

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi informasi yang cepat tidak hanya menciptakan sisi positif bagi kemajuan teknologi itu sendiri, namun di sisi lain menciptakan dampak *negative* khususnya dikalangan anak usia sekolah. Berbagai kemudahan, seperti kemajuan teknologi internet, disisi lain menciptakan krisis identitas anak muda jaman sekarang. *Era* globalisasi dan serbuan budaya luar yang tak terseleksi secara tak sadar membuat anak – anak remaja dewasa ini semakin lama semakin jauh dari rasa cinta budaya lokal. Pesatnya teknologi informasi, budaya luar seperti *K-POP*, *harajuku*, *punk*, serbuan komik – komik Jepang atau Amerika sudah menjadi sumber inspirasi, baik itu *fashion*, gaya hidup, ataupun kehidupan berkesenian.

Dewasa ini, generasi muda khususnya pelajar sudah kurang akan nilai – nilai kearifan lokal, ditambah lagi dengan kenakalan remaja yang marak terjadi di lingkungan anak-anak remaja mulai dari bolos sekolah, mencontek, perkelahian, pengrusakan, tawuran, hingga tindakan-tindakan yang berujung pada kriminalitas. Beberapa penyebabnya disebabkan oleh adanya contoh yang tidak baik di berbagai bidang seperti politik, sosial, pendidikan, dll. Tidak terbendungnya gempuran budaya yang masuk secara bebas melalui era globalisasi, membuat kearifan lokal semakin kehilangan tempat di mata anak-anak remaja. Kenyataan ini, sungguh sangat berbeda dengan cita – cita luhur nenek moyang kita yang diwariskan secara turun menurun, baik secara lisan ataupun melalui cerita – cerita perwayangan.

Raden Suryaatmaja atau lebih dikenal dengan sebutan Karna atau Adipati Karna adalah salah satu dari tokoh dari cerita perwayangan yang hidup di keluarga

Kurawa, merupakan putra sulung Dewi Kunti Talibrata dari negara Mandura dengan Batara Surya. Sejak masa kecilnya, tokoh ini semasa hidupnya sudah

mendapat banyak pergumulan hidup, mulai dari dibuang karena lahir tanpa pernikahan, ditolak oleh sanak saudaranya, adanya tindakan diskriminasi akan status sosial membuat ia merasa dikucilkan, dan pada puncaknya, di medan Kurusetra ia harus mati di tangan saudaranya sendiri, Arjuna. Tanpa penyesalan akan nasibnya, ketekunan dan usaha kerasnya, Karna berkembang menjadi salah satu kesatria pemanah yang kehebatannya dapat disandingkan dengan Arjuna. Ketidakadilan dalam kehidupan kesehariannya membuat sosok Karna terlihat kasar dan seolah tidak memiliki rasa empati kepada orang lain, namun dibalik semua itu kita dapat mempelajari tentang kesetia kawan, ketekunan, loyalitas terhadap junjungannya (dalam hal ini adalah Duryudana), kerja keras, dan kekuatan mental untuk tetap berusaha maju walaupun dianggap sebelah mata.

Berbeda dengan sosok Arjuna yang bernasib jauh lebih baik, kenyataan yang dialami oleh Adipati Karna adalah ketidaksempurnaan yang mirip dengan kehidupan masa kini. Ketidaksempurnaan yang dimaksud adalah gambaran realita kehidupan anak-anak remaja saat ini, dimana dalam pencarian jati diri, anak-anak remaja sering terbentur dengan perkembangan emosi yang masih labil. Labilnya emosi, gempuran era globalisasi, budaya individualis, kenakalan-kenakalan remaja justru menjadi salah satu senjata bagi anak usia sekolah untuk semakin menjauh dari nilai kearifan lokal seperti pada cerita wayang Karna.

Latar belakang diatas diambil sebagai topik tugas akhir, untuk merancang dan mendesain kembali konten visual yang bertemakan kearifan lokal seperti rasa kesetia kawan, kerja keras, loyalitas terhadap produk lokal, tahan mental dalam wadah yang sesuai dengan perhatian anak muda masa kini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang di atas, maka dapat disusun rumusan masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana agar nilai – nilai kearifan lokal dapat tersampaikan dan dinikmati secara menyenangkan oleh pelajar usia SMP?

