

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia yang membentang luas dari Sabang sampai Merauke merupakan negeri yang diberi anugrah kekayaan melimpah baik alam maupun beragam seni budayanya yang berkembang sejak zaman nenek moyang, salah satunya adalah budaya pewayangan.

Wayang merupakan salah satu bentuk kesenian Indonesia yang sudah ada sejak zaman nenek moyang dan sampai sekarang masih menghiruphembuskan napas kehidupannya, terutama wilayah Bali, Sunda, dan Jawa. Terdapat banyak jenis wayang yang ada di Indonesia seperti wayang golek, wayang kulit, wayang wong (orang), wayang klitik, dan wayang beber. Selain ragam jenis boneka wayang, terdapat pula banyak kisah-kisah pewayangan yang memiliki cerita yang sarat akan pesan moral. Kisah pewayangan yang populer dipentaskan di Indonesia sendiri ada dua, yaitu *Wiracarita Ramayana* dan *Wiracarita Mahabarata*. Masing-masing memiliki jalan cerita dan tokoh yang berbeda, namun pada dasarnya menceritakan kehidupan kita sebagai manusia dan bagaimana perilakunya (Achmad, 2014 : 11).

Kisah pewayangan ini menjadi penting sebab selain merupakan salah satu budaya yang tumbuh dan berkembang di Indonesia, kisah pewayangan juga sering dijadikan model pembelajaran karena di dalamnya terdapat beragam penokohan yang dapat dijadikan contoh baik dan buruk sehingga dapat dikatakan bahwa tokoh-tokoh di dalam kisah pewayangan memiliki karakter yang merupakan cerminan dari bangsa Indonesia itu sendiri.

Namun seiring dengan pesatnya era globalisasi, banyak pula budaya asing yang sedikit demi sedikit mulai menggantikan keberadaan budaya lokal di hati para remaja. Akibat hal tersebut, para remaja sekarang menganggap

bahwa kesenian tradisional adalah budaya yang ketinggalan zaman atau kuno (Handayani, 2016). Dikutip dari Liputan6.com tanggal 2 Juni 2016, filolog Cirebon Raffan S. Hasyim memaparkan, wayang merupakan seni dan budaya yang sangat kental dengan wajah Nusantara. Namun pesatnya perkembangan teknologi seolah merampas eksistensi wayang tersebut (Prayitno, 2016). Remaja saat ini lebih menyukai kisah-kisah yang berasal dari luar negeri. Hal tersebut tidak hanya dikarenakan cerita yang menarik, namun juga pengemasannya yang baik menggunakan media dengan visualisasi yang lebih modern seperti buku cerita bergambar ataupun komik. Memang cukup banyak literatur yang bercerita tentang wayang, tetapi pengemasan buku tersebut kurang menarik bagi remaja. Selain itu, sumber tulisan yang berisi kisah pewayangan asli biasanya dibuat dalam bahasa daerah sehingga remaja khususnya yang tumbuh di perkotaan tidak tertarik untuk membacanya. Apabila keadaan ini dibiarkan terus, bukan tidak mungkin suatu saat nanti kisah pewayangan akan semakin terlupakan. Padahal masa depan pewayangan sangat tergantung pada generasi muda Indonesia. Karena itu perlu upaya untuk menarik mereka gemar wayang (Solichin, 2010:171).

Berdasarkan fenomena tersebut, dibutuhkan sebuah media yang menarik bagi remaja untuk memperkenalkan dan melestarikan kisah pewayangan. Dalam perancangannya, media tersebut dibuat tidak hanya dengan cerita yang menarik namun juga harus memiliki visualisasi yang sesuai dan disukai oleh target konsumennya. Atas pertimbangan tersebut, dipilihlah media buku cerita bergambar yang memiliki elemen narasi dan ilustrasi yang kuat.

Buku cerita bergambar ini nantinya akan menjadi media pengenalan kisah-kisah pewayangan yang tumbuh dan berkembang di Indonesia dengan harapan dapat meningkatkan kecintaan remaja terhadap budaya pewayangan. Selain sebagai media pengenalan kisah pewayangan, buku ini juga diharapkan dapat memberikan pembelajaran moral bagi remaja mengingat kisah-kisah pewayangan memiliki cerita yang sarat akan pesan moral.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi masalah

Identifikasi masalah yang dijadikan pokok bahasan tugas akhir ini merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan di atas, yaitu:

1. Semakin menurunnya minat remaja terhadap kisah pewayangan.
2. Sulitnya mencari kisah pewayangan asli Indonesia yang cocok bagi remaja.
3. Kurangnya media dengan visualisasi yang dapat menarik minat remaja terhadap kisah pewayangan.

