

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Banyumas memiliki berbagai wisata sejarah di dalamnya. Salah satunya yaitu Museum Wayang Banyumas. Bangunan museum ini terletak di kompleks pemerintahan lama Kabupaten Banyumas yang pada saat ini digunakan sebagai kantor Kecamatan Banyumas. Lebih tepatnya di Jl. Kawedanan No.1, Sudagaran, Kec. Banyumas, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Museum Wayang Banyumas didirikan oleh Bapak Jarwoto Aminoto dan diresmikan pada tanggal 31 Desember 1983 oleh Ketua Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia (SENAWANGI) [1]. Museum Wayang Banyumas menyimpan berbagai jenis wayang