

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, banyak masyarakat yang telah meninggalkan seni dan budaya tradisional (MitraOne, 2013:23). Harus diakui bahwa seni dan budaya negeri Indonesia saat ini menghadapi masalah serius sehingga sulit untuk dapat berkembang. Seiring dengan berjalannya waktu, semakin sedikit pelaku kesenian tradisional yang masih bertahan untuk menghidupkan seni tradisi Nusantara. Lambat laun, jika hal itu dibiarkan, seni budaya Indonesia yang selama ini dianggap sebagai warisan budaya akan punah. Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan budaya dan kesenian, contohnya pada kesenian Wayang. Sekitar 75 jenis wayang yang menjadi kekayaan budaya Indonesia kini telah punah. Hanya sekitar 25 jenis wayang yang saat ini masih bertahan dengan jumlah komunitas dan penonton cukup banyak (Kompas, 2013:20).

Wayang golek merupakan salah satu dari sekian banyak kesenian khas Indonesia. Kesenian wayang memiliki nilai lebih dibandingkan seni lainnya karena kesenian Wayang Golek dalam pertunjukannya memadukan unsur-unsur kesenian, diantaranya seni karawitan, seni rupa (tatah sungging), seni pentas (pedalangan), dan seni tari (wayang orang) (Mulyono dalam Herusatoto,1983:112). Pertunjukan wayang di setiap daerah memiliki teknik dan gaya yang berbeda dari mulai kostum, cerita, dan jenis wayang itu sendiri. Disamping fungsinya sebagai hiburan, kesenian Wayang Golek juga memiliki fungsi estetika dan budi pekerti yang luhur. Setiap alur cerita, falsafah dan perwatakan tokohnya, sampai bentuk wayang mengandung makna yang sangat dalam. Contohnya seperti wayang golek Arjuna berperan dalam kehidupan manusia.

Wayang golek dahulunya merupakan salah satu hiburan utama masyarakat. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan jaman, tayangan wayang, termasuk Wayang Golek Jawa Barat sudah berkurang peminatnya. Hal tersebut terlihat dari jarang tayangan yang menampilkan Wayang Golek sebagai kontennya pada siaran televisi maupun media hiburan lainnya. Perubahan ini

membuat kesenian wayang tidak dikenal lagi secara akrab dalam masyarakat khususnya oleh anak-anak. Untuk itu dibutuhkan suatu media penyampaian baru yang dapat menjadikan Wayang Golek dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya namun masih bisa dinikmati oleh anak-anak.

Melihat pada perkembangan minat dan hobi anak di tahun 2013 ini, muncul suatu hobi baru dikalangan anak-anak muda, mulai dari anak kecil hingga remaja, yaitu “*Papercraft*”. *Papercraft* adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas menggunakan beberapa teknik tradisional seperti menggunting, melipat, mengelem, dan membentuk kertas. Bahkan, karena banyak peminatnya, hobi baru ini kini telah terbentuk menjadi sebuah komunitas. Komunitas ini mengajarkan bagaimana cara membuat suatu bentuk *papercraft* atau seni dari kertas. Dari *papercraft* ini banyak mengadopsi model-model modern dan karakter-karakter luar seperti: gundam, iron man, dan sebagainya.

Sebagai asumsi, dilihat dari segi pembuatannya, *papercraft* ini memiliki kesamaan maksud dan kegunaan daripada seni wayang, yaitu merepresentasikan suatu karakter penokohan yang dijadikan bentuk sederhana yang dapat dimainkan. Hanya saja, teknik pembuatan dan juga pemilihan karakternya lebih modern daripada seni pewayangan jaman dulu. Dari pemikiran tersebutlah diasumsikan bahwa akan menarik nilai menyisipkan unsur-unsur kesenian tradisional seperti Wayang Golek untuk diadaptasi menjadi model *papercraft*. Dengan cara ini diharapkan menjadi salah satu sarana pelestarian budaya dan juga sarana pembelajaran baru bagi pewayangan, khususnya Wayang Golek untuk anak-anak.

1.2 Permasalahan Dan Ruang Lingkup

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berikut ini permasalahan yang muncul, antara lain :

- Anak-anak mudah terpengaruh oleh budaya asing yang telah masuk ke Indonesia sehingga kesenian Wayang Golek mulai ditinggalkan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi dapat dirumuskan inti-inti permasalahan yang akan dibahas dan diteliti lebih lanjut :

- Bagaimana cara mengajak dan menyampaikan informasi yang menarik perhatian anak-anak untuk membangkitkan rasa kecintaan terhadap kesenian Wayang Golek.
- Bagaimana mengadaptasi karakter Wayang Golek pada model papercraft.

1.2.3 Ruang Lingkup Masalah

Dalam ruang lingkup perancangan, penyampaian informasi kesenian Wayang Golek terhadap anak-anak usia 10 - 12 tahun untuk dilakukan dengan sebuah teknik visualisasi *papercraft* yang dapat membantu melestarikan kesenian wayang sejak usia dini.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuannya antara lain :

- Merancang visualisasi *papercraft* yang mengadaptasi bentuk model wayang golek Jawa Barat seperti tokoh-tokoh Wayang Golek sebagai salah satu model rakitannya. Karena tokoh-tokoh Wayang Golek memiliki banyak nilai seni, sifat positif, sejarah dan kepahlawanan yang bisa di angkat.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

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

- a) Data primer didapat dari wawancara dengan para pembaca buku anak. Dan kwesioner yang akan dibagikan kepada 100 orang dimulai dari usia 10 hingga 12 tahun, serta observasi sebagai partisipan aktif maupun non aktif untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan dan minat membaca buku.
- b) Data sekunder didapat dari studi pustaka pada buku terkait, majalah, *blogspot*, *forum*, *official website* dan jejaring sosial mengenai teori-teori terkait dan desain yang sudah ada untuk menambah pengetahuan mengenai kesenian Wayang Golek Jawa Barat serta cara pembuatan *papercraft* dan data-data lain yang diperlukan dalam perancangan visualisasi Wayang Golek Jawa Barat.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema perancangan