panji / slide image dan fade in fade out	8"
2	Penyebaran Cerita Panji hingga ke Asia Tenggara meliputi (Thailand, Vietnam, Malaysia, Laos dsb.) / fade in fade out dan zoom in zoom out	9"
3	Peninggalan dokumen, naskah Cerita Panji yang diusulkan oleh Prof. Wardiman / slide image dan cut to cut	17"
4	Rangkaian acara pawai budaya, tari, hasil kreasi (handmade) pasar rakyat / cut to cut dan fade in fade out	11"
5	Bumper Out – Pekan Budaya dan Pariwisata Festival Panji Nasional 2017 di kawasan simpang lima gumul kab Kediri / fade out fade in teks	10"

e. Isi Bumper Culture Festival Panji Nasional



**Gambar 03. Peninggalan Budaya Panji,
Foto: Dokumentasi Dwiki Setya Prayogo, 2017**



**Gambar 04. Penyebaran Budaya Panji di Asia,
Foto: Dokumentasi Dwiki Setya Prayogo, 2017**



**Gambar05. Warisan Cerita Panji Diusulkan Oleh Prof. Wardiman,
Foto: Dokumentasi Dwiki Setya Prayogo, 2017**



**Gambar 06. Rangkaian Acara,
Foto: Dokumentasi Dwiki Setya Prayogo, 2017**



**Gambar07. Bumper Out,
Foto: Dokumentasi Dwiki Setya Prayogo, 2017**

SIMPULAN

Dalam upaya menyebarluaskan melestarikan budaya Panji yang bertujuan untuk mempengaruhi dan memberi pesan dan meyakinkan bahwa budaya Panji asli dari Indonesia. Upaya tersebut mendapat pengakuan dari masyarakat Indonesia khususnya pulau Jawa yang meyakini benar adanya keberadaan peninggalan budaya Panji yang turut serta mempengaruhi kebudayaan dan kehidupan masyarakat Indonesia.

Budaya Panji tersebar di seluruh Asia. Dengan adanya festival atau kegiatan dalam upaya pelestarian budaya Panji, yang diadakan di setiap daerah diharapkan tetap eksis hingga masa yang akan datang. Budaya Panji di Indonesia memiliki karakter dan ciri khas tersendiri daripada negara-negara di Asia lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Algiffari, Muhammad. Desain Grafis Gerak (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat. Keanekaragaman BSI Bandung, 2015.
- Atoel, Roby. Media Audio Visual. Diperoleh pada 05 Mei 2018. Dari (<http://google.com>)
- Braginsky, V.I. Yang Indah, Berfaeda, dan Kamal: Sejarah Sastra Melayu di Abad ke-7 - 19 Jakarta: INIS 1998.

- Banfield, Grant. Pendekatan Kualitatif untuk Evaluasi Pendidikan: Lokakarya-Konferensi Regional. *Jurnal Pendidikan Internasional* (4) halaman 510-513.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Joni Purnomo, Sri Yutmini, Sri Anitah. Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2014.
- Karsono H Saputro. Naskah Koleksi Libran Nasional. *Jumantara* Vol. 5 No. 2, 2014.
- Kieven, Lydia. *Simbolisme Kisah Panji dalam Pertolongan di Kuil Majapahit dan Nilainya di Hari Ini*. Universitas Frankfurt, Jerman 2014.
- Mulyana, Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif-Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Rosdakarya, 2010.
- Nurcahyo, Henri. *Memahami Budaya Panji*. Bungurasih: Pusat Konservasi Budaya Panji, 2015.
- Noorduyn, Perjalan J. *Bujangga Manik Melalui Jawa*. BKI, 132: 413-442, 1982.
- Patricia Pamela Pariury, Deny Tri Ardianto, Erandaru. *Desain Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Tentang Relief Panji di Jawa Timur*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Pawito. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT. LkiS Pelangi Aksara Yogyakarta, 2007.
- Poerbatjaraka, R.M.Ng. *Tjerita Pandji Sebagai Perbandingan*. Diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Zuber Usman dan H.B Jasin. Djakarta: Gunung Agung, 1968.
- Ruslan, Arief. *Kemajuan dan Konsep Animasi*. Penerbit Bogor Ghalia Indonesia, 2016.
- Sastropetro, Santoso. *Propaganda Salah Satu Bentuk Komunikasi Massa*. Bandung: Alumni, 1998.
- Sudikan, Setya Yuwana. *Kearifan Budaya Lokal*. Sidoarjo: Damar Science, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sri, Sumeekar. *Kisah Panji: Naskah Doloe Tempoe di Era Digital*. Perpustakaan Nasional - Lokakarya Memori Dunia 18 April 2018.
- Wina, Sanjaya. *Strategi Proses Standar Pendidikan yang Berorientasi pada Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Zoetmulder, P.J. *Ikhtisar Kalangwan Sastra Jawa Kuno. Tentang Dick Hartoko SJ*. Jakarta: Djembatan, 1983.