

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pasal 32 ayat 1 UUD 1945 berbunyi tentang budaya yaitu “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin untuk kebebasan dari masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai – nilai budayanya”. Konsekuensi logis amanat konstitusi ini berupaya untuk pelestarian kebudayaan yang menjadi tanggung jawab bersama Masyarakat Indonesia. Kebudayaan nasional mengacu pada nilai – nilai unggulan dari budaya – budaya lokal yang akan menjadi warisan budaya Bangsa Indonesia (*culture heritage*). Hal ini dapat dilihat juga dari apa yang diungkapkan oleh Sri Hartini, Pelaksana Tugas Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatra Utara, “Karena kebudayaanlah yang menjadi warisan yang bisa kita turunkan ke generasi selanjutnya. Itu pusaka.” (Kompas, 24 Juni 2014). Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat beragam, baik secara tangible maupun intangible. Pada masa kini dan masa depan kebudayaan akan sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Generasi muda sebagai pemangku kebudayaan di masa depan dituntut untuk memanfaatkan keberagaman sumberdaya kebudayaan untuk pembentukan ke-Indonesiaan (Kongres Kebudayaan, 2013).

Salah satu kebudayaan di Indonesia yang terkenal adalah wayang. Wayang populer dengan keunikannya hingga ditetapkan sebagai peninggalan warisan dunia yang berasal dari Indonesia sejak 7 November 2003. Tidak hanya dari keunikan cerita saja, tetapi wayang juga memiliki kelebihan dalam media pembelajaran seperti nilai – nilai kesenian, keindahan, filsafat, tingkah laku, persepsi religius, pandangan hidup dan cita-cita, terkandung dalam dunia pewayangan (Sujamto, 1992).

Namun, dengan datangnya era globalisasi yang cepat dapat menjadi sebuah tantangan maupun media baru untuk wayang. Globalisasi menjadi sebuah fenomena yang dapat memberikan dampak yang tak dapat di hindari (Scholte, 2001). Catur Nugroho dari Institut Seni Indonesia (ISI), mengatakan bahwa antusias penggagap wayang itu masih banyak, tetapi memang semakin era berjalan kalau peminatnya terlihat surut, fenomena tersebut terjadi karena wayang di era sekarang ini masih memiliki sifat yang kedaerahan. Yang dimana masih lebih banyak digelar di daerah yang khusus sekitar daerah sekitar pulau jawa dan masih menggunakan bahasa daerah yang membuat banyak orang tidak mengerti.

Diambil dari data BPS tahun 2021, masyarakat yang memiliki daya ketertarikan terhadap wayang pada remaja yang dari tahun 2018 bisa mencapai hingga 50% menurun

sebanyak 23,06%. Menurut Antonius (2021), mengatakan bahwa generasi muda dari daerah yang menghasilkan seni wayang ini menunjukkan ketidak pedulian karena kurangnya pemahaman terhadap kesenian yang ada. Data dari BPS juga menunjukkan penurunan angka jumlah kegiatan pada kegiatan wayang dari tahun 2012 sebanyak 47 pertunjukan menjadi hanya 18 pada tahun 2017. Diambil data BPS, tahun 2021 jumlah peminat seni pertunjukan wayang menunjukkan berada di level terendah dengan peresentase 3% dibandingkan dengan seni adat budaya lainnya.

Salah satu wayang yang merasakan dampak penurunan peminat ini juga berasal dari pulau Lombok. Sukardi, pedalang wayang Sasak, mengatakan bahwa seiring dengan berkembangnya zaman wayang mulai tenggelam tidak terkecuali wayang Sasak. Beliau juga mengatakan hal yang sama seperti Catur Nugroho tentang terhalangnya dari sifat kedaerahan dan bahasa yang membuat wayang Sasak sulit untuk dicapai dan dimengerti sehingga banyak yang lebih memilih media lain. Dalam media baru juga terdapat banyak aspek hiburan yang baru, yang sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan wayang, khususnya wayang kulit sasak ini yang sudah mulai terlupakan. Salah satu contoh dari media baru yang dapat dimanfaatkan ini adalah dari aspek hiburan berbentuk hobi. Dan salah satu hobi yang banyak digemari di Indonesia salah satunya merupakan *action figure* yang juga dapat dimanfaatkan seperti bentuk desainnya yang dapat dimanfaatkan dari wayang ini.

