

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan wayang sebagai salah satu aset berharga budaya Indonesia yang perlu dijaga kelestariannya. Wayang sudah diakui oleh Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-bangsa (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization/UNESCO*) menjadi milik bangsa Indonesia.

Di dalam wayang terkandung nilai filosofi, etika, dan estetika. Filsafat dan wayang, keduanya tidak dapat dipisahkan. Berbicara tentang wayang berarti kita berfilsafat. Wayang adalah filsafat Jawa. Karena wayang mengambil ajaran-ajarannya dari sumber sistem-sistem kepercayaan, wayang pun menawarkan berbagai macam filsafat hidup yang bersumber pada sistem-sistem kepercayaan tersebut. Nilai etika yang terkandung dalam cerita wayang merekomendasi sebagian tata nilai dari kompleksitas nilai budaya yang pernah berkembang pada masyarakat Jawa Kuno. Betapa tinggi nilai estetika pada wayang di antaranya bisa dilihat dari seni ukir wayang. Pembuatan setiap tokoh wayang, memiliki ciri dan watak tersendiri.

Budaya wayang berkembang selama berabad-abad memunculkan berbagai ragam jenis wayang. Perkembangan jenis wayang juga dipengaruhi oleh keadaan budaya daerah setempat. Ada beberapa jenis wayang di Indonesia, yang terpenting diantaranya adalah: Wayang Purwa (wayang kulit), Wayang Madya, Wayang Gedog, Wayang Klitik (krucil), Wayang Golek, Wayang Menak, Wayang Cina, Wayang Beber, Wayang Wong, Wayang Kontemporer.

Wayang Golek adalah satu puncak seni budaya bangsa yang paling menonjol dibandingkan dengan jenis karya seni budaya yang lainnya, karena didalam pementasan wayang golek tampak terlihat jelas terdapat beragam unsur seni yang tergabung menjadi satu. Unsur- unsur seni yang terkandung didalam wayang golek meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni sastra, seni tutur, seni lukis, seni pahat serta seni perlambang. Itu yang menjadi alasan kenapa wayang golek bisa

dijadikan sebagai suatu media yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. (www.sunda.org)

Karakter wayang golek memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh karakter-karakter populer lainnya dalam hal makna-makna yang ada di baliknya. Selain itu wayang golek dikembangkan sehingga memiliki kelebihan dari wayang lainnya dalam hal bentuk visualisasinya yang lebih beragam, seperti antara lain yang dilakukan oleh kelompok Giriharja dengan pembaharuannya. Wayang golek biasa menggunakan cerita Ramayana atau Mahabarata beserta tokoh-tokohnya yang memiliki sifat yang berbeda-beda. Ada tokoh yang memiliki sifat baik dan adapula tokoh yang memiliki sifat jahat. Wayang golek memiliki takaran yang pas antara sifat dan asosiasi bentuk visualnya, membuatnya sebagai tontonan yang memiliki spirit.

Generasi muda harus memiliki sifat sadar budaya, agar tidak makin banyak budaya yang punah karena tergerus arus globalisasi. Seperti pepatah mengatakan, tak kenal maka tak sayang, kurangnya pengenalan terhadap kesenian wayang Golek, membuat generasi penerus tidak banyak tahu tentang kesenian daerah kota mereka sendiri. Pelestarian budaya saat ini bertumpu pada generasi muda. "Melestarikan budaya ada pada upaya kita merangkul anak muda. Itu kuncinya sejauh ini," ujar Boediono saat berpidato pada pembukaan World Wayang Puppet Carnival di TMII, Jakarta Timur, Senin (2/9/2013).

Budaya seni di Indonesia bergantung pada proses transisi tersebut. Boediono meminta agar perumusan strategi transfer budaya perlu segera disusun. "Budaya itu tidak statis. Akan berkembang dan berubah, meski esensinya sama," Boediono mengakui budaya-budaya lama tidak akan menjadi massal seiring berkembangnya budaya-budaya baru dan generasi muda dihadapkan dengan banyak pilihan. (DetikNews.com, Senin, 02/09/2013 12:26 WIB)

Berdasarkan uraian pernyataan diatas, peran desainer grafis dapat menjadi mediator dalam memperkenalkan budaya daerah kepada generasi muda kota Bandung. Antara dengan merancang suatu media yang dapat mengajarkan nilai karakter yang ada di dalam tokoh wayang golek tersebut. Inilah yang membuat

penulis mengangkat tema Tugas Akhir berjudul Perancangan Game Edukasi untuk Memperkenalkan Karakter Dalam Tokoh Wayang Golek.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Ruang Lingkup pengenalan adalah karakter dalam tokoh wayang Golek. Visualisasi akan terkonsentrasi kepada tokoh-tokoh wayang Golek dan bagaimana untuk membuat konsep visual yang baik dan sesuai dengan target segmen.

Batasan-batasan masalah yang diterapkan adalah:

- 1) Pengenalan hanya bersifat pada pengenalan tentang karakter dalam tokoh wayang Golek.
- 2) Batasan secara teknis dalam pengenalan ini adalah:
 - 1) Pengenalan dilakukan pada perencanaan tata layout dan gambar tokoh secara visual yang mampu mencirikan karakter dalam tokoh Wayang Golek.
 - 2) Dalam konten terbatas pada pengenalan karakter wayang Golek dan sumber-sumber lain sebagai bahan pendukung (sumber dari artikel, *event* wayang, *website*, majalah, dan testimoni para tokoh terpilih, kolektor, dan masyarakat umum).
 - 3) Fokus media yang digunakan berupa visual dalam bentuk cetak berwarna.

Wayang golek mengalami perkembangan seiring dengan berjalannya waktu, akan tetapi perkembangan itu hanya terjadi pada bagaimana pengemasan pertunjukan wayang goleknya saja. Tidak ada perkembangan yang mengarah kepada pengenalan akan ciri-ciri dari karakter wayang golek itu sendiri. Wayang golek hanya dimainkan dalam adegan pertunjukan babak cerita yang telah dibuat, sehingga informasi untuk mengenal karakter wayang golek hanya didapatkan pada saat penonton mengikuti alur cerita, yang dimana penonton baru bisa mulai mengenali sifat dan karakter dari wayang golek tersebut setelah menikmati alur cerita pertunjukannya. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yang akan dibahas secara mendalam yaitu :

- 1) Bagaimana membuat media desain komunikasi visual yang dapat memperkenalkan karakter-karakter dari tokoh Wayang Golek yang ditujukan untuk remaja usia 6-12 tahun?
- 2) Bagaimana membahas tentang karakter-karakter dari tokoh Wayang Golek yang ditujukan untuk remaja usia 6-12 tahun?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, tujuan dari promosi yang ingin dicapai adalah :

