

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang merupakan salah satu bentuk kesenian tradisional Indonesia yang sudah ada sejak abad ke-15. Di Indonesia terdapat beberapa jenis wayang, di antaranya adalah wayang beber (salah satu wayang tertua di Indonesia), wayang kulit, wayang golek, wayang wong, dan wayang karucil. Wayang-wayang ini berkembang di Pulau Jawa, sebagai tempat awal masuknya wayang di Indonesia. Wayang biasanya dimainkan oleh dalang dan diiringi dengan alat musik gamelan juga sinden sebagai pelengkap pertunjukkan. Cerita dalam pewayangan sendiri banyak mengambil kisah Ramayana dan Mahabaratha yang berasal dari agama Hindu di India. Cerita dalam wayang tradisional biasanya kaku dan mengikuti aturan-aturan baku. (“Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia.2010. “Pratiwimba Adhiluhung Sejarah dan Perkembangan Wayang”,1988).

Sebagai kesenian tradisional Nusantara, wayang bukan sekadar seni pertunjukan yang bersifat ritual atau entertainmen saja. Dalam pertunjukan wayang terkandung nilai-nilai luhur seperti falsafah, sastra, seni musik, seni teater dan seni rupa Nusantara. Semua ini merupakan kekayaan budaya Nusantara yang dapat menjadi bahan baku dan inspirasi untuk penciptaan beragam karya seni Indonesia.

Namun hal tersebut di atas tidak tercapai. Generasi muda Indonesia relatif kurang tertarik dengan wayang. Dewasa ini, manusia hidup berdampingan dengan teknologi. Seakan manusia dan teknologi tidak terpisahkan, begitu pula dengan anak-anak yang sejak dini sudah dikenalkan dengan gawai, dan *smartphone*. Penggunaan gawai yang berlebihan, terutama anak muda, dan kuatnya pengaruh budaya barat, generasi muda menjadi kurang mengenal budaya yang ada di daerahnya masing-masing. Menurut Primadi, pengaruh teknologi dan globalisasi yang sangat kuat, membuat budaya

Indonesia khususnya wayang dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya kehilangan masyarakat pendukungnya dan semakin terkikis oleh zaman. (2005:89).

Berbagai upaya dilakukan untuk memperkenalkan generasi muda dengan wayang, salah satu diantaranya adalah dengan cara memodernisasi tampilan dan isi cerita wayang untuk mempersempit jurang budaya masa lalu dengan masa kini. Dengan cara ini diharapkan generasi muda dapat lebih terbuka terhadap wayang untuk selanjutnya mulai dapat mengapresiasi wayang klasik warisan nenek moyang Nusantara.

Hal inilah yang terdapat pada Wayang Motekar. Wayang modern ini memiliki tampilan berbeda dengan wayang tradisional lainnya, penyampaiannya menarik dan ceritanya jenaka. Kata “motekar” berasal dari bahasa sunda yang berarti “kreatif” adalah wayang khas Kota Bandung, wayang ini digagas dan dikembangkan oleh Herry Dim pada tahun 1993. Wayang Motekar sendiri dibuat dari bahan mika berwarna, wayang ini merupakan satu-satunya wayang berwarna penuh, berbeda dengan wayang kulit yang dibuat dari kulit kerbau dengan warna bayangan hitam. Pementasan Wayang Motekar tidak berbeda jauh dengan wayang lainnya, pementasan wayang oleh dalang dan dalang cilik diiringi dengan alat musik kacapi, suling, kendang dan dilengkapi oleh sinden. Dalam pementasannya Wayang Motekar lebih interaktif dan mengajak penonton untuk ikut serta dan berinteraksi. Kisah dalam Wayang Motekar mengikuti perkembangan zaman, namun tetap memiliki nilai-nilai moral dan budaya setempat. Salah satu ceritanya yaitu “Si Acung dalam Jelemun” yang menceritakan kisah seorang anak yang sedang berkelana, namun dalam perjalanannya dia diganggu oleh para jelemun yang menawarkan hal-hal yang bisa membuatnya malas seperti telepon pintar, namun akhirnya ia bisa mengalahkan para jelemun. Dilihat dari pementasan atraktif dan ceritanya, wayang ini diharapkan bisa lebih dimengerti oleh generasi muda saat ini. Melihat dari bentuk dan ceritanya, Wayang Motekar ini adalah wayang modern yang tetap memiliki nilai moral yang baik bagi generasi muda dan nilai budaya yang tinggi. Melalui Wayang Motekar ini, kita bisa mendidik anak-anak mengenai moral baik dan pentingnya menghargai

budaya Indonesia. (Wawancara primer dengan Herry Dim); (<http://www.scribd.com/doc/161836083/Indonesia-Wayang-Motekar#scribd> dilihat pada 22/02/2016.)

Dari pemaparan di atas tampak bahwa Wayang Motekar sebagai wayang modern merupakan bagian dari budaya Indonesia. Namun di sisi lain, sebagai salah satu jenis wayang, Motekar berkembang menjadi pertunjukkan wayang yang memiliki nilai-nilai moral dan keunikan yang tidak dimiliki wayang tradisional lainnya. Amat disayangkan apabila salah satu bentuk kebudayaan daerah ini kurang dikenal oleh masyarakatnya sendiri karena kurangnya sarana dokumentasi dan publikasi.

Desain komunikasi visual dapat berperan untuk mensosialisasikan keunikan dan kekhasan Wayang Motekar kepada masyarakat. Sejauh ini belum ada media informasi dan dokumentasi yang memadai mengenai Wayang Motekar. Inilah antara lain yang menjadi alasan penulis untuk mengangkat Wayang Motekar ini sebagai topik tugas akhir.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memperkenalkan wayang motekar di Kota Bandung kepada generasi muda ?
2. Bagaimana merancang sebuah media informasi dan dokumentasi untuk Wayang Motekar ?

