

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang kulit merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia yang sudah berkembang sejak abad ke-15 dan diyakini sebagai awal dari berbagai jenis wayang yang berkembang saat ini. Pada awalnya seni pewayangan berasal dan dikembangkan oleh pihak keraton Jawa. Namun mulai dikenal juga di daerah Barat pada tahun 1614 dikarenakan pasukan Sultan Agung Hanyokrokusumo dari Kerajaan Mataram menyerang VOC ke Betawi. Berawal dari sinilah kemudian muncul seni wayang kulit Betawi.

Wayang Kulit Betawi seringkali disamakan dengan Wayang Kulit Jawa. Mungkin kalimat ‘serupa tapi tak sama’ lebih tepat digunakan untuk menggambarkan perbedaan antara Wayang Kulit Betawi dan Wayang kulit Jawa. Wayang Kulit Betawi merupakan perpaduan antara 4 budaya, yaitu Sunda, Betawi, Jawa, dan Cina. Disini dapat terlihat bahwa adanya akulturasi budaya yang menjadi salah satu keunikan dari Wayang Kulit Betawi. Perbedaan visualnya terlihat dari permukaan Wayang Betawi lebih kasar dibanding Wayang Kulit Jawa, penggambaran lebih sederhana jika dibanding dengan Wayang kulit Jawa yang lebih detail dan rumit, serta penggunaan warna yang didominasi oleh warna merah.

Saat ini, 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). Masyarakat Jakarta khususnya generasi muda yang minat terhadap Wayang Kulit Betawi kian lama menjadi kian berkurang, itu semua terlihat dari hanya bisa ditemukannya pertunjukkan Wayang Kulit Betawi di daerah pinggiran kota Jakarta dan gaya hidup masyarakat Betawi yang menganggap Wayang Kulit Betawi

merupakan hal yang ketinggalan zaman serta lebih menyukai hal-hal yang berbau modern dan cepat sehingga mulai meninggalkan budaya tradisional daerahnya. Padahal jika didalami dan dipelajari, wayang kulit Betawi merupakan kebudayaan yang kaya akan nilai-nilai kehidupan. Pementasan wayang kulit Betawi juga dapat mendorong pola pikir masyarakat yang melihatnya dimana dapat mempelajari nilai-nilai kehidupan yang baik, mengkritik, mengaplikasikan, bahkan mengeksplorasi segala bentuk buah pemikiran untuk kehidupan di dunia ini.

Dengan kondisi yang demikian, Desain Komunikasi Visual dapat berperan dengan membuat media dokumentasi yang menarik dan bisa mensosialisasikan Wayang Kulit Betawi kepada generasi muda sehingga kesenian Wayang Kulit Betawi dapat terus dilestarikan dan tidak punah.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Maka dari itu dengan latar belakang yang ada, pembahasan terfokus pada :

1. Bagaimana cara memperkenalkan karakter-karakter wayang kulit Betawi pada generasi muda Indonesia?
2. Bagaimana memilih dan merancang buku yang tepat untuk memperkenalkan wayang kulit Betawi pada generasi muda?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Merancang buku yang dapat memperkenalkan karakter-karakter Wayang Kulit Betawi pada generasi muda.
2. Membuat media dokumentasi visual yang dapat memperkenalkan wayang kulit Betawi serta memiliki gaya visual yang sesuai dengan selera target *audience* (generasi milenial).

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Upaya pengumpulan data yang dilakukan antara lain :

1. Observasi
Pengamatan langsung di lapangan, yaitu mengunjungi ke Museum Wayang di jalan Pintu Besar Utara no 27 Jakarta Barat untuk mendapatkan data koleksi Wayang Kulit Betawi yang dimiliki serta melihat animo ketertarikan masyarakat terhadap Wayang.
2. Wawancara
Wawancara dilakukan pada pihak pengelola, penanggung jawab Museum Wayang Kota Tua Jakarta Barat, budayawan Betawi, dan dalang Wayang Kulit Betawi.
3. Dokumentasi Visual
Dokumentasi visual berupa pemotretan Wayang Kulit Betawi di Museum Wayang Kota Tua Jakarta Barat untuk mendapatkan visual perkembangan Wayang Kulit Betawi.
4. Kuisisioner
Kuisisioner disebarkan pada 100 orang responden yang berusia antara 17-25 tahun untuk mengetahui wawasan responden tentang Wayang Kulit Betawi.
5. Studi Pustaka
Mengumpulkan informasi dan data tentang Wayang Kulit Betawi, serta teori-teori yang berguna untuk memecahkan masalah Wayang Kulit Betawi dari sudut pandang Desain Komunikasi Visual. Pustaka berupa buku di perpustakaan dan *e-book* di internet.

1.5 Skema Perancangan

Skema perancangan merupakan bagan yang memperlihatkan secara keseluruhan tentang proses dan cara untuk memecahkan suatu permasalahan pengenalan karakter-karakter wayang kulit Betawi pada generasi muda.

LATAR BELAKANG

Generasi muda kurang mengenal Wayang Kulit Betawi

Kurangnya media dokumentasi visual yang memperkenalkan Wayang Kulit Betawi

PERMASALAHAN DAN RUANG LINGKUP

1. Bagaimana cara memperkenalkan karakter-karakter Wayang Kulit Betawi pada generasi muda?
2. Bagaimana memilih dan merancang media dokumentasi yang tepat untuk memperkenalkan Wayang Kulit Betawi pada generasi muda?

TUJUAN PERANCANGAN

1. Merancang buku yang memperkenalkan karakter-karakter Wayang Kulit Betawi pada generasi muda.
2. Merancang buku yang dapat memperkenalkan Wayang Kulit Betawi serta memiliki gaya visual yang sesuai dengan selera target *audience* (generasi muda).

PEMECAHAN MASALAH

Teori Penunjang

Teori Media Dokumentasi Visual
Teori Budaya Wayang
Teori Desain Buku Teori Generasi Millennial

Metode Pengumpulan Data

Observasi, wawancara,
dokumentasi visual,
kuisisioner, study pustaka.

ANALISIS SWOT DAN STP

Strength

Warna yang terang dan *eyecatching*
Akulturasi budaya (Jawa, Sunda, Betawi, dan Cina)

Weakness

Kurang dikenal orang dan terancam punah
Kurang membuka diri dengan perkembangan zaman

Opportunity

Warna *eyecatching* disukai oleh generasi muda

Threat

Budaya asing yang lebih diminati oleh generasi muda.

Segmentasi

Bertempat tinggal di Jakarta dan sekitarnya, serta merasa Wayang Kulit Betawi merupakan kebudayaan yang kuno.

Targeting

Pria dan wanita, berusia antara 17-22 tahun, pelajar SMA dan mahasiswa, dan termasuk kalangan menengah.

Positioning

Pengenalan karakter-karakter Wayang Kulit Betawi pada generasi muda usia 17-22 tahun yang dilakukan melalui pembuatan media dokumentasi yang tepat.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Komunikasi

Informatif
Persuatif

Konsep Kreatif

Ilustrasi, gaya desain,
stilasi, tipografi, warna

Konsep Media

Artbook, Website,
Instagram

TUJUAN AKHIR

Generasi muda dapat mengenal dan mengapresiasi Wayang Kulit Betawi sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya Indonesia melalui buku