1.2.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah yang berasal dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas adalah:

Bagaimana strategi perancangan buku cerita bergambar yang menarik bagi remaja dalam upaya memperkenalkan dan meningkatkan minat mereka terhadap kisah pewayangan?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup tugas akhir dengan topik buku cerita bergambar yang berisi kisah pewayangan ini adalah sebagai berikut:

1. Objek perancangan merupakan buku cerita bergambar kisah pewayangan yang berkembang di Indonesia.
2. Target utama buku ini adalah remaja yang tumbuh di perkotaan.
3. Cerita yang diangkat merupakan kisah pewayangan asli yang berkembang di Indonesia.
4. Lokasi penelitian dilakukan di Bandung, Jawa Barat.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan buku cerita bergambar ini adalah untuk memperkenalkan kisah pewayangan yang berkembang di Indonesia kepada

remaja dalam dalam upaya meningkatkan minat dan melestarikan kisah pewayangan.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode pengumpulan data

1. Studi pustaka

Studi kepustakaan akan dilakukan dengan melakukan penelaahan terhadap buku-buku maupun literatur yang berhubungan dengan pewayangan dan juga teori yang berkaitan dengan buku cerita bergambar untuk remaja dengan tujuan memperkuat alasan penulis dalam perancangan buku cerita bergambar ini.

2. Observasi

Metode observasi merupakan metode yang digunakan untuk mengamati objek yang diteliti secara tajam terperinci dan kemudian mencatatnya (Rohidi, 2011:182).

Observasi akan dilakukan dengan melakukan pengamatan kepada buku cerita bergambar yang disukai oleh remaja.

3. Wawancara

Menurut Sugiono (2009:317), wawancara adalah pertemuan dua orang yang bertujuan untuk bertukar informasi maupun ide melalui proses tanya jawab. Melalui proses wawancara tersebut, penulis dapat mengetahui hal-hal secara lebih mendalam mengenai objek yang dijadikan topik yang tidak bisa didapatkan melalui metode observasi.

Wawancara akan dilakukan terhadap orang yang ahli dan memiliki pemahaman mendalam berkaitan dengan pewayangan Jawa.

4. Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan yang sudah disiapkan terlebih dahulu kepada responden yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan penelitian, kemudian responden diarahkan ke suatu jawaban untuk kemudian dihitung. Metode kuesioner merupakan cara pengumpulan data yang dapat mencakup lingkup luas dalam waktu relatif singkat (Soewardikoen, 2013:25).

1.5.2 Analisis

1. Analisis Matriks

Merupakan teknik analisis yang dilakukan dengan cara menjabarkan beberapa objek kemudian membandingkannya. Objek yang akan dibandingkan di dalam analisis ini antara lain adalah ilustrasi tokoh Bima, tokoh populer, dan buku cerita bergambar yang pernah dibuat. Pembandingan dibuat untuk mengetahui kemiripan, kelebihan, dan kekurangan dari masing-masing objek yang dibandingkan.

