

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wayang Golek adalah salah satu seni pertunjukan yang berasal dari wilayah Jawa Barat. Wayang sendiri berasal dari kata wayangan yang artinya adalah bayangan yang memiliki maksud mempertontonkan sebuah lakon lewat bayangan. Wayang Golek terbuat dari ukiran kayu berbentuk tiga dimensi, kepalanya bisa terlepas dari tubuhnya, dihubungkan oleh sebuah tangkai yang menembus rongga tubuh wayang yang sekaligus merupakan pegangan dalang. Melalui tangkai itulah dalang dapat memalingkan wajah wayangnya ke kiri atau ke kanan, sehingga wayang tersebut nampak hidup. Dengan menggerakkan badan wayang itu ke atas ke bawah berulang kali, dalang dapat menunjukkan seolah-olah wayang tersebut sedang terengah-engah setelah lari dikejar misalnya. Pertunjukan seni wayang golek merupakan seni pertunjukan teater rakyat yang banyak dipagelarkan.

Dahulu kala seni pertunjukan wayang masih relatif sederhana, demikian juga perangkat dan gamelannya masih relatif sedikit, sehingga pemain gamelan juga relatif sedikit. Namun saat ini seiring dengan perkembangan jaman, seni pertunjukan wayang membutuhkan perangkat gamelan yang banyak dengan demikian penabuh gamelan pun membutuhkan dalam jumlah banyak. Hal ini menjadikan pertunjukan wayang menjadi mahal dibandingkan dengan pertunjukkan lainnya.

Kampung Seni dan Budaya Jelekong adalah tempat pelestarian wayang golek. Lebih tepatnya di desa GiriHarja RT 1 RW 1. GiriHarja adalah nama tempat di Kelurahan Jelekong Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung. Desa ini adalah sebuah kampung seni yang memiliki para dalang wayang golek yang terkenal dan para pengrajin lukisan. Di desa GiriHarja terdapat grup kesenian wayang golek yang bernama Padepokan GiriHarja.

Padepokan GiriHarja didirikan pada tahun 1957 oleh Asep Sunandar Sunarya yang awalnya dibuat untuk tempat kursus pedalangan pementasan wayang golek. Dalang Asep memiliki banyak sekali murid yang kemudian menjadi dalang yang berhasil, diantaranya adalah anak-anaknya sendiri. Berkembangnya GiriHarja ini juga tidak terlepas dari sentuhan tangan dalang Asep Sunandar Sunarya yang dengan usaha

nya beliau dapat mengembangkan Padepokan ini sampai terkenal hingga sekarang tidak hanya di Indonesia saja tapi hingga ke manca negara juga. Padepokan GiriHarja ini sudah berdiri 16 tahun lamanya yang sampai sekarang masih sering beroperasi dan aktif hingga sekarang, yang awalnya dibuat untuk pelatihan mendalang sekarang juga menjadi tempat pelestarian dan kelompok kesenian wayang golek yang rutin melakukan kegiatan pementasan wayang golek di berbagai daerah.

Kampung seni dan budaya Jelekong memiliki banyak seniman, salah satunya adalah dalang - dalang dari keturunan Asep Sunandar Sunarya. Masyarakat Jelekong sangat menjaga dan melestarikan budaya dan keseniannya sampai sekarang. Maka dari itu banyak turis lokal maupun manca negara yang berkunjung ke Jelekong untuk belajar langsung kesenian desa Jelekong. Masyarakat Jelekong mayoritas sudah mengetahui tentang wayang golek dan bahkan hampir semua warga memiliki wayang golek dirumahnya. Ada yang bisa memainkan wayang golek tersebut dan ada yang hanya memiliki dan memajang wayang golek tersebut. Mayoritas anak kecil di Jelekong mengetahui wayang golek tetapi masih memiliki rasa takut untuk memegangnya dikarenakan penampilan dari wayang golek yang menurut mereka seram dan menakutkan.

