

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan warisan budaya yang melimpah, terdapat banyak pulau dari Sabang hingga Merauke yang tentunya menciptakan keberagaman. Keberagaman inilah yang menghasilkan Indonesia menjadi negara yang kaya akan budaya seperti rumah adat, upacara adat, tari tradisional dan berbagai budaya lainnya. Menurut Koentjaraningrat (1993: 5), unsur kebudayaan mempunyai tiga wujud, yaitu pertama sebagai suatu ide, gagasan, nilai-nilai norma-norma peraturan dan sebagainya, kedua sebagai suatu aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam sebuah komunitas masyarakat, ketiga benda-benda hasil karya manusia.

Salah satu contoh kebudayaan dari hasil karya manusia adalah wayang, dilansir dari detik.com pada tanggal 7 November 2003 The United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) resmi menetapkan wayang sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan di bidang cerita narasi yang indah dan berharga. Wayang sendiri berasal dari Bahasa Jawa “wewayangan” yang berarti bayangan, kata-kata tersebut muncul ketika zaman dahulu para penonton berada di belakang layar saat menonton sang dalang memainkan wayang yang diterangi oleh lampu sehingga menimbulkan bayangan (Kustopo, 2008).

Pertunjukan wayang pada dasarnya netral, dalam artian dapat dimanfaatkan untuk kepentingan apa saja oleh siapa pun tanpa adanya batasan, oleh karena itu pertunjukan wayang dapat digunakan untuk berbagai macam kepentingan seperti upacara ritual, media Pendidikan, media penerangan, dan sebagai seni pertunjukan yang memberikan hiburan kepada para penonton. (Kebudayaan, Peranan Koleksi Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat, 1989)

Kini wayang telah berkembang luas ke berbagai daerah di Nusantara dengan ciri khasnya masing-masing, salah satu jenis wayang yang jarang diketahui adalah Wayang Kulit Betawi. Kesenian suku Betawi ini memiliki pengaruh dari Wayang Purwa namun mengalami beberapa perkembangan dan memiliki

pakem tersendiri, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada ketua bidang penelitian dan pengembangan Lembaga Kebudayaan Betawi Drs. Yahya Andi Saputra, wayang kulit memasuki kawasan Batavia sekitar tahun 1628 dan 1629 saat Sultan Agung Anyarkusuma mengerahkan prajurit Mataram ke Batavia.



Gambar 1. 1 Wayang Kulit Betawi di Museum Wayang
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Maret 2024

Pada akhir abad ke-19 Wayang Kulit Betawi mulai dapat perhatian banyak orang dan sastra Melayu Betawi sangat digemari, saat itu naskah pementasan wayang disalin kedalam aksara Jawi oleh Muhammad Bakir. Salah satu naskah yang digemari banyak orang adalah naskah Hikayat Purusara, naskah tersebut memiliki daya tarik yang besar karena memiliki visual ilustrasi dari tokoh-tokoh wayang, ilustrasi pada naskah memiliki arti yang penting sebagai penanda bentuk budaya.

Saat ini, eksistensi Wayang Kulit Betawi mengalami penurunan disebabkan oleh perkembangan zaman, menurut (Mu'jizah, 2015) berkembangnya Batavia menjadi Jakarta, kota megapolitan, merupakan tantangan berat bagi kehidupan Wayang Kulit Betawi karena daerah yang dulunya menjadi pusat peradaban Betawi telah tergerus oleh perkembangan zaman, Jakarta sudah tidak identik dengan masyarakat Betawi. Selain itu perkembangan teknologi juga memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan seni tradisi, masyarakat bisa

menemukan hiburan dengan mudah tanpa harus menggelar pementasan wayang seperti zaman sebelumnya

Faktor lain yang mempengaruhi menurunnya eksistensi Wayang Kulit Betawi juga karena kurangnya upaya dari pemerintah untuk memberikan sebuah media edukasi mengenai keberadaan wayang kulit tersebut untuk umum, Para dalang wayang tersebut juga semakin menua dan masih ragu untuk meneruskan profesi dalang kepada keturunannya sebab para dalang menganggap profesi tersebut kurang mendapat penghargaan yang layak.

