

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki beragam suku bangsa, tercatat lebih dari 1430 suku bangsa menurut data sensus BPS tahun 2010. Hal ini menjadikan Indonesia kaya akan keberagaman dan seni. Setiap suku bangsa memiliki ciri khasnya masing - masing dan juga memiliki seni yang berbeda di setiap suku, yang tentu harus tetap dijaga kelestarian dan eksistensinya, salah satunya wayang. Wayang merupakan sebuah warisan budaya nenek moyang yang diperkirakan telah ada sejak ±1500 tahun SM. Wayang sebagai salah satu jenis pertunjukan sering diartikan sebagai bayangan yang tidak jelas atau samar-samar, bergerak ke sana kemari. Bayangan samar tersebut diartikan sebagai gambaran perwatakan manusia.

Menurut Sunarto (1979:29), pada awal timbulnya wayang erat hubungannya dengan pemujaan roh leluhur yang disebut 'hyang'. Pertunjukan bayang-bayang atau wayang, dilakukan untuk menghormati dan memuja roh leluhur agar selalu dalam lindungannya. Pertunjukan ini terus dilakukan sehingga menjadi suatu tradisi dalam masyarakat agraris.

Wayang adalah kesenian yang melibatkan banyak unsur di dalamnya. Seni teater, seni musik, dan seni sastra selalu hadir dan terikat erat dalam setiap pertunjukkan drama yang disajikan, dengan seni rupa pada wujud wayangnya menjadi unsur utama. Wayang di Indonesia memiliki wujud yang berbeda pada tiap etnis, namun, perbedaan yang khas tersebut membuatnya menjadi ikon budaya bagi Indonesia. (Dony, 2012:35-36) UNESCO sendiri telah mengakui keunggulan seni Wayang Indonesia dalam kancah dunia internasional. Wayang Indonesia dikukuhkan oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia, dikarenakan keunikan, keragaman, dan tingginya nilai seni budaya yang tak dimiliki oleh budaya wayang negara

lain seperti Malaysia, Filipina, Thailand, Kamboja, Laos, Vietnam, dan Myanmar.

Keberlangsungan tradisi pewayangan di Indonesia mendapat perhatian dari PBB sehingga PBB mengeluarkan pengakuan bahwa wayang adalah karya agung dunia (Senawangi, 2004).

Dengan segala pengakuan dunia internasional terhadap wayang Indonesia, sayangnya sekarang ini wayang tidak banyak dikenal. Jangankan mengenal ceritanya, banyak anak-anak yang tidak mengetahui tokoh-tokoh pewayangan (Nur Fajrie, 2013). Seni pewayangan yang telah dikukuhkan oleh UNESCO sebagai "*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage Humanity*" (Riyanto, 2015), menimbulkan implikasi pada adanya upaya pelestarian wayang untuk menjaga keberlangsungan wayang. Sehingga tidak hanya pihak otoritas saja yang bertugas untuk melestarikan wayang, melainkan seluruh lapisan anggota masyarakat perlu mengulurkan tangannya agar wayang tidak punah baik dalam aspek fungsi maupun keseniannya.

Menurut Nisa (2013;10), salah satu upaya untuk melestarikan dan menjaga seni budaya wayang tersebut adalah dengan memperkenalkan wayang terutama tokoh-tokoh wayang kepada anak usia dini. Anak-anak suka meniru apa yang dilihat termasuk meniru adegan, pesan, dan nilai yang dibawakan oleh pahlawan super. Namun, kebanyakan anak-anak lebih gemar menonton pahlawan super luar negeri, pahlawan super yang digemari anak dari luar negeri tentunya banyak mengandung unsur budaya luar, padahal Indonesia memiliki tokoh pahlawan super yang ada pada lakon pewayangan. Namun keberadaannya kalah dengan *super hero* dari luar negeri karena kurangnya media dan sosialisasi untuk mengenalkan tokoh wayang tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak (Hamalik, 1986). Anak pada usia dini merupakan individu yang mengalami perkembangan

sangat pesat. Anak adalah kertas putih bersih yang belum tergores apa pun, sedangkan orang tua berperan sebagai pena yang akan memberi goresan pada kertas putih tersebut, dengan kata lain kita sendirilah yang akan membangun dan membentuk karakter anak. Usia perkembangan anak adalah waktu yang tepat untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap kebudayaan. (Vemaska, 2016:10)

Namun, minat anak terhadap kebudayaan, terutama wayang tidak dapat timbul dengan sendirinya jika tidak dikenalkan dengan kebudayaan itu sendiri. Salah satu cara untuk dapat meningkatkan minat anak terhadap seni budaya wayang adalah dengan memperkenalkan tokoh-tokoh wayang itu sendiri dengan media yang menarik.

Pada hasil pembahasan tersebut, penulis mengambil hipotesis bahwa dibutuhkannya media untuk menceritakan mengenai tokoh-tokoh wayang untuk anak usia dini (usia 5-6 tahun), media pengenalan ini akan dikemas secara visual sebagai sarana untuk menceritakan mengenai kemunculan tokoh-tokoh wayang punakawan dengan menampilkan ciri khas karakternya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa rumusan masalah, yakni;

1. Bagaimana memberikan cerita mengenai asal-usul serta pengenalan tokoh wayang punakawan kepada anak usia dini?
2. Bagaimana merancang ilustrasi yang dapat memberikan edukasi, dan informasi, dan komunikatif kepada anak usia dini?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan buku *pop up* ini memiliki fokus pada cerita awal mula/asal-usul dari tokoh-tokoh wayang punakawan. Visual yang diberikan akan berfokus pada detail - detail ciri khas serta karakteristik dari Semar, Bagong, Gareng dan Petruk. Diharapkan buku ini nantinya dapat menjadi

salah satu sarana untuk mengenalkan wayang punakawan pada anak usia dini.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut;

1. Memudahkan anak usia dini untuk mengenal tokoh wayang punakawan dan memiliki pengetahuan dasar mengenai asal usul tokoh punakawan.
2. Merancang ilustrasi tokoh punakawan yang menarik, komunikatif, juga edukatif, untuk mengenalkan ciri khas serta karakteristik masing-masing tokoh punakawan.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai sumber acuan ilmu pengetahuan serta materi untuk pengembangan penelitian yang sejenis pada masa yang akan datang.

1.5.2 Bagi Peneliti

Menjadi sumber wawasan dan memberikan pengalaman langsung mengenai perancangan ilustrasi buku *pop up*, dengan menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual untuk keperluan pengenalan tokoh wayang punakawan.

1.5.3 Bagi Pihak Lain

Menjadi sarana cerita mengenai asal-usul tokoh wayang punakawan, sehingga memudahkan anak usia dini untuk mengenal wayang punakawan beserta ciri khas karakteristik masing-masing tokoh.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Umum

Berisi tentang teori-teori tentang Wayang, sejarah Wayang, jenis-jenis Wayang, anak usia dini, buku anak, ilustrasi, desain, tata letak, dan tipografi.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini, dipaparkan mengenai metode pencarian data yang dilakukan, dilanjut mengenai hasil wawancara, analisis, serta hasil dari analisis yang telah dilakukan.

BAB IV Strategi Dan Hasil Perancangan

Bab ini berisikan hal-hal berupa strategi, hasil perancangan, pengembangan konsep, desain karakter, pembuatan *storyboard*, proses kreasi, pembuatan ilustrasi, mencetak aset, merakit buku hingga merancang media pendukung yang diperlukan untuk kebutuhan presentasi.

BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan, serta saran yang didapatkan untuk pengembangan dari hasil tugas akhir yang telah dilakukan.