Dari fenomena yang menghalangi wayang di era sekarang ini, khususnya wayang kulit dari Lombok, penulis memutuskan untuk mengadaptasikan sebuah *concept art* berbentuk 2D *digital* berupa character yang menggambarkan salah satu cerita dari Lombok yang tidak banyak diketahui asal – usulnya yaitu Putri Mandalika. *Concept art* adalah sesuatu bentuk ilustrasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari desain, ide atau mood yang biasa digunakan di dalam *film*, *video game*, animasi hingga komik sebelum memasuki tahap akhir produksi. *Concept artis* merupakan seseorang individu yang menghasilkan desain visual yang nantinya dapat menghidupkan dari ide yang sudah dibuat.

Concept art ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali seni wayang yang khususnya wayang kulit Sasak terhadap remaja masyarakat Indonesia menggunakan media yang memanfaatkan dari arus globalisasi ini. Selain itu *concept art* ini dibuat sebagai media visual dengan *style anime* yang bertujuan untuk menargetkan kepada remaja untuk mengetahui seni wayang yang saat ini sudah berkurang diminati.

1.2 Identifikasi Masalah

- Wayang kulit sasak di era sekarang yang terbatas oleh kedaerahan

- Kurangnya rasa peduli masyarakat terhadap seni wayang dibandingkan seni budaya lain.
- Media yang memperkenalkan kembali wayang kulit sasak masih sulit untuk mencapai peminat baru

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana mengadaptasi *concept art* karakter untuk memperkenalkan wayang kulit sasak?
- Bagaimana memanfaatkan hobi *action figure* untuk dijadikan alat mengenalkan wayang kulit sasak?

1.4 Ruang Lingkup

Pembatasan ruang lingkup masalah perancangan ini adalah sebagai berikut:

- What (Apa)?

Membuat rancangan adaptasi *concept art* karakter game dari bentuk wayang dengan desain character 2D

- Who (Siapa)?

Concept art ini di tujukan bagi remaja yang ingin mempelajari wayang kulit sasak dan mempunyai hobi *action figure* atau *model kit*.

- When (Kapan)?

Perancangan *concept art* karakter ini memiliki rentang waktu berkisar bulan Oktober 2022 – Agustus 2023

- Why (Kenapa)?

Perancangan *concept art* karakter ini dibuat untuk sebagai pengenalan akan wayang kulit sasak kepada remaja.

- Where (Dimana)?

Lokasi perancangan dilakukan persekitaran Bandung

- How (Bagaimana)?

Perancangan untuk mengadaptasi *concept art* karakter ini akan dilakukan dengan kualitatif pada daerah Bandung dan juga akan dilakukannya studi pustaka.

1.5 Tujuan Perancangan

- Memberikan edukasi terhadap remaja Indonesia melalui adaptasi terhadap *concept art* karakter 2D untuk memperkenalkan tentang wayang kulit sasak.
- Adaptasi *concept art* karakter akan di buat dengan *style anime* agar lebih menarik perhatian pada usia remaja, dengan mengambil konsep cerita dari wayang kulit sasak

1.6 Manfaat Perancangan

- Manfaat Bagi Universitas

Menjadi ilmu pengetahuan dan referensi untuk mahasiswa selanjutnya yang ada dalam bidang game khususnya pada *jobdesk* sebagai *design character*

- Manfaat Bagi Penulis

Menambah wawasan dan ilmu dalam merancang *concept art* karakter

1.7 Metode Perancangan

Dalam perancangan adaptasi *concept art* karakter ini, data – data yang akan digunakan didapatkan melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan studi pustaka.

1.7.1 Persiapan

Membaca cerita dari Wayang Kulit Sasak untuk mendapatkan informasi serta pemahaman yang mendalam serta membaca beberapa buku yang berkaitan dengan topik yang akan di rancang sebagai data pendukung

1.7.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dari perancangan ini, penulis mencari tahu terlebih dahulu kebutuhan yang akan digunakan perancangan ini dan setelah itu mengidentifikasi dengan memusatkan perancangan pada desain yang akan diadaptasikan kedalam desain yang akan dirancang.

- Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang relevan dengan fenomena yang diteliti untuk penelitian dari buku - buku, berita, artikel, dan sumber - sumber terpercaya lainnya.

- Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui sumber sumber yang relevan melalui data – data yang sudah ada seperti video yang ada di internet dan juga berita – berita yang berkaitan dengan *gunpla*.

- Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui nara sumber yang sudah menjadikan merakit *gunpla* ini menjadi sebuah pekerjaan

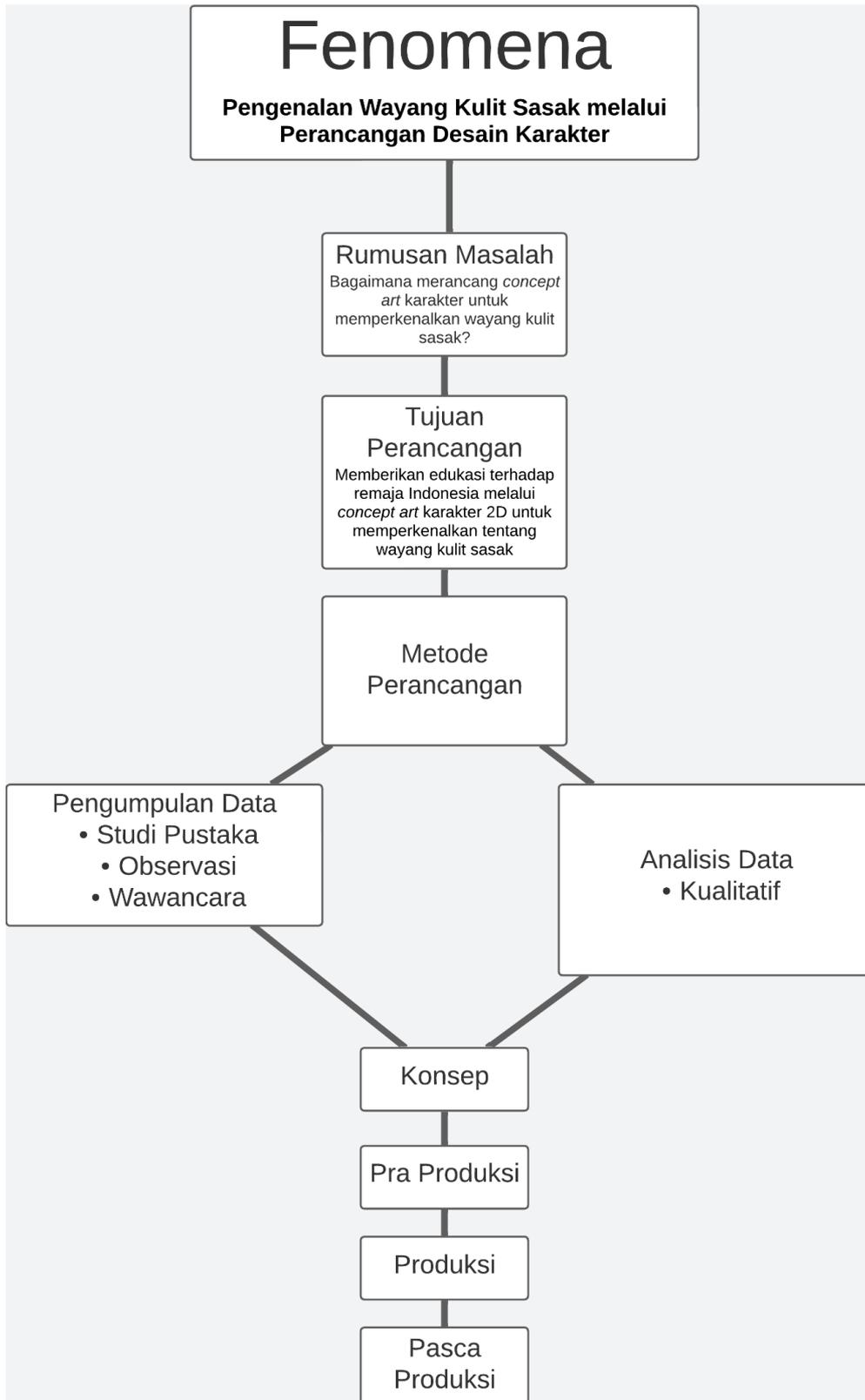
1.7.3 Analisis Data

Metode Analisis Data

Dalam menganalisis data, perancang menggunakan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan bagaimana keadaan subjek atau objek dalam penelitian. Menurut Nazir

(1988) metode deskriptif merupakan metode dalam meneliti sekelompok manusia, objek, kondisi, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas fenomena yaitu penurunan perekonomian pasca pandemi yang memerlukan sumber pemasukan baru dan memaparkan rumusan masalah, tujuan dan manfaat.

- **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan fenomena yang diangkat. Teori-teori yang dibahas dalam bab ini diantaranya yaitu; game, wayang, dan *character design*.

- **BAB III DATA & ANALISIS MASALAH**

Bab ini membahas hasil data yang telah dikumpulkan yang terdiri dari: data hasil wawancara, studi pustaka, observasi, dan data aspek imaji akan diuraikan serta dianalisis sehingga dapat menjadi data yang dapat diolah menjadi konsep dan perancangan.

- **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang konsep dan hasil perancangan dengan menggunakan media karakter desain.

- **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas kesimpulan dan saran dari hasil yang sudah dirancang berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.