

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini dunia tradisional Indonesia semakin ditinggalkan, remaja muda-mudi Indonesia banyak yang lebih mengikuti era teknologi dan dengan demikian keberadaan wayang sebagai salah satu aset berharga budaya Indonesia pun turut tenggelam dalam maraknya budaya baru yang masuk kedalam bangsa.

Wayang sendiri memiliki kisah sejarah yang luas, sehingga lingkup cerita yang akan divisualisasikan dipersempit pada cerita Calonarang. Wayang ini sendiri berasal dari sendratari wayang orang berjudul Calonarang yang berasal dari Bali.

Perancangan media ini bertujuan untuk meningkatkan animo masyarakat Indonesia pada umumnya untuk memahami kesenian wayang dan dapat menikmatinya melalui suatu bentuk visual dalam media dua dimensi. Diharapkan dengan adanya bentuk visual yang baru ini, dapat diupayakan suatu dampak positif bagi kesenian wayang itu sendiri, yaitu dengan meningkatnya antusiasme masyarakat terhadap kesenian wayang di Indonesia. Dimana hal itu dapat memicu pelestarian kesenian wayang oleh masyarakat secara mandiri.

Konsep visual pada perancangan ini ditentukan melalui hasil riset dan survey pada responden yang sesuai dengan target segmen. Menurut hasil riset pada seratus responden muda di berbagai wilayah di Indonesia, sebagian besar menyatakan bahwa keberadaan kesenian wayang perlu dipertahankan, dan sebagian besar dari mereka menginginkan suatu bentuk segar dalam media visualisasi dua dimensi dimana dalam media tersebut menampilkan kembali cerita-cerita wayang yang ada di Indonesia.

Adapun gaya visual yang digunakan pada ilustrasi ini adalah naturalis dengan media tradisional yaitu cat minyak dan cat air serta media penunjang yaitu pensil warna. Gaya lain yang dipakai penulis adalah dari aliran impresionisme, dengan menampilkan kesan-kesan pada suatu objek dengan cara yang lebih dramatis untuk mendukung sisi emosi yang ditampilkan pada penokohan karakter.

Perancangan ini nantinya akan menjadi sebuah bentuk visualisasi dalam media dua dimensi berupa desain buku yang berisikan visualisasi dari adegan cerita dalam cerita wayang Calonarang. Memvisualisasikan cerita wayang dalam bentuk *artwork* menjadi tantangan bagi penulis agar dapat menciptakan sebuah rancangan visual yang dapat menarik masyarakat banyak dan memberikan minat kepada mereka untuk melestarikan budaya wayang di Indonesia.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Permasalahan yang ada dalam perancangan visual ini adalah:

1. Bagaimanakah menggugah minat dan animo publik terhadap cerita wayang Calonarang melalui sebuah media 2 dimensi?
2. Bagaimana membuat sebuah visualisasi dari adegan dalam cerita wayang Calonarang yang mampu menyampaikan pesan dan moral yang baik pada publik?
3. Bagaimana mempromosikan rancangan buku visual tersebut ke media publik agar diminati masyarakat umum?

Ruang Lingkup perancangan buku visual ini adalah cerita wayang yang berkembang di budaya Bali yaitu seni wayang orang berjudul Calonarang. Bentuk visualisasi akan bertaut kepada adegan-adegan dalam cerita wayang tersebut dan bagaimana untuk membuat konsep visual yang baik sesuai dengan target segmen. Adapun batasan-batasan masalah yang diterapkan antara lain adalah:

1. Perancangan hanya bersifat pada studi tentang kesenian Wayang Calonarang
2. Perancangan dan penelitian dilakukan untuk lingkup Indonesia saja.
3. Batasan secara teknis dalam perancangan ini adalah:

- Perancangan difokuskan pada perencanaan tata *layout* dan gambar buku secara visual yang mampu mencirikan karakter dan adegan dalam Wayang Calonarang.
- Fokus media yang digunakan adalah berupa buku visual dalam bentuk cetak *fullcolor*.
- Konten buku, isi (baik gambar maupun tulisan), serta ketentuan penerbit dalam perancangan buku visual dalam perancangan ini, hanya bersifat sebagai simulasi atau *dummy*, kecuali apabila penulis berencana menerbitkan buku tersebut secara legal.
- Data tulisan terbatas pada buku wayang yang menceritakan Wayang Calonarang dan sumber-sumber lain sebagai bahan pendukung (sumber dari artikel, buku yang membahas Wayang Calonarang, majalah, *website*, dan testimoni para tokoh terpilih dan masyarakat umum).

1.3 Tujuan Perancangan

1. Menarik minat dan animo masyarakat terhadap wayang Calonarang melalui media ilustrasi.
2. Membuat perancangan sebuah buku visual dengan visualisasi yang menggambarkan adegan dalam cerita Wayang Calonarang yang mampu memberi pesan moral kepada publik.
3. Mempromosikan buku rancangan visual tersebut agar dapat diterima dan mendapat respon baik dari publik.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

- Observasi : melakukan pengamatan pasif tentang sejarah wayang Indonesia dan Wayang Calonarang.

Observasi merupakan pengamatan langsung pada objek terkait, misalnya buku acuan dan pembandingan lainnya.

- Studi Pustaka : menambah informasi dan data melalui buku serta majalah yang membahas hal-hal yang terkait dengan budaya wayang.
- Kuesioner : memberikan kuesioner kepada responden sejumlah 80 orang berisikan pertanyaan seputar pewayangan.
- Data Sekunder : - Data dari berbagai perpustakaan
- Data dari internet berupa artikel atau berita
- Data dari surat kabar

1.5 Skema

