

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan kebudayaan. Kebudayaan dapat berupa tarian, alat musik, cerita/kisah, ritual, ornamen, motif kain, musik, seni pertunjukan, arsitektur, pakaian tradisional, senjata, makanan, dan bahasa. Beberapa dari kebudayaan ini sudah hilang atau terlupakan karena kurangnya perhatian masyarakat Indonesia terhadap budayanya, maupun perkembangan zaman yang begitu cepat sehingga menggantikan budaya tradisi dengan budaya modern.

Pulau Jawa adalah salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki kebudayaan yang beraneka ragam. Di daerah ini dapat ditemukan banyak cerita/kisah tradisional yang sangat menarik. Cerita-cerita ini menceritakan tentang legenda asal usul tempat, asal usul tokoh karakter, pesan moral yang baik, humor, dan lain-lain. Cerita/kisah tradisional ini sering diperkenalkan sebagai dongeng, seni pertunjukan, pantun&peribahasa.

Cerita/kisah tradisional hampir dimiliki oleh setiap suku bangsa Indonesia dari berbagai daerah. Cerita/kisah ini mulai dilupakan dan kurang diketahui oleh masyarakat Indonesia sendiri seiring dengan perkembangan zaman dan banyaknya cerita asing yang masuk ke Indonesia. Salah satunya adalah cerita/kisah tradisional dari Pulau Jawa. Fenomena ini terjadi karena kurangnya kewaspadaan masyarakat Indonesia terhadap budaya sendiri dan kurangnya proses dokumentasi. Sangat disayangkan, cerita/kisah tradisional yang dimiliki oleh Indonesia tidak kalah menarik dengan cerita-cerita modern lainnya.

Dokumentasi adalah salah satu cara untuk melestarikan dan mengembangkan budaya. Melalui proses dokumentasi yang baik, kebudayaan Indonesia dapat lebih dikenal oleh masyarakat Indonesia maupun negara asing. Namun proses

dokumentasi di Indonesia belum berjalan dengan baik, dan masih banyak yang menggunakan bahasa lisan untuk melestarikan budaya secara turun temurun.

Salah satu cerita/kisah tradisional yang sudah mulai terlupakan adalah kisah tokoh wayang. Kisah tokoh wayang pada umumnya diceritakan dengan seni pertunjukan. Namun seiring dengan perkembangan zaman, peminat masyarakat Indonesia untuk menonton seni pertunjukan wayang terus berkurang. Sehingga menyebabkan tokoh-tokoh dan cerita wayang ini kurang dikenali oleh masyarakat, terutama generasi baru. Salah satu kisah dan tokoh wayang yang sudah cukup terlupakan adalah Bima di kisah Dewa Ruci.

Perkembangan zaman dan teknologi dapat menjadi ancaman serta menjadi media pendukung budidaya kebudayaan Indonesia tergantung dengan cara penggunaannya. Generasi baru, terutama anak-anak dan remaja zaman ini banyak mengkonsumsi waktunya dengan media dan teknologi baru. Media dan teknologi baru dapat menyajikan informasi dengan cepat dan praktis. Peneliti ingin menggunakan potensi media dan teknologi baru untuk menyampaikan kisah tradisional wayang salah satunya kisah Dewa Ruci untuk generasi baru terutama kaum remaja di pulau Jawa.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah dan ruang lingkup yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menyampaikan kisah wayang dengan menggunakan media dan teknologi baru untuk remaja?
- b. Bagaimana upaya dokumentasi dan publikasi serian film animasi pendek kisah wayang agar dapat dijangkau oleh target-target *audience*?

Ruang lingkup dalam perancangan animasi pendek ini adalah remaja berusia 12 - 18 tahun, kalangan menengah atas. Pemilihan target remaja dikarenakan

oleh kisah wayang lebih bersifat heroik, mengandung unsur kekerasan dan kedewasaan. Salah satu kisah wayang, yaitu kisah Dewa Rucimemiliki makna cukup mendalam dan mengandung kisah pencarian jati diri yang baik untuk dijadikan pesan moral untuk remaja.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan karya ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengenalkan kembali kisah wayang kepada remaja usia 12-18 tahun di pulau Jawa.
- b. Menambahkan ketertarikan remaja terhadap kisah wayang melalui perancangan film animasi pendek kisah wayang yang menarik dan mudah dijangkau.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam menyusun laporan ini, metode perolehan dan pengolahan data yang digunakan adalah:

- a. Observasi

Pencarian data melalui pengamatan ke Museum Wayang untuk memperdalam wawasan mengenai hal yang terkait dengan proses perancangan tugas akhir ini.

