

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Wayang, sebagai ciri khas seni tradisional Indonesia, mewakili keragaman dan kekayaan budaya melalui pertunjukkan bayangan tokoh yang dikendalikan oleh seorang dalang. Dalam setiap aksi wayang, terkandung pesan moral, ajaran agama, dan warisan sejarah, menjadikannya tidak hanya sekedar pertunjukan hiburan, tetapi juga sebagai suatu bentuk pendidikan yang menyatu dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia.

Pertunjukkan seni wayang sangat terkenal dan dapat membuat penonton terpukau saat menontonnya. Pada masa tersebut, pertunjukan seni wayang menjadi satu-satunya bentuk hiburan bagi masyarakat. Namun, zaman terus berubah membawa tantangan bagi keberlanjutan seni tradisional seperti seni wayang. Banyak masyarakat yang mulai meninggalkan pertunjukkan seni wayang karena masuknya budaya global dan hiburan modern.

Dalam era globalisasi ini, dominasi budaya global menggeser minat masyarakat dari seni tradisional menuju hiburan modern seperti drama korea, video game, buku novel. Remaja sejak kecil sudah dikenalkan juga dengan gawai sebagai hiburannya. Kini remaja khususnya daerah perkotaan lebih memilih hiburan modern karena menganggap lebih serasi pada jiwa mereka (W, 2020).

Di tengah pergeseran ini, komik muncul sebagai medium alternatif yang menarik dan relevan. Komik, sebagai sarana komunikasi visual, memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih terjangkau oleh masyarakat luas. Pandangan Scott McCloud tentang komik sebagai alat pembelajaran semakin mempertegas peran pentingnya dalam mengkomunikasikan pesan-pesan kompleks.

Selain itu, komik dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan pemahaman suatu materi. Dengan menggunakan analogi dan cerita sehari-hari dalam format komik, penggunaannya dapat membantu masyarakat

untuk lebih baik memahami konsep-konsep kompleks. Dengan demikian, melalui perbandingan antara keunikan wayang dan kemampuan komik sebagai media pembelajaran, kita dapat memahami bagaimana kedua bentuk seni ini berperan dalam mengatasi tantangan budaya dan teknologi yang ada.

I.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Kurangnya media yang menarik untuk mengenalkan cerita wayang

I.3 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara memadukan kearifan lokal wayang wong ke dalam komik webtoon agar dapat menjadi daya tarik yang kuat?

I.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

- a. Merancang komik wayang wong dengan nuansa baru yang dapat diterima oleh masyarakat
- b. Membuat konten cerita wayang untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan masyarakat terhadap seni wayang

I.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan untuk belajar, dievaluasi, dan menjadi acuan penting dalam penelitian masa depan.

2. Bagi Penulis

Menjadi sumber pengalaman dalam berkarya serta sebagai sarana untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan

3. Bagi masyarakat

Masyarakat dapat menambah wawasan terkait cerita tradisional wayang dan juga ikut serta dalam upaya melestarikannya.

I.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan mengulas mengapa penelitian ini dilakukan, mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, serta struktur penulisan yang digunakan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini akan memuat kajian literatur yang mencakup teori-teori yang relevan dan terkait dengan topik yang dibahas dalam masalah ini. Tinjauan ini menjadi landasan dan pedoman untuk merumuskan kerangka berpikir dalam penulisan ini.

BAB III METODOLOGI DESAIN

Bab ini berisi pembahasan perancangan penelitian, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan.

BAB IV STRATEGI KREATIF

Bab ini berisi pembahasan terkait konsep karya hingga hasil akhir perancangan (*final artwork*). Dalam bab ini juga akan membahas analisis 5W+1H, analisis STP dan analisis SWOT.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasar dari hasil perancangan yang dilakukan.