Perancangan ini akan digunakan untuk mendokumentasikan & menginformasikan Wayang Motekar di lingkup daerah Kota Bandung, dengan lingkup usia anak muda.

1.3 Tujuan Perancangan

Merujuk pada perumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Memperkenalkan Wayang Motekar kepada generasi muda dengan cara membuat video dokumenter yang memuat fakta-fakta dan pementasan Wayang Motekar.
2. Membuat sebuah media informasi dan dokumentasi yang baik untuk Wayang Motekar dengan memperhatikan tujuan dan target perancangan, sehingga informasi bisa disampaikan secara efektif.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data untuk memperoleh informasi tentang pembuatan Wayang Motekar di Kota Bandung diperoleh dari:

1. Observasi langsung

Penulis melakukan observasi dengan terjun langsung ke lapangan, dengan demikian dapat mengamati dan mengambil beberapa contoh kondisi pementasan, pembuatan, dan proses kreatif Wayang Motekar. Selain itu observasi langsung juga dibutuhkan untuk pengambilan gambar video dokumentasi.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah wawancara secara langsung dengan Pengagas Wayang Motekar, yakni Bapak Herry Dim dari Studio Pohaci.

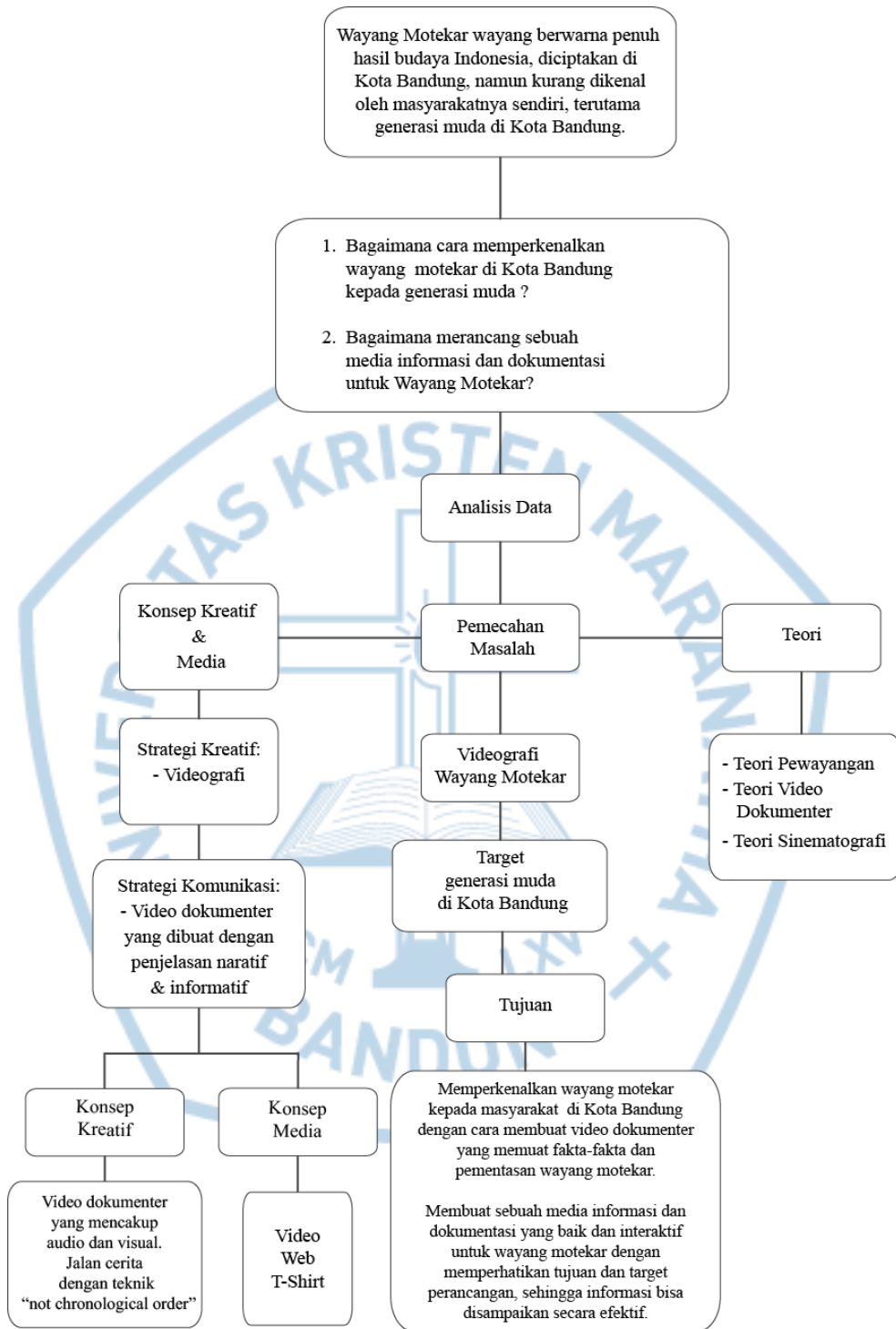
3. Studi Pustaka

Selain mendapat data tentang video, wayang secara langsung dari lapangan dan dari hasil wawancara, penulis juga mengumpulkan data dari buku-buku, surat kabar, dan media elektronik.

4. Kuesioner

Penulis juga mengumpulkan data dengan menyebarkan kuisisioner berhubungan dengan Wayang Motekar sejumlah 100 buah

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber: dokumentasi pribadi)