Kebertahanan Wayang Kulit Betawi ini memerlukan sebuah media untuk membantu mengalihkan pengetahuan generasi tua ke generasi muda. Salah satu media yang efektif adalah melalui perancangan buku cerita berilustrasi interaktif untuk anak berumur 7-9 tahun. Dengan adanya ilustrasi maka hal tersebut dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat baca, menurut Rahim (Pangestu, 2019) minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Selain itu ilustrasi juga bisa memudahkan anak-anak dalam memahami bacaan dan meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan seperti:

1. Para dalang yang semakin hari menua namun masih belum yakin untuk menurunkan profesi dalang tersebut kepada keturunannya.
2. Sedikitnya media cetak mengenai kesenian Wayang Kulit Betawi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahan seperti:

1. Bagaimana Merancang Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk Mempopulerkan Wayang Kulit Betawi?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk menjawab persoalan yang ada pada perumusan masalah, perlunya menentukan batasan-batasan masalah pada penelitian agar tidak meluas diantaranya:

1. Apa (*what*)

Kesenian Betawi yaitu Wayang Kulit Betawi yang mulai memudar kebutahanannya karena sedikitnya media informasi yang bisa ditemukan dan menurunnya minat masyarakat terhadap kesenian tersebut.

2. Siapa (*who*)

Anak laki-laki dan perempuan berusia 7-9 tahun yang merupakan generasi muda yang diharapkan bisa melanjutkan kebertahanan Wayang Kulit Betawi.

3. Dimana (*where*)

Penelitian dilakukan di daerah Jakarta, mendatangi ketua Lembaga kebudayaan Betawi Bapak Yahya di Jakarta Selatan, mendatangi dosen ilmu budaya Ibu Mu'jizah, menemui dalang Wayang Kulit Betawi ki Sukarlana di Bekasi, dan mendatangi Museum Wayang di Jakarta kota.

4. Mengapa (*why*)

Perancangan media ini dilakukan karena kurang adanya informasi mengenai kesenian Wayang Kulit Betawi yang mudah dipahami oleh anak-anak.

5. Kapan (*when*)

Perancangan media ini berlangsung selama 4 bulan dari awal bulan Maret 2024 hingga Juni 2024 dengan tahapan bulan Maret untuk penyelesaian bab 1, bulan April untuk penyelesaian bab II dan bab III, bulan Mei – Juli untuk penyelesaian bab IV dan V.

6. Bagaimana (*how*)

Kurang adanya perhatian dari pemerintah dalam pelestarian membuat kesenian Wayang Kulit Betawi tersebut memudar kebutahanannya maka dari itu perancangan buku cerita ilustrasi ini dibuat sebagai aktualisasi dari keberadaan Wayang Kulit Betawi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa permasalahan dan hasil identifikasi diatas, penulisan dapat menyimpulkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mempopulerkan kembali kesenian Wayang Kulit Betawi kepada anak berumur 7-9 tahun di Jakarta.

2. Dapat membuat sebuah media selain pertunjukkan agar Wayang Kulit Betawi dapat dikenal secara luas

1.5 Metode Pengumpulan Data & Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menjadi satu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini menjadi strategi untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Proses pengumpulan data yang dapat dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan menurut Mestika Zed (dalam Andriyany, 2021) dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Pada bagian ini akan menyajikan informasi mengenai sejarah Wayang Kulit Betawi beserta fungsinya melalui jurnal serta buku-buku untuk keakuratan informasi.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2013) wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan secara langsung dengan narasumber yang berkaitan dengan Wayang Kulit Betawi, kegiatan ini akan melibatkan beberapa narasumber seperti Bapak Drs. Yahya Andi Saputra sebagai ketua bidang penelitian dan pengembangan Lembaga Kebudayaan Betawi, narasumber kedua yaitu Ibu Mu'jizah sebagai Dosen Ilmu Budaya di Universitas Indonesia, narasumber selanjutnya Bapak Sukarlana sebagai dalang Wayang Kulit Betawi.

