

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wayang merupakan salah satu seni budaya yang cukup populer di antara banyak karya seni budaya yang lainnya. Seni budaya wayang dinilai cukup kompleks, karena mengandung banyak unsur seni di dalamnya, yaitu seni peran, seni suara, seni musik, seni sastra, seni lukis, dan seni pahat. Wayang merupakan budaya lisan yang bermutu seni sangat tinggi dan berperan penting dalam kehidupan masyarakat. Baik dalam media hiburan, pendidikan dan sebagai sarana penyampaian informasi.

Wayang merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang telah diakui dunia sebagai *master piece* (master perdamaian), yang mendapat predikat "*The Oral and Intangible World Heritage Of Humanity*" oleh PBB melalui UNESCO. Wayang memiliki nilai kebudayaan dan pesan-pesan moral yang tak ternilai, oleh karena itu wayang dapat menjadi ciri khas dan aset Bangsa Indonesia.

Tidak kurang dari 100 jenis wayang telah berkembang dan mewarnai kebudayaan Indonesia. Ada pula jenis wayang yang semakin diminati oleh masyarakat Indonesia, misalnya Wayang Golek Sunda, Wayang Kulit Purwa Jawa dan Wayang Kulit Purwa Bali. Di samping semua jenis wayang tersebut, terdapat Wayang Kancil yang sekarang ini tengah berkembang. Wayang Kancil menceritakan cerita rakyat si Kancil yang diambil dari Kitab Serat Kancil Raden Panji Sasrawijaya.

Melestarikan seni budaya bangsa harus diterapkan sejak masa kanak-kanak, karena masa kanak-kanak merupakan tahapan di mana manusia belajar sebanyak-banyaknya mengenai kehidupan yang akan menjadi modal hidupnya kelak. Pembentukan kepribadian dan karakter pada manusia berlangsung pada masa ini. Oleh karena itu, sangatlah penting untuk memperkenalkan tradisi Indonesia sejak dini pada anak-anak, sehingga mereka akan lebih menghargai seni budaya Indonesia dan dapat berperan aktif dalam mengembangkan dan memelihara seni budaya Bangsa Indonesia kelak.

Media yang menjadi alternatif pembelajaran anak semakin beraneka ragam seiring dengan era globalisasi yang kian melanda. Banyak buku cerita yang

mengajarkan anak untuk menyukai dan belajar matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, dan lain-lain. Namun di antara semua media yang kini tengah berkembang, jarang sekali terdapat media permainan yang mengusung sisi tradisional Indonesia, terutama seni budaya wayang.

Para ilmuwan menemukan fakta bahwa bermain mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan anak. Dengan bermain, anak akan mendapatkan pengalaman, yakni dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan tertekan, membangun kepekaan sosial dan kepedulian terhadap sesama dan masih banyak lagi manfaat dari bermain. Saat ini permainan yang tengah berkembang di Indonesia telah mengalami proses globalisasi, sehingga nyaris semua permainan berasal dari luar Indonesia, atau pun berhubungan dengan *digital*.

Wayang Kancil dinilai tepat untuk menjadi media komunikasi pembelajaran anak, karena wayang Kancil menceritakan berbagai cerita rakyat binatang Kancil yang memiliki berbagai pelajaran berharga yang mudah dicerna, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya oleh anak-anak. Wayang Kancil merupakan wujud kepedulian dan pelestarian budaya bangsa. Tujuan akhir dari pelestarian wayang Kancil adalah dalam perancangan *board game*. *Board game* memiliki manfaat dalam merangsang kreativitas dan kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan masyarakat.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Generasi muda jaman sekarang kurang berminat dan menaruh respek terhadap kebudayaan bangsa sendiri. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya perhatian generasi muda terhadap seni budaya wayang. Padahal wayang merupakan salah satu unsur jati diri Bangsa Indonesia yang mampu membangkitkan rasa solidaritas antar sesama menuju persatuan.