Salah satu faktor banyaknya orang yang hanya melihat dan tidak bisa memainkan wayang golek karena biayanya yang mahal. Satu boneka wayang golek bisa di harga 1-2 juta rupiah, maka dari itu tidak banyak orang umum yang memilikinya dan bahkan memainkannya. Kemudian ada faktor keahlian yang tidak semua orang memiliki, dan tidak semua orang memiliki dasar edukasi tentang cara memainkan wayang golek. Dikarenakan pagelaran wayang golek pada awal mula dilaksanakan oleh kaum bangsawan saja maka dianggap sakral dan tidak sembarang orang bisa memainkannya. Seiring berkembangnya zaman, wayang golek kini lebih terbuka dan bisa siapa saja memainkannya. Namun karena ada faktor - faktor yang memicu kurangnya edukasi tentang wayang golek maka sedikit orang yang bisa memainkan wayang golek. Kurangnya juga dorongan dari orang tua untuk mendukung mengenai edukasi kesenian wayang golek ini

Pembahasan kali ini terfokuskan tentang bagaimana cara agar anak – anak di Jelekong mayoritas bisa memainkan wayang golek dengan biasa tanpa ada rasa takut seperti memainkan mainan boneka pada umumnya. Salah satu cara yang ditemukan adalah dengan memberikan edukasi tentang wayang golek sejak dini, agar mereka

terbiasa dan teredukasi. Terutama tentang dasar cara memainkan wayang golek. Mengenai edukasi apa yang diberikan kepada anak - anak disarankan media edukasi yang tepat yang disukai oleh anak – anak. Salah satunya adalah buku interaktif berwarna – warni dengan visual yang disukai oleh anak – anak. Seperti penggunaan ilustrasi pada buku anak yang menarik perhatian dan dibuat mudah menyerap informasi. Mayoritas anak tidak suka dengan buku yang berisikan banyak tulisan dikarenakan membosankan dan kurang menarik. Pada perancangan kali ini penulis akan memanfaatkan ilustrasi visual dan menargetkan anak diusia 6 – 9 tahun untuk mengedukasi tentang bagaimana memainkan wayang golek.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari hasil penjabaran latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih banyak anak di Kampung Seni Jelekong yang tidak bisa memainkan wayang golek.
2. Belum ada media edukasi tentang pembelajaran memainkan alat kesenian wayang golek di Kampung Seni Jelekong.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, menghasilkan rumusan sebagai berikut:
Bagaimana merancang media edukasi mengenai cara memainkan wayang golek, yang dapat mengedukasi anak usia 6 – 9 tahun di Kampung Seni Jelekong.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir ini terdapat batasan masalah agar penelitian dapat terfokus dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa
Perancangan media edukasi mengenai cara memainkan wayang golek, mengenalkan serta menghilangkan rasa takut anak berusia 6 – 9 terhadap wayang golek di Kampung Seni Jelekong.

2. Mengapa

Masih banyak anak di Kampung Seni Jelekong yang tidak bisa memainkan wayang golek. Belum banyak media edukasi tentang pembelajaran memainkan alat kesenian wayang golek.

3. Siapa

Perancangan ini ditujukan untuk anak usia 6 - 9 tahun.

4. Dimana

Proses perancangan ini dilakukan di Kampung seni Jelekong tepatnya Desa GiriHarja, Kabupaten Bandung.

5. Kapan

Pengumpulan data dilakukan pada bulan 23 Oktober 2023 – 25 April 2024, dan untuk pelaksanaan perancangan media edukasi ini dilakukan mulai dari bulan Mei 2024.

6. Bagaimana

Perancangan media edukasi mengenai cara memainkan wayang golek, kemudian menghemat waktu dan biaya untuk bisa memainkan wayang golek. Media akan berbentuk buku interaktif anak, untuk mengedukasi anak berusia 6 – 9 terhadap wayang golek di Kampung Seni Jelekong.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan karya tugas akhir ini adalah untuk dapat mengetahui pembuatan media edukasi cara memainkan wayang golek menghemat waktu dan biaya untuk bisa memainkan wayang golek. Mengedukasi serta memberikan pengalaman anak berusia 6 – 9 untuk bisa memainkan wayang golek di Kampung Seni Jelekong.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Umum

- a. Mengedukasi anak tentang cara memainkan wayang golek dan menghilangkan rasa takut anak usia 6 - 9 tahun terhadap wayang golek.
- b. Menghemat biaya dan waktu anak untuk belajar memainkan wayang golek.