3. Kuisisioner

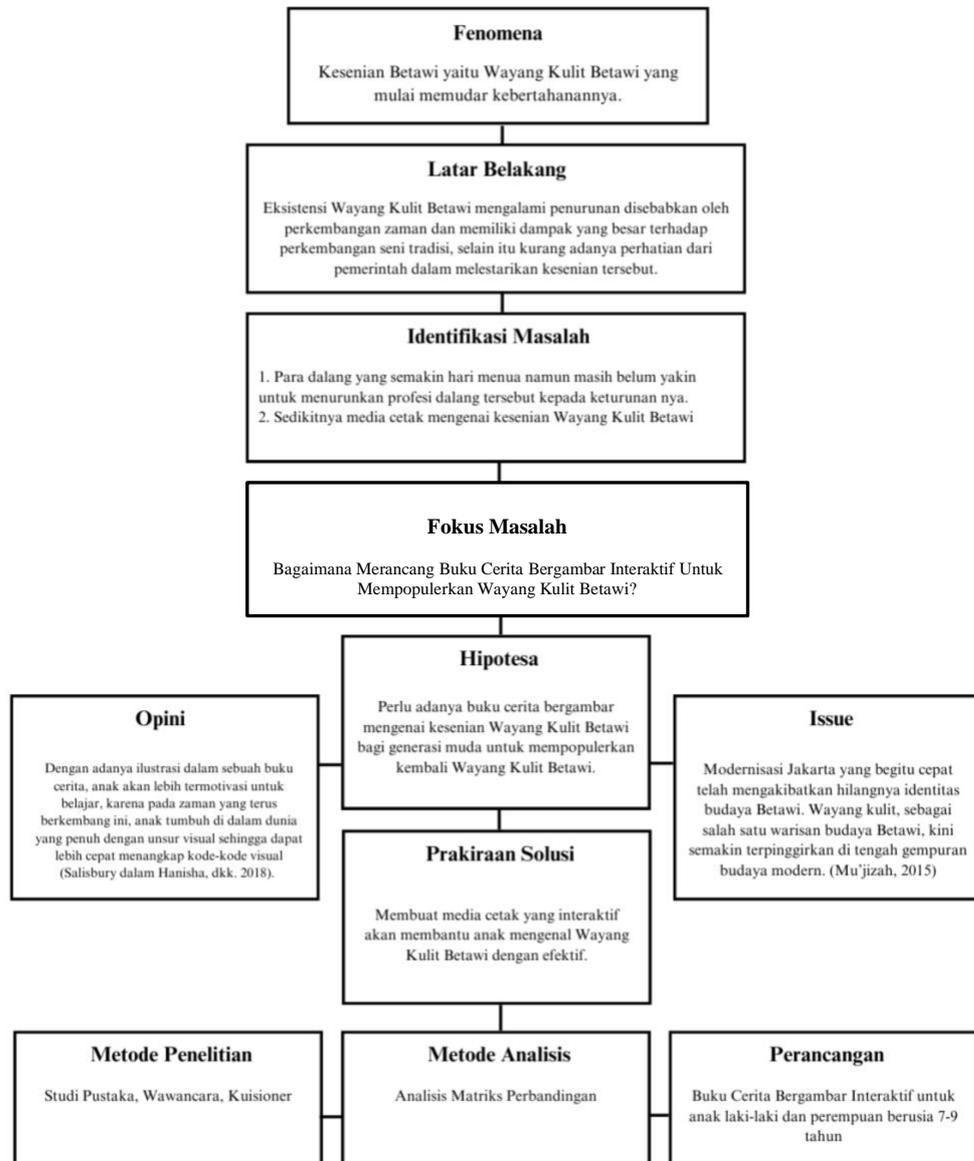
Kuisisioner adalah sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden

(Sugiyono, 2013). Pada tahap ini kuisisioner akan dibagikan melalui sosial media kepada responden yang menetap di Jabodetabek atau memiliki anak berumur 7-9 tahun.

1.5.2 Metode Analisis Data

Metode Analisis yang digunakan pada perancangan adalah Analisis Matriks Perbandingan. Analisis matriks perbandingan adalah sebuah perbandingan dari elemen atau objek dengan tujuan untuk menghasilkan skala kepentingan relatif dari elemen (Machabah, 2016)

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 2 Kerangka Penelitian
Sumber: Hilma Sarah Amaliyah, Maret 2024

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan akan membahas mengenai latar belakang permasalahan yang dialami oleh Wayang Kulit Betawi, selain itu juga membahas mengenai permasalahan, tujuan, dan metode yang akan digunakan dalam perancangan yang akan dilakukan.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini diuraikan teori yang relevan guna membantu memecahkan masalah yang ada pada topik yang diambil, teori yang digunakan sebagai landasan dalam berpikir adalah teori mengenai perancangan, buku, media interaktif, desain komunikasi visual, tipografi, dan layout. Teori yang diambil adalah berdasarkan buku, jurnal, dan teori para ahli untuk menganalisis data.

BAB III Data dan Analisis Data

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pemberi proyek, menjelaskan menguraikan hasil data yang sudah dikumpulkan melalui studi Pustaka dan wawancara dari beberapa narasumber yang telah dilakukan, setelah itu melakukan analisis matriks berupa tabel perbandingan dan mengambil kesimpulan sebagai solusi yang efektif dalam perancangan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini akan menjabarkan konsep visual media dari perancangan, strategi komunikasi, hingga konsep visual yaitu memperlihatkan sketsa kasar hingga halus, hingga penggunaan elemen visual pada media yang akan digunakan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan berisi kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan serta saran saat melakukan penelitian.