Dalam Konvensi Hak-hak Anak pasal 31, yang disetujui oleh Majelis Umum Perserikatan Bangsa-bangsa pada tanggal 20 November 1989 menyebutkan (1)“Negara-negara peserta mengakui hak anak untuk beristirahat dan bersenang-senang, untuk terlibat dalam kegiatan-kegiatan bermain dan rekreasi yang layak untuk usia anak yang bersangkutan dan untuk serta secara bebas dalam kehidupan

budaya dan seni.” (2)”Dan Negara-negara peserta akan menghormati dan mempromosikan hak anak untuk sepenuhnya berpartisipasi dalam kehidupan budaya dan seni dan akan mendorong pengadaan peluang-peluang yang layak dan sama untuk kegiatan kebudayaan, seni, rekreasi dan bersenang-senang.”

Melalui *board games* anak-anak dapat mengembangkan aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, dan ketajaman penginderaan. Hal tersebut dapat menghilangkan pendapat bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak berguna dan hanya membuang-buang waktu.

Batasan-batasan masalah wayang ini adalah wayang Kancil Jawa Tengah. Tema *board game* yang dipilih adalah “Perancangan *Board game* Wayang Kancil Jawa Tengah Untuk Menanamkan Pesan-pesan Moral Terhadap Anak-anak”. Penulis memilih wayang Kancil dari sekian banyak wayang yang ada di Indonesia, karena wayang Kancil memiliki target *audience* anak-anak dan setiap cerita dari wayang Kancil mengisahkan cerita rakyat binatang kancil yang sudah populer di kalangan anak-anak.

Seiring dengan perkembangannya, semakin banyak cerita rakyat Kancil yang dikembangkan oleh berbagai pihak dalam media yang beraneka ragam. Dalang bernama Ki Ledjar Soebroto memilih mengembangkan cerita Kancil melalui media wayang Kancil. Ki Ledjar pun memperjelas dan menambahkan pesan moral yang terkandung dalam setiap cerita, misalnya jangan sombong, jangan menggunakan kekerasan dalam menghadapi masalah tetapi pergunakan akal, jangan membuang sampah sembarangan, lestarikanlah keragaman hayati dengan mengasihi sesama, dan lain-lain. Cerita rakyat Kancil yang dikembangkan oleh Ki Ledjar memiliki kontribusi positif untuk anak-anak.

Dari permasalahan dan ruang lingkup yang telah dijelaskan di atas, maka muncul kesimpulan pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana memperkenalkan wayang Kancil Jawa Tengah sebagai salah satu seni budaya tradisional Indonesia kepada anak-anak?
2. Bagaimana merancang dan mengemas *board game* bertemakan wayang Kancil Jawa Tengah sehingga dapat menanamkan pesan-pesan moral untuk anak-anak?

1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan perancangan Karya MDKV 6/ Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

- Memperkenalkan wayang Kancil Jawa Tengah sebagai seni budaya tradisional Indonesia kepada anak-anak melalui *board game*.
- Merancang dan mengemas *board game* bertemakan Wayang Kancil Jawa Tengah dengan memasukan pesan moral yang terkandung di setiap cerita rakyat Kancil, sehingga dapat menanamkan pesan-pesan moral pada anak-anak.

1.4 Metode Pengumpulan, Pengolahan dan Analisis Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Peneliti mengumpulkan data-data yang diperoleh dengan cara pengamatan terhadap hal-hal yang berhubungan dengan seni budaya wayang Kancil Jawa Tengah.

2. Wawancara

Peneliti secara langsung melakukan tanya jawab dengan pelopor wayang Kancil Jawa Tengah dan pakar *board game*..