- c. Membantu menambah minat anak dan menghilangkan rasa takut anak terhadap wayang golek di Kampung Seni Jelekong.
2. Secara Khusus
 - a. Sebagai syarat menyelesaikan Program Kompetisi Kampus Merdeka (PKKM)
 - b. Sebagai syarat menyelesaikan tugas akhir.
 - c. Sebagai referensi untuk penelitian atau perancangan yang sama.
 - d. Sebagai pengalaman baru dalam memproduksi media edukasi baru mengenai dasar cara memainkan wayang golek.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa:

1. Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan metode turun ke lapangan yang melibatkan semua panca indra sebagai alat perekam data. Observasi dilakukan oleh penulis dengan mendatangi beberapa lokasi seperti kelurahan, sekretariat Kompepar GiriHarja, kediaman dalang, Padepokan GiriHarja di Kampung Seni Jelekong.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara membangun komunikasi dengan narasumber untuk menggali informasi tentang kejadian yang tidak bisa diamati langsung oleh peneliti (Soewardikoen, 2019). Dengan melakukan wawancara beberapa narasumber terkait seperti dalang, ketua Kompepar GiriHarja anak SD, dan tokoh - tokoh lainnya di Kampung Seni Jelekong serta seorang ilustrator buku anak.

3. Kuesioner

Metode kuesioner ini merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Penulis melakukan kegiatan di SDN GiriHarja dengan memberikan lembaran form pertanyaan mengenai wayang golek dan media pembelajaran wayang golek yang akan dibuat kepada guru dan siswa kelas 1, 2 dan 3.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan meliputi pengumpulan data dari berbagai sumber atau dokumen pustaka yang berkaitan dengan penyusunan laporan penelitian, yang meliputi teori yang mampu menunjang analisis objek penelitian berupa informasi maupun referensi melalui buku, jurnal maupun media internet.

1.8 Metode Analisis Data

a. Metode Analisis Visual

Analisis visual menurut Gillian Rose menunjukkan bahwa adanya keseriusan dalam bagaimana seseorang memandang sebuah imaji atau bentuk visual apapun. Analisis visual lebih dari sekedar menampilkan data secara grafis. Analisis visual yang modern dan interaktif memungkinkan dengan mudah menggabungkan data dari berbagai sumber dan menganalisis data secara mendalam langsung dalam visualisasi itu sendiri.

b. Metode Analisis Hasil Observasi

Pada analisis hasil observasi ini penulis menggunakan metode analisis tematik. Analisis tematik merupakan salah satu cara untuk menganalisa data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menemukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti (Braun & Clarke, 2006). Langkah yang dilakukan pada analisis ini yaitu: (1) Memahami data dengan membaca ulang data yang diperoleh untuk mendalami perspektif dari narasumber atau partisipan; (2) Mengkoding data yaitu menemukan tema dan permasalahan utama dalam wawancara; (3) Mencari tema, atau dengan mencari solusi dari permasalahan yang didapatkan pada saat penelitian berlangsung; (4) Simpulan, berisikan simpulan dari solusi yang didapat.

c. Analisis Matriks Perbandingan Proyek Sejenis

Analisis ini dilakukan dengan cara menyusun tabel perbandingan yang berpasangan pada masing-masing karya yang berbeda. Karya dipilih berdasarkan referensi yang telah diamati oleh penulis mengacu pada

ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan seperti perbandingan mulai dari sampul hingga jenjang bahasa pada karya yang dipilih.

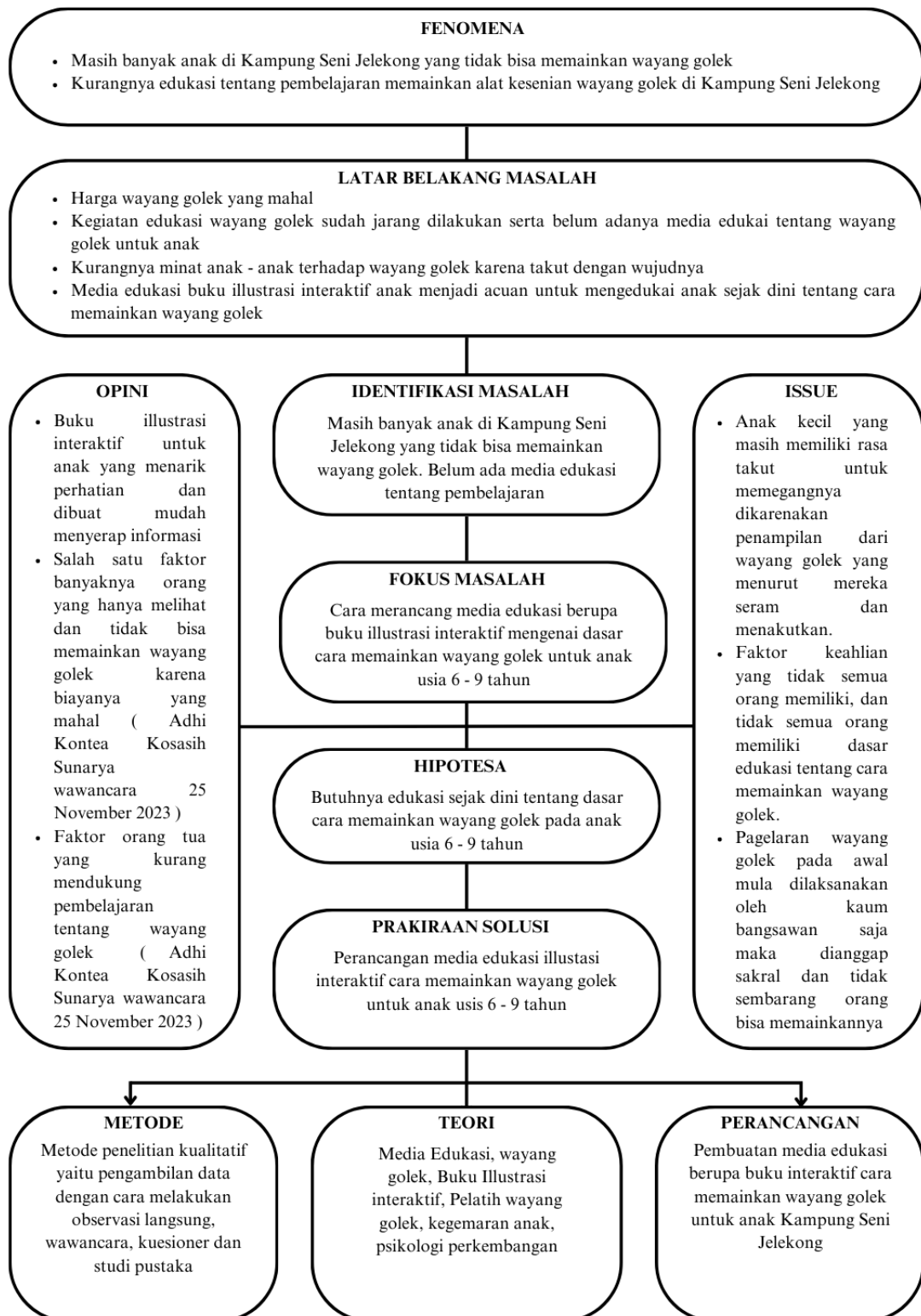
d. Analisis Hasil Wawancara

Analisis yang dilakukan dengan menarik kesimpulan *poin – poin* penting dari keseluruhan wawancara yang telah dilakukan. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan intisari dari wawancara yang dilakukan oleh beberapa narasumber terkait.

e. Analisis Hasil Kuesioner

Pada analisis hasil kuesioner ini penulis menggunakan metode analisis kuantitatif dengan memiliki kemampuan merekap seluruh pertanyaan pada kuesioner. Rekap tersebut berbentuk sebuah *presentase* diagram sehingga bisa diketahui secara akurat hasil dari *presentase* dari pertanyaan yang telah dijawab oleh responden. Menarik kesimpulan dan mendapatkan data yang akurat.

1.9 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
sumber: Fadia Ramdhilla, 2023

1.10 Pembabakan

a. BAB I Pendahuluan

Memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, cara pengumpulan data, metode analisis data, kerangka penelitian dan pembabakan.

b. BAB II Landasan Teori

Berisi teori yang akan dicantumkan, antara lain teori media edukasi, teori desain komunikasi visual, teori buku cergam, teori perjenjangan buku, teori perjenjangan kebahasaan, teori perkembangan kognitif anak, peran orang tua sebagai pengasuh, dan wayang golek, kerangka teori, dan asumsi.

c. BAB III Data dan Analisis Data

Berisi data-data hasil penelitian yang dikumpulkan melalui proses observasi, wawancara, kuesioner, analisis data matriks perbandingan, analisis data observasi, analisis data wawancara, dan analisis data hasil kuesioner.

d. BAB IV

Memuat konsep pesan, konsep kreatif konsep media, media pendukung, perencanaan dana, perencanaan narasi, konsep visual, *storyboard*, hasil perancangan visual dan *mockup*.

e. BAB V

Berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan perancangan oleh penulis.