2. Analisis SWOT

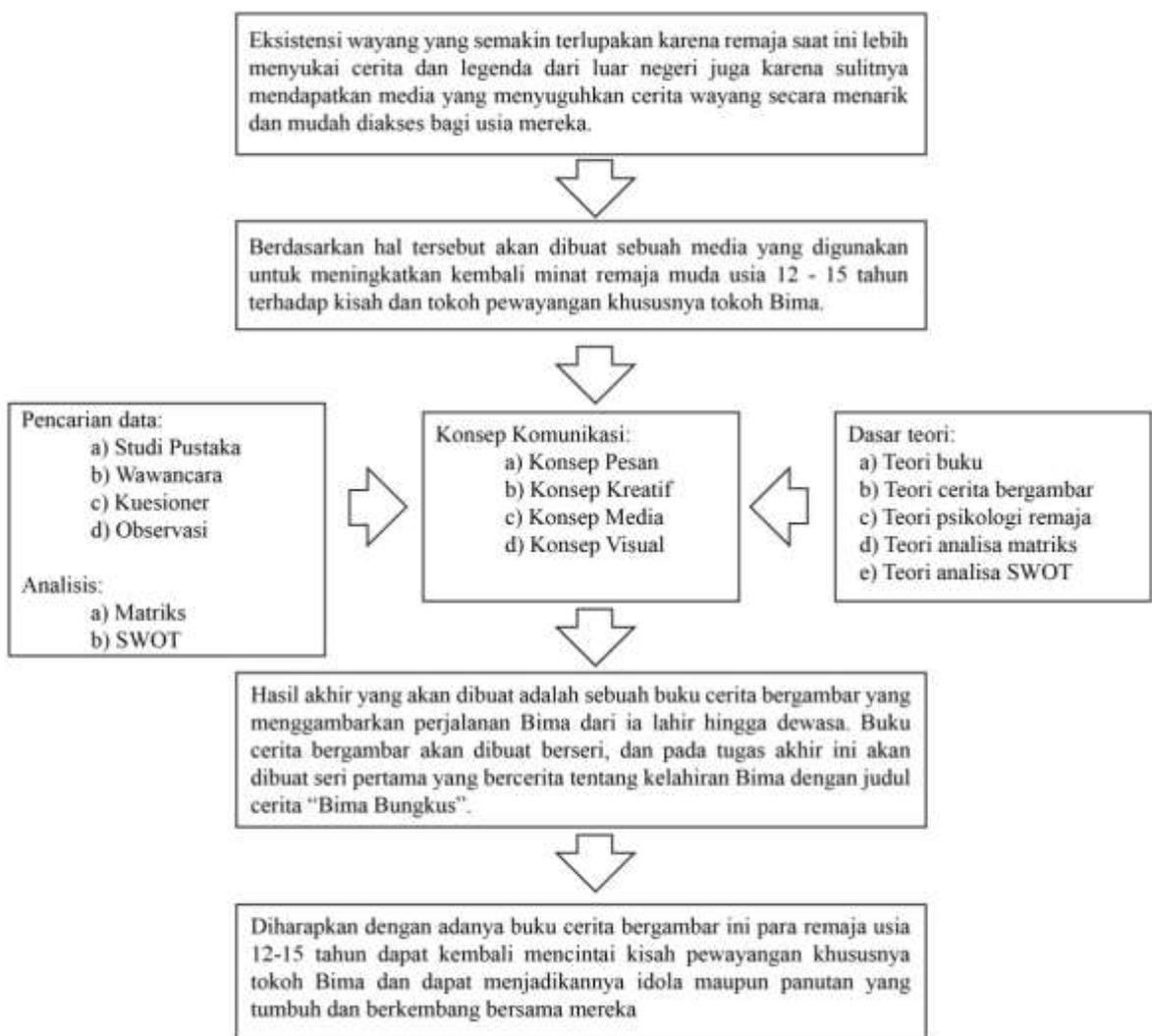
Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*Threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis (sumber:https://id.wikipedia.org/wiki/Analisis_SWOT).

Analisis SWOT dilakukan untuk melihat kelebihan dan kekurangan, serta kesempatan dan ancaman yang dimiliki kisah pewayangan.

1.6 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan menjelaskan mengenai alur perancangan yang digambarkan menggunakan bagan terstruktur mengenai bagaimana perancangan buku cerita bergambar ini akan dibuat, dimulai dari permasalahan yang diangkat tentang kisah pewayangan hingga hasil akhir perancangan yaitu sebuah buku cerita bergambar dengan cerita tersebut. Berikut skema perancangan yang akan dibuat:

Tabel 1. 1 Skema Perancangan



1.7 Pembabakan

Pembabakan menjelaskan mengenai gambaran umum dari setiap bab yang dibuat dalam proses perancangan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang permasalahan yang dihadapi menyangkut hal-hal yang diterapkan pada ide yang akan menjadi acuan dalam perancangan buku cerita bergambar ini yang berisi permasalahan, batasan masalah, tujuan perancangan, dan cara pengumpulan data beserta analisisnya yang akan penulis gunakan untuk mengolah data.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Dasar pemikiran berisi tentang dasar-dasar teori para ahli yang dijadikan acuan sesuai dengan konsep yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini, yang meliputi teori ilustrasi, warna, bentuk, tipografi, media dan strategi komunikasi, dan teori lain yang diperlukan dalam proses perancangan buku cerita bergambar.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Data dan analisis masalah berisi tentang rincian data mengenai wayang dengan Bima sebagai obyek utama yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar berseri beserta analisis yang dipakai untuk merealisasikan konsep yang sesuai dalam proses perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Konsep dan hasil perancangan berisi tentang konsep dasar perancangan yang merupakan hasil dari pengolahan data yang diperoleh beserta pengembangan dari konsep tersebut dan eksekusinya hingga hasil akhir prototipe dari buku cerita bergambar yang berisi tentang cerita tokoh pewayangan Bima dalam lakon “Bima Bungkus”

5. Bab V Penutup

Penutup berisi tentang kesimpulan dari seluruh proses perancangan buku cerita bergambar ini sehingga dapat diketahui alasan mengapa buku ini perlu dibuat dalam upaya memperkenalkan wayang kepada masyarakat. Sedangkan saran merupakan rekomendasi penulis kepada para pihak yang terkait