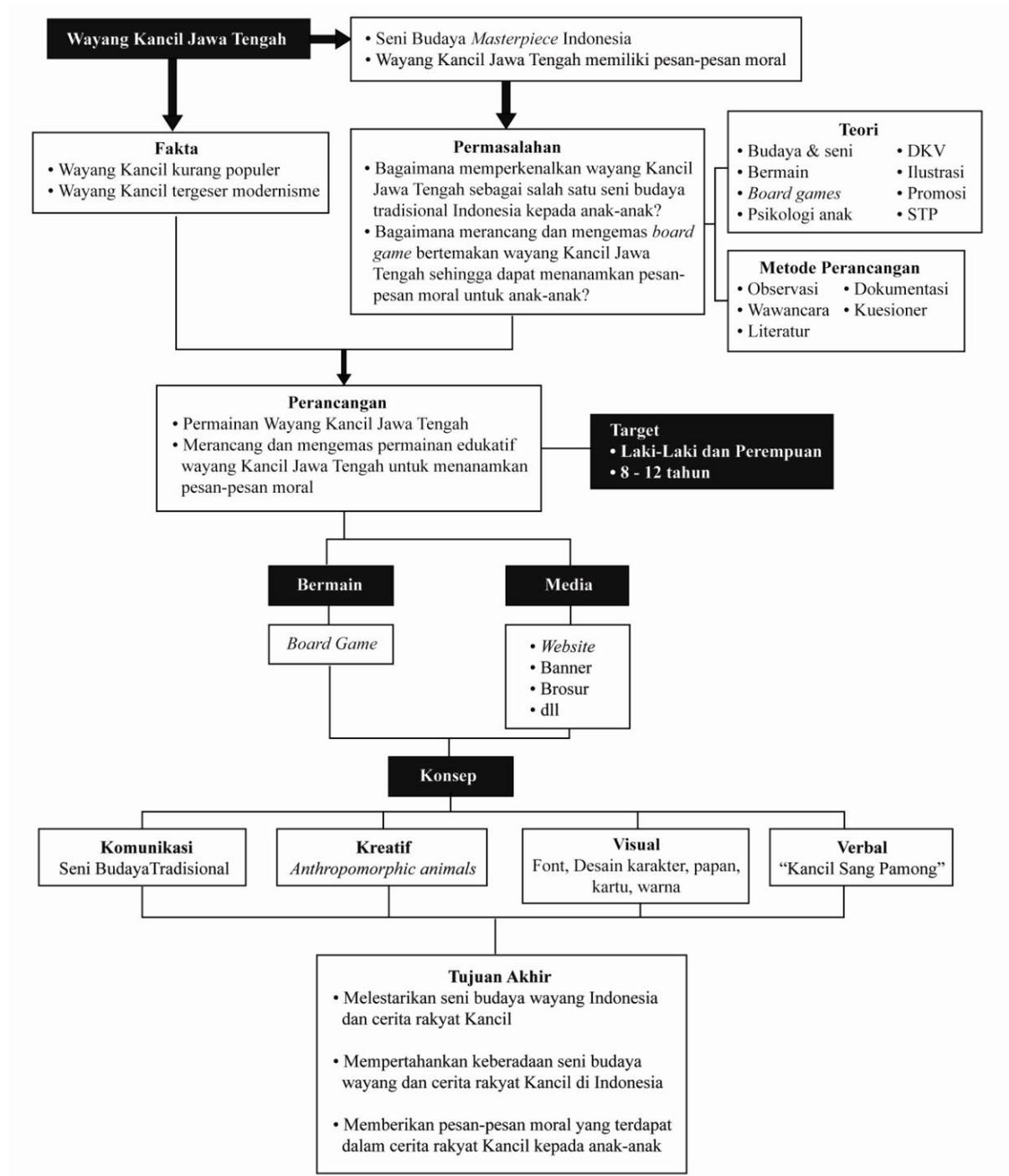
3. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data-data yang berasal dari buku, artikel Koran, internet, dan lain-lain, yang berhubungan dengan tema.

4. Kuesioner

Penulis menyebarkan angket pada target market, yaitu anak-anak dengan kisaran usia 8 sampai dengan 12 tahun, dan target sekunder, yaitu orang tua yang memiliki anak dengan kisaran umur 8-12 tahun.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan