

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang**

Wayang adalah salah satu kebudayaan tradisional dari Indonesia yang sudah ada selama beberapa abad. Dulunya, wayang adalah media penyebaran agama, terutama agama Islam oleh Sunan Kalijaga pada abad ke-15. Wayang sendiri merupakan adaptasi dari kebudayaan India yang kemudian dicampur dengan kebudayaan Indonesia. Pertunjukan wayang diiringi dengan sindenan dan juga musik dari gamelan. Wayang sendiri dimainkan oleh satu orang yang disebut dalang dengan kain pemisah yang digunakan untuk memisahkan antara penonton dan juga dalang. Sehingga penonton hanya bisa melihat bayang-bayang dari wayang dan juga dalang.

Salah satu lakon (cerita) wayang yang paling dikenal ialah kisah Mahabharata. Mahabharata adalah salah satu wiracarita besar India kuno yang ditulis dalam Bahasa Sanskerta yang memuat banyak filsafat dan pribadatan Hindu (Haluan.com, 2022). Ketika memasuki Nusantara, kisah Mahabharata diadaptasi agar sesuai dengan kaidah Islam sehingga Sunan Kalijaga menggunakan wayang dengan lakon Mahabharata sebagai media berdakwah. Ada karakter baru yang dibuat dan jalan cerita yang sedikit diubah dari versi aslinya. Unsur kebudayaan Hindu pun tidak dihapus, hanya dipadukan dengan budaya Islam agar dapat diterima oleh masyarakat yang dulunya mayoritas memeluk agama Hindu.

Salah satu cerita pewayangan adalah Dewa Ruci. Dewa Ruci mengisahkan tentang seorang kesatria bernama Bima yang pergi mencari air kehidupan atas dasar perintah gurunya. Ia pergi mengembara hutan, gunung, hingga Samudra. Selepas dari Samudra, Bima akan bertemu dengan Dewa Ruci, sosok kerdil yang menyerupai dirinya. Dari Dewa Ruci, Bima mendapatkan pesan dan pelajaran mengenai jati diri.

Cerita perwayangan banyak jenisnya dan tiap kisah memiliki pesan moralnya tersendiri yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan. Membuat *game* untuk memberikan edukasi berdasarkan dari kisah wayang kulit tidak hanya memperkenalkan tetapi juga memberikan pelajaran moral kepada yang menerimanya. Seperti kisah Dewa Ruci yang menceritakan perjalanan Bima mencari air kehidupan memiliki pesan tentang jati diri seseorang. Jati diri ada di setiap orang dan merupakan salah satu bentuk perjalanan panjang yang dihadapi setiap orang (Gramedia.com, 2022). Dilansir dari Republika, Stpehenson berujawa bahwa remaja yang memiliki identitas diri yang kuat lebih mudah untuk membuat keputusan hidup. Ini memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang sehat dan pandangan yang positif terhadap hidup. Untuk mengetahui jati diri pribadi, perlu seseorang untuk memahami apa itu jadi diri dan bagaimana cara mereka menemukannya. Menurut Erikson (1950) terdapat delapan tahapan perkembangan psikososial manusia dan pada tahap V, yaitu usia 12-18 tahun, manusia mulai mencari identitasnya sendiri. Oleh karena itu, umum bagi remaja melakukan eksplorasi dan mencoba banyak hal sebagai bentuk untuk mengetahui jati dirinya. Tahap ini krusial karena jika seseorang tidak dapat menemukannya, krisis identitas dapat terjadi dikemudian harinya.

Banyak hal yang bisa dilakukan untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada generasi yang lebih muda terutama generasi masa kini. Bisa melalui media animasi, film, dan juga *game*. Sudah banyak animasi, film, dan juga *game* yang terinspirasi atau menggunakan konsep berdasarkan kebudayaan yang ada di Indonesia dengan tujuan untuk revitalisasi atau memperkenalkan budaya dengan cara yang lebih menarik. Hal inilah yang menjadikan inspirasi untuk membuat *game* yang terinspirasi dari kisah wayang kulit. Tidak hanya sebagai revitalisasi, tetapi juga memberikan edukasi. Karena pertunjukan kisah tidak hanya sebagai hiburan saja tetapi juga sebagai media edukasi.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan wayang tidak memiliki perubahan yang signifikan. Sayangnya saat ini wayang termasuk salah satu budaya Indonesia yang hampir punah. Antusiasme terhadap perwayangan juga rendah sehingga keinginan menjadi dalang ataupun mengembangkannya sangat rendah (travel.okezone.com, 2022). Ditambah durasi pertunjukan wayang yang mencapai

4 sampai 5 jam bisa dikatakan lama karena wayang biasa dimulai malam dan selesai dini hari. Hal lainnya adalah di era modern ini pertunjukan wayang harus bersaing dengan teknologi yang mulai berkembang pesat (kompasiana.com, 2022). Sudah banyak hiburan yang lebih mudah untuk diakses di era modern ini, sehingga generasi mudah memilih untuk menonton film, acara TV, bahkan bermain video *game*.

Menurut Aji (2014) Video *Game* digemari tidak hanya oleh anak-anak saja, bahkan dewasa juga menikmatinya. *Game* yang kita tahu saat ini, permainan yang dapat dimainkan dengan *console*, *handphone*, komputer bahkan laptop. Bermain *game* memberikan beberapa pengaruh kepada penikmatnya, salah satunya adalah yang positif. Seperti, selain menjadi media hiburan, *game* dapat melatih berpikir secara efektif, meningkatkan pemikiran kritis, serta mendorong kerja sama tim (xwa.edu.sg, 2023).

Berdasarkan fenomena di atas maka penulis memutuskan untuk membuat rancangan desain karakter game bertemakan wayang kulit. Dipilih pembuatan desain karakter untuk meningkatkan kreasi konsep visual karakter. Visual penting untuk menarik perhatian, menciptakan hubungan emosional, dan keterlibatan pada konsumen (unisbank.ac.id., 2024). Desain karakter ini dibuat dengan tujuan memberi pengetahuan lebih mengenai wayang kulit dan nilai-nilai dari cerita wayang kulit Dewa Ruci.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari fenomena di atas maka dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang ada ialah:

1. Kurangnya antusiasme generasi muda untuk mengembangkan serta menyampaikan cerita wayang.
2. Pertunjukan wayang harus bersaing dengan dengan teknologi yang berkembang pesat di jaman sekarang.

3. Perlunya memanfaatkan media kreatif untuk memperkenalkan dan mengedukasi budaya Indonesia.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Pada identifikasi masalah yang sudah paparkan, maka rumusan masalah berupa:

1. Apa nilai-nilai yang terkandung dalam kisah wayang kulit Dewa Ruci?
2. Bagaimana merancang desain karakter game agar dapat menyampaikan nilai-nilai pada kisah wayang kulit Dewa Ruci?

### **1.2.3. Tujuan dan Manfaat Rancangan**

Beberapa tujuan dari perancangan konsep ini adalah:

1. Mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam kisah wayang kulit Dewa Ruci.
2. Mengetahui bagaimana cara merancang desain karakter agar nilai-nilai pada kisah Dewa Ruci dapat tersampaikan.

Selain tujuan, terdapat juga manfaat dari rancangan visual game ini, yaitu:

#### **a. Bagi Penulis**

1. Menambah ilmu dalam perancangan *game* khususnya pada desain karakter.
2. Secara tidak langsung dan langsung ikut andil dalam memberikan pengetahuan mengenai wayang kulit.

#### **b. Bagi Masyarakat**

1. Mendapatkan sarana baru dalam belajar dan mendapat pengetahuans wayang kulit melalui *game* khususnya untuk remaja.
2. Mendorong minat dan antusiasme untuk melestarikan dan belajar mengenai wayang kulit.
3. Menambah sarana baru untuk belajar mengenai jati diri.

#### **c. Bagi Universitas**

1. Menjadi referensi dan juga pengetahuan tambahan bagi mahasiswa terutama dalam merancang konsep visual *game*.
- d. Bagi Industri *Game*
1. Secara langsung dan tidak langsung ikut berkontribusi dalam menambah inovasi baru dalam *game* terutama yang bertemakan wayang kulit.
  2. Menambah referensi dalam bidang visual *game* untuk *game* bertemakan budaya lokal Indonesia terutama wayang kulit.
- e. Bagi Industri Kreatif
1. Mendorong minat para pelaku industri kreatif dalam mengangkat karya bertemakan budaya lokal.

### **1.3. Ruang Lingkup**

Fokus penelitian akan mengarah ke perancangan desain karakter dalam *game* bertemakan wayang kulit kisah Dewa Ruci. Agar perancangan desain karakter lebih terarah, maka dibuat pembatasan ruang lingkup sebagai berikut:

#### **1.3.1. Apa**

Mengumpulkan data mengenai wayang kulit, anatomi dari wayang kulit, nilai-nilai dalam kisah wayang kulit Dewa Ruci, rancangan desain karakter *game*, dan data pembantu lainnya. Kemudian data yang sudah didapatkan dan diteliti akan dianalisis sebagai acuan dalam perancangan desain karakter tokoh lakon Dewa Ruci.

#### **1.3.2. Siapa**

Target utama perancangan ialah untuk remaja berusia 15 hingga 18 tahun.

#### **1.3.3. Dimana**

Perancangan akan dilakukan di Kabupaten Bandung.

#### **1.3.4. Kapan**

Pengumpulan data dilakukan pada Oktober 2023-Januari 2024. Sedangkan perancangan dilakukan pada bulan Maret 2024-Juli 2024

### **1.3.5. Bagaimana**

Merancang desain karakter dari tokoh wayang kulit lakon Dewa Ruci menggunakan berbagai teori perancangan dan nilai-nilainya dengan output berupa artbook.

## **1.4. Metode Perancangan**

Pada tahap ini penulis mencari dan mengumpulkan data *Mix method* dengan beberapa metode. Tahap ini penting agar dapat mengembangkan ide rancangan yang dibuat.

### **1.4.1. Metode Pengumpulan Data**

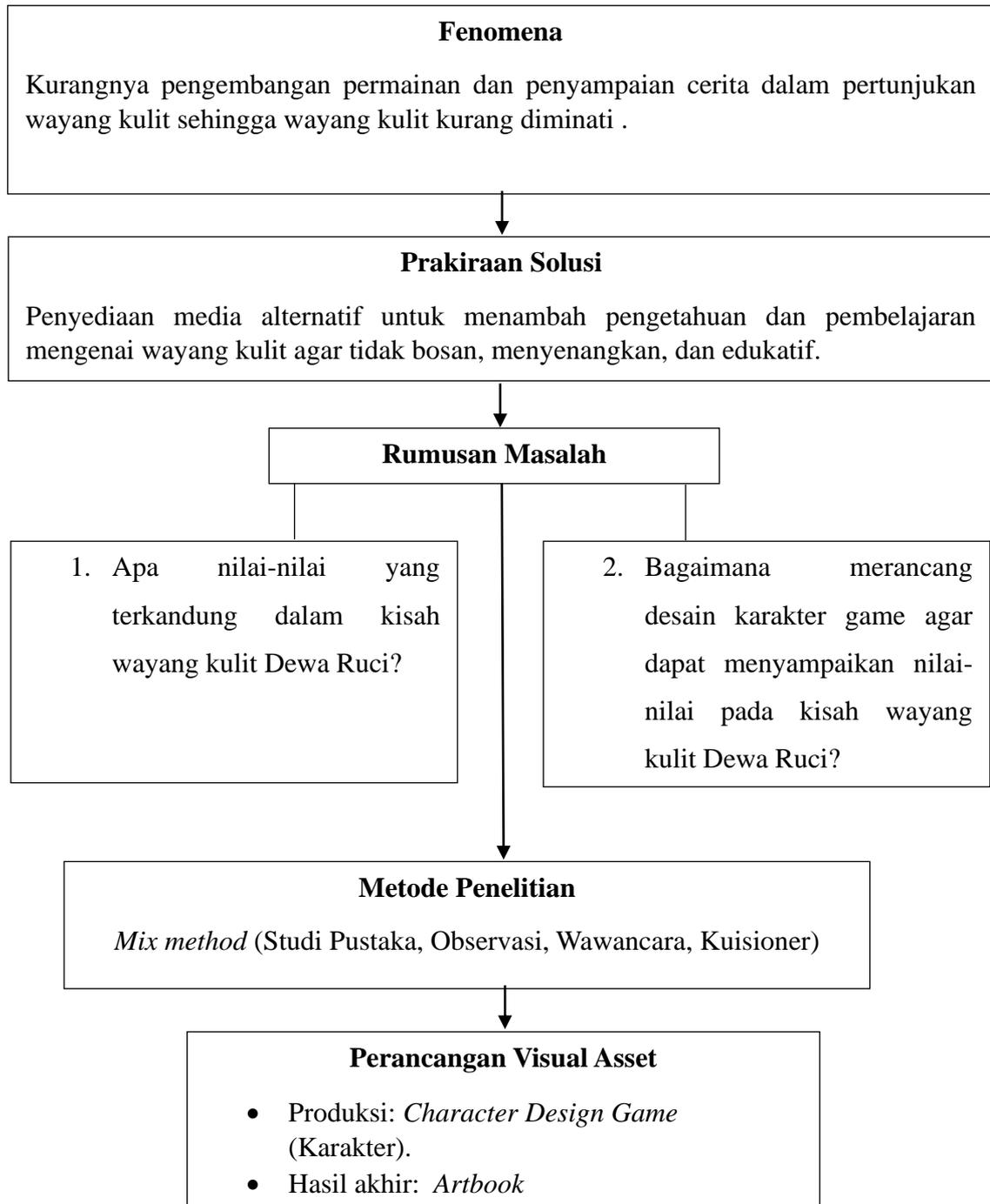
Data yang dikumpulkan adalah kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuisisioner. Pada tahapan observasi akan dilakukan dengan mengamati visual dari wayang kulit. Dalam tahap studi pustaka sendiri yaitu membaca buku, baik secara fisik maupun *e-book* mengenai wayang kulit seperti “Anatomi pada Wayang Kulit Purwa.”, lalu jurnal, dan juga artikel dari internet. Wawancara juga akan diadakan untuk menanyakan kepada ahli yang bersangkutan kepada objek yang dibahas dan sesuai dengan jobdesk yang dipilih. Kuisisioner akan dibagikan kepada *target audience* sebagai jangkauan wawasan *target audience* dengan topik penelitian.

### **1.4.2. Metode Analisis Data**

Semua data kualitatif dan kuantitatif yang sudah terkumpulkan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan studi media disusun lebih rapi, sesuai dengan kategori yang sudah dibentuk. Kemudian masing-masing dianalisis lebih lanjut secara rinci dan merangkap semua hasil data. Setelah semua data dirangkap dan dianalisis, hasilnya akan disampaikan berdasarkan apa yang penulis pahami setelah menganalisa dari data yang telah diperoleh secara deskriptif. Hasil Analisa akan dijabarkan di dalam tabel untuk mempermudah bacaan dan adanya keterangan yang menjabarkan hasil analisis data.

## 1.5. Kerangka Perancangan

Tabel 1.1. Kerangka Penelitian



## **1.6. Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang mengenai penelitian yang diambil yaitu Perancangan Desain Karakter Game dari Tokoh Wayang Kulit dalam Kisah Dewa Ruci, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup atau Batasan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian dan pembabakan dari Bab 1 hingga Bab 5.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori para ahli yang berkaitan dengan judul penelitian dan juga hasil akhir dari penelitian yang dilakukan, yaitu desain karakter.

### **BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH**

Di dalam bab ini menjelaskan tentang hasil pengumpulan data yang sudah dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi, wawancara, analisa karya sejenis, dan kuisioner. Data yang dikumpulkan adalah data pewayangan di Indonesia, kisah Dewa Ruci, tokoh-tokoh cerita Dewa Ruci, serta karya-karya sejenis yang dipilih dan dianalisis.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Menjelaskan konsep pesan, konsep media, dan juga konsep kreatif dari karya yang dirancang. Konsep pesan berisikan pesan yang ingin disampaikan atau terkandung, konsep media berisikan media apa yang digunakan, dan konsep kreatif berisikan eksplorasi dari desain. Lalu dijabarkan proses rancangan hingga hasil akhir karya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan juga saran berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan dan sesuai dengan rumusan masalah.