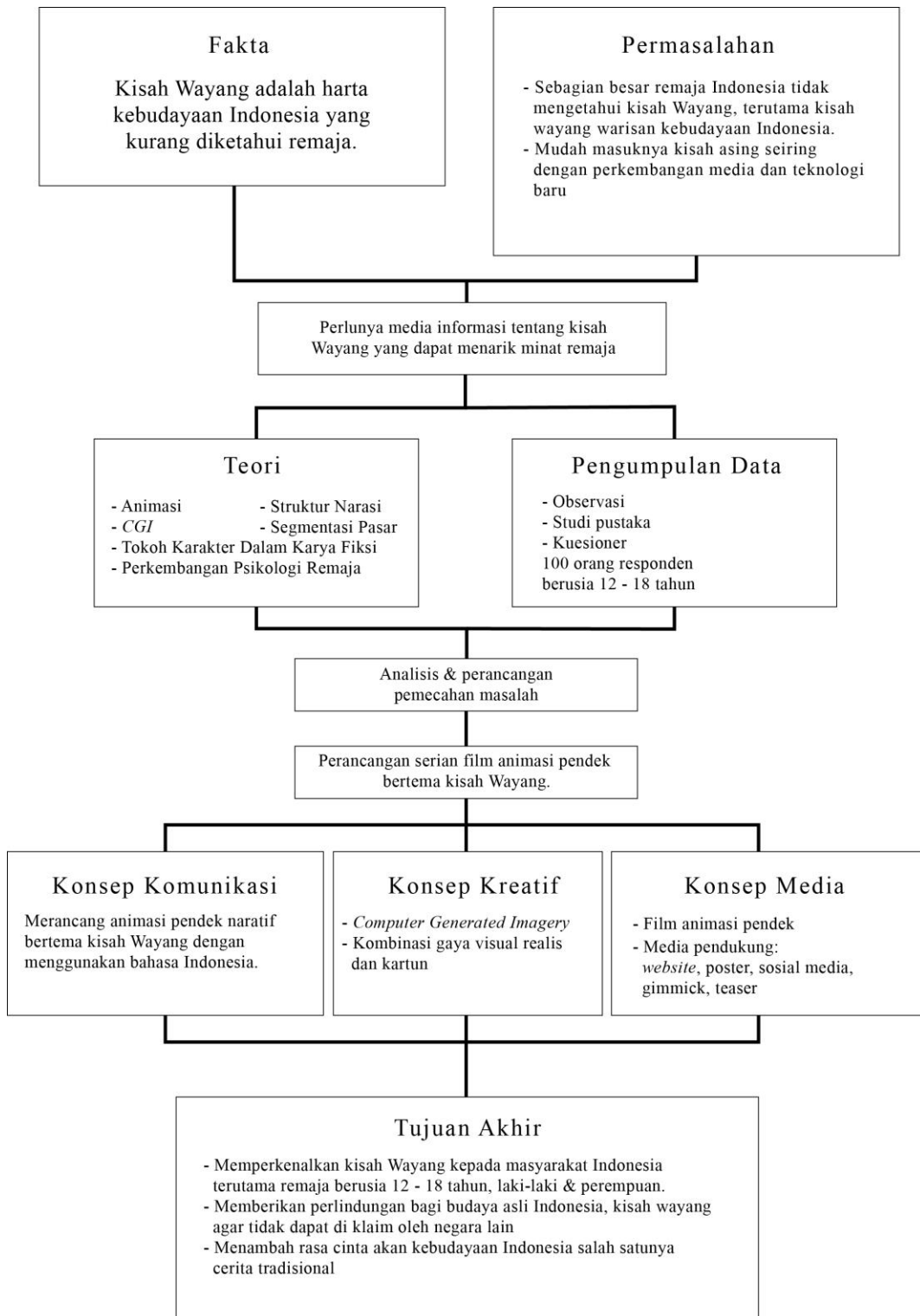
- b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi pada dan buku-buku kisah Wayang. Referensi ini digunakan sebagai pedoman untuk memahami pokok permasalahan dan mencari cara pemecahan masalah yang tepat, efektif.

- c. Kuesioner

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada remaja berusia 12-18 tahun untuk validitas pernyataan. Kuesioner juga menjadi salah satu media yang dapat memperkuat pernyataan yang diangkat.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema perancangan