1.2.1 Ruang Lingkup Kajian

Berdasar rumusan masalah di atas, maka terdapat ruang lingkup yang menjadi batasan batasan, seperti:

1. Penokohan wayang yang menjadi acuan penulis adalah tokoh Adipati Karna
2. Cerita yang ditampilkan lebih ditujukan kepada anak-anak muda usia 12-15 tahun dengan tujuan kearah pembangunan kesadaran kearifan lokal anak-anak usia pelajar yang selama ini mulai memudar.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasar latar belakang di atas, maka dapat disusun tujuan perancangan sebagai jawaban sementara akan rumusan masalah:

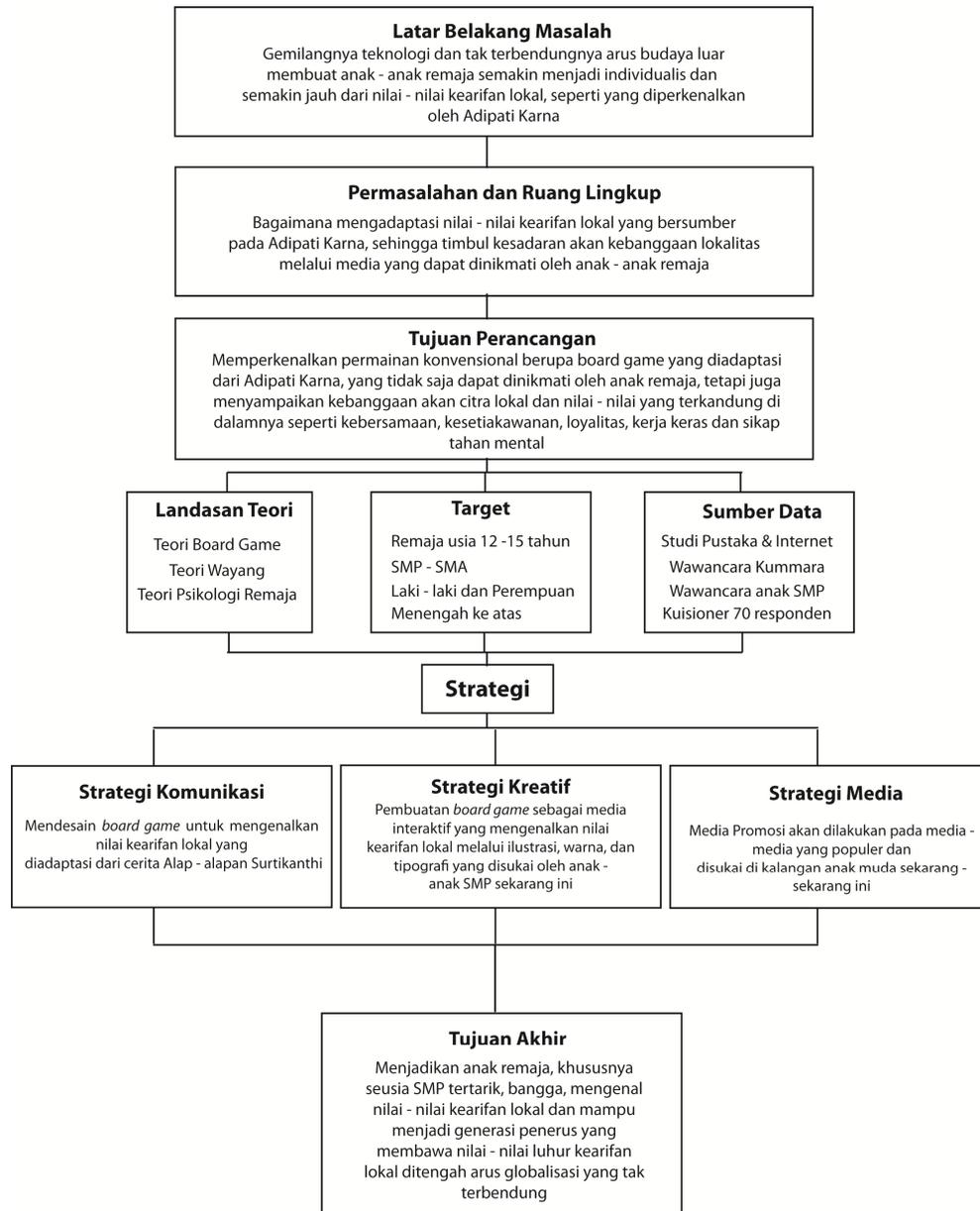
1. Merancang sebuah media *board game* yang menciptakan rasa kebersamaan sekaligus menyampaikan nilai - nilai kearifan lokal.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan wawancara, dan observasi

1. Survey dilakukan dengan membagikan angket pada siswa – siswi sekolah tingkat SMP (SMP Santo Aloysius dan SMP Taruna Bakti)
2. Wawancara dengan nara sumber yang sudah berpengalaman dengan pembuatan *board game*, dan wawancara singkat dengan siswa-siswi SMP untuk mengetahui faktor psikologis terhadap alur cerita *gameboard*
3. Observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan studi pustaka dari sejumlah buku dan *literature* dari *internet*.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.5-1 Skema Perancangan