

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang adalah salah satu dari sekian banyak karya seni dan budaya Indonesia. Wayang sudah dikenal dari zaman penyebaran agama Hindu di Indonesia dan berakulturasi dengan budaya Indonesia serta terus berkembang hingga saat ini. Wayang pun telah diproklamirkan oleh UNESCO pada tanggal 21 April 2004 di Paris, Perancis sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Karya Agung Budaya Dunia). Sayangnya, proses regenerasi di antara para pelakon seni wayang yang meredup ditambah dengan globalisasi pada akhirnya membuat masyarakat jauh lebih mengenal kisah-kisah dari negara lain dibanding negara sendiri. Ini juga dikarenakan gencarnya negara lain dalam memanfaatkan teknologi untuk memperkenalkan seni-budaya mereka ke dunia internasional. Dalam hal pemanfaatan teknologi ini, Indonesia masih jauh tertinggal.

Kemudian, pengetahuan generasi muda tentang kisah-kisah pewayangan pun masih amat minim. Yang paling umum dikenal orang hanya tentang Pandawa-Kurawa, diantaranya tokoh Bima, Arjuna atau Gatotkaca. Sedangkan tokoh-tokoh pewayangan selain itu masih ada banyak sekali yang kurang dikenal, contohnya adalah kisah para leluhur Hastina. Padahal, kisah leluhur Hastina tersebut memuat unsur penting yaitu awal mula persoalan yang menyebabkan perselisihan antara Pandawa dan Kurawa yang akhirnya mencapai klimaksnya dalam perang Bharatayudha. Selain itu, kisah leluhur Hastina memiliki ajaran moral yang patut diteladani. Salah satunya adalah kisah tentang Resi Bisma. Resi Bisma selaku eyang dari Pandawa dan Kurawa memiliki sifat-sifat luhur yang patut diteladani seperti sifat jujur, adil, ksatria, menepati janji, dan sebagainya. Kisah Resi Bisma ini merupakan ajaran tentang nilai moral yang amat berguna

untuk masyarakat Indonesia saat ini yang tengah didera berbagai masalah moral seperti korupsi, narkoba, terorisme, anarkisme, dan lain sebagainya. Akan sangat disayangkan apabila di kemudian hari ajaran nilai moral tersebut akan lenyap karena tidak diperkenalkan kembali dan diturunkan ke generasi berikutnya.

Meski demikian, saat ini pengenalan kisah dan kesenian wayang mulai kembali muncul dengan memanfaatkan media-media yang modern. Hal ini berkat kepedulian berbagai macam orang dari berbagai latar belakang mulai dari *graphic designer*, *game designer*, komikus, *cosplayer*, dan lain-lain. Melihat semua gejala ini, penulis ingin turut berpartisipasi dan memberi pengenalan lebih lanjut dan lebih mendalam tentang wayang, seperti tokoh-tokoh yang masih kurang dikenal dan juga nilai filosofis dari kisah wayang itu sendiri.

Dalam hubungannya dengan bidang DKV, cerita pewayangan ini dapat diangkat melalui media visual sebagai sarana pengenalan yang efektif. Banyak generasi muda yang enggan mengenal lebih dalam tentang wayang karena stigma bahwa wayang itu kuno dan ketinggalan zaman. Dalam hal itu bidang DKV dapat berperan, misalnya dengan mengolah segi visualnya ke arah visual yang cocok dengan generasi muda, atau menggunakan media yang lebih modern dan lebih dikenal generasi muda. Salah satu contohnya misalnya dalam media *game*. Media *game* dipilih karena selain *game* relatif jauh dari kesan kuno, media *game* juga dinilai cocok dengan target sasaran yaitu generasi muda. *Game* yang sangat digemari masyarakat terutama golongan muda pada dasarnya memiliki potensi yang amat besar untuk memperkenalkan seni budaya Indonesia seperti wayang. Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis membuat judul Tugas Akhir yaitu “Perancangan *Board Game* tentang Kisah Wayang Resi Bisma untuk Menanamkan Nilai-nilai Moral kepada Remaja”.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang ditemui adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *board game* yang cocok digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan kisah-kisah pewayangan kepada generasi muda?
2. Bagaimana merancang *board game* yang dapat memperkenalkan nilai-nilai moral di dalam kisah wayang kepada generasi muda dengan cara yang mudah dimengerti dan menyenangkan?