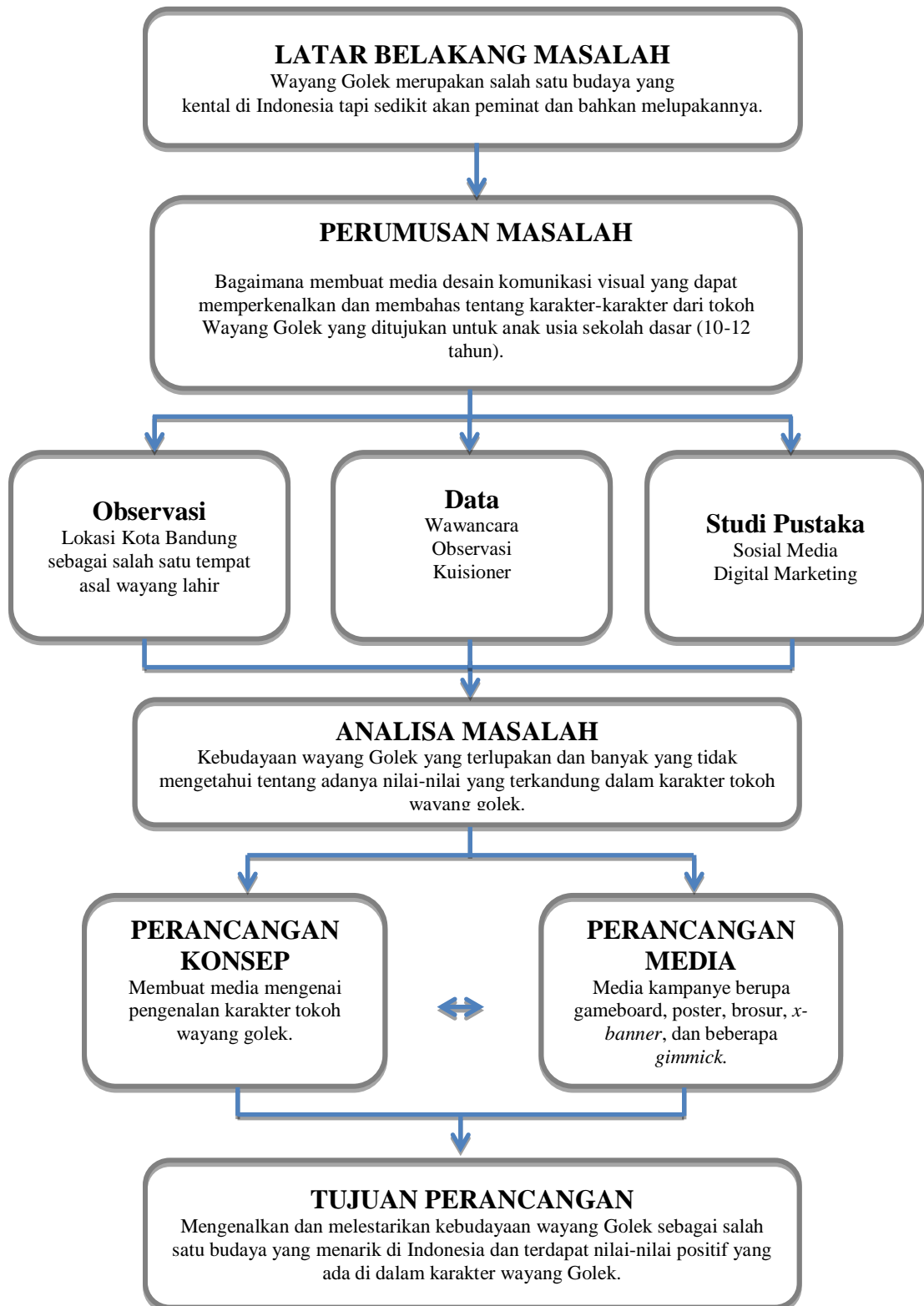
- 1) Meningkatkan pengetahuan umum tentang salah satu budaya bangsa kepada generasi penerus dengan segmentasi 6-12 tahun.
- 2) Memberikan informasi yang lebih lengkap tentang pengenalan karakter-karakter dari setiap golongan di wayang golek.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan, teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, antara lain sebagai berikut :

- 1) Data primer, didapat dari studi pustaka pada buku terkait, majalah, *blogspot*, *forum*, *official website* dan jejaring sosial mengenai teori-teori terkait yang sudah ada untuk menambah pengetahuan mengenai wayang Golek dan data-data lain yang diperlukan dalam memperkenalkan karakter wayang golek.
- 2) Data skunder, didapat dari wawancara dengan komunitas dan fakultas-fakultas yang mempelajari kebudayaan wayang Golek di Bandung. Serta data kuesioner yang dibagikan kepada 100 orang dimulai dari usia 13 hingga 18 tahun, serta observasi sebagai partisipan aktif maupun non aktif untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan dan minat anak-anak Kota Bandung terhadap wayang Golek.

1.4 Skema Perancangan



(Tabel 1. Skema Perancangan)