

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negeri yang sangat kaya akan budaya, salah satunya adalah wayang golek. Sayangnya banyak orang Indonesia sendiri minim akan pengetahuannya tentang wayang, terutama anak-anak.

Wayang sendiri dikenal sejak zaman prasejarah yaitu sekitar 1500 tahun sebelum Masehi. Masyarakat Indonesia memeluk kepercayaan animisme berupa pemujaan roh nenek moyang yang disebut hyang atau dahyang, diwujudkan dalam bentuk arca atau gambar.

Wayang merupakan seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan sangat berharga Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity.

Sebagaimana alur cerita pewayangan umumnya, dalam pertunjukan wayang golek juga biasanya memiliki lakon-lakon baik galur maupun carangan yang bersumber dari cerita Ramayana dan Mahabarata dengan menggunakan bahasa Sunda dengan iringan gamelan Sunda (salendro), yang terdiri atas dua buah saron, sebuah peking, sebuah selentem, satu perangkat boning, satu perangkat boning rincik, satu perangkat kenong, sepasang gong (kempul dan goong), ditambah dengan seperangkat kendang (sebuah kendang Indung dan tiga buah kulanter), gambang dan rebab.

Salah satu aset negri ini perlu diperkenalkan sejak dini, agar kita tidak tertinggal dengan negara lain yang justru lebih mengenal karya Indonesia, terutama wayang golek.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Permasalahan dalam topik ini, adalah sebagai berikut:

- Bagaimana memperkenalkan tokoh wayang golek dengan cara menarik dan mudah dimengerti bagi anak-anak?
- Bagaimana mendesain sebuah buku pengetahuan yang cocok untuk anak – anak usia 7–12 tahun?

Ruang lingkup permasalahan meliputi pengenalan tokoh wayang golek Pandawa Lima sebagai panutan bagi anak-anak.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Menemukan cara yang menarik untuk menarik perhatian anak-anak untuk mengenal lebih dekat tentang wayang golek.
- Membuat desain yang interaktif berpendidikan untuk anak-anak.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam menyusun laporan tugas akhir dan proses mendesain buku, penulis mengumpulkan data-data yang meliputi:

- Observasi / mengamati secara langsung materi-materi yang akan disajikan di dalam buku tersebut
- Wawancara dengan ahli-ahli yang sudah berpengalaman di bidangnya.
- Mencari data-data tertulis dari berbagai media seperti koran, majalah, dan internet.
- Melakukan kuesioner untuk mengetahui selera target pemasaran.

1.5 Skema Perancangan