Ruang lingkup yang menjadi batasan dari rumusan masalah di atas adalah merancang karya visual dengan target sasaran pelajar SMP kalangan menengah ke atas pada kisaran umur 13-15 tahun.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah :

1. Merancang *board game* yang cocok digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan kisah-kisah pewayangan kepada generasi muda.
2. Merancang *board game* yang dapat memperkenalkan nilai-nilai moral di dalam kisah wayang kepada generasi muda dengan cara yang mudah dimengerti dan menyenangkan.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk membantu penelitian ini, penulis menggunakan berbagai metode, diantaranya adalah:

- Observasi dengan melakukan studi literatur dan studi pustaka baik melalui buku maupun internet.
- Menyebarkan kuesioner pada siswa-siswi sekolah tingkat SMP di beberapa sekolah dan masyarakat umum.
- Melakukan wawancara terhadap narasumber yang sudah berpengalaman dalam pembuatan *board game*.

1.5 Skema Perancangan

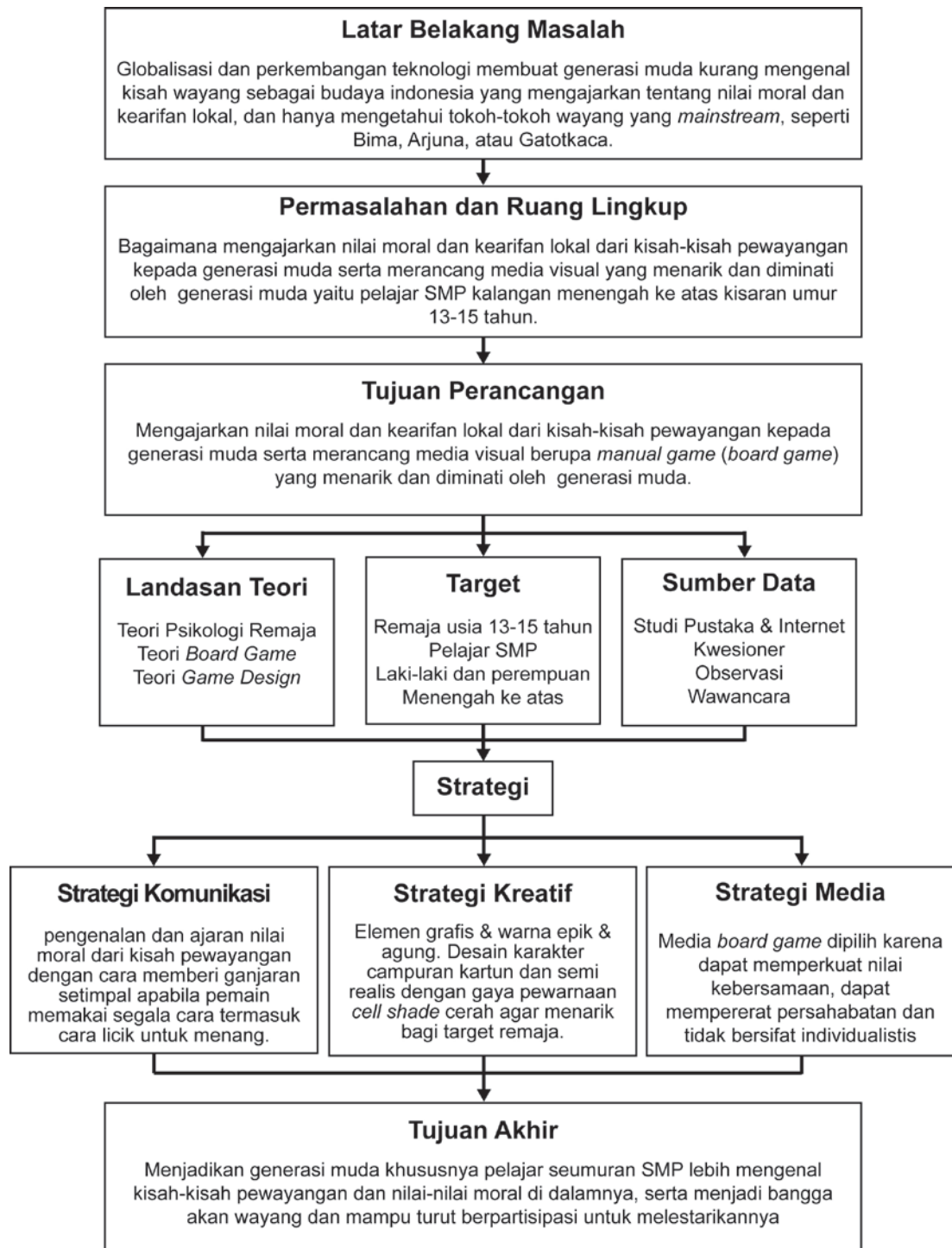


Diagram 1.1 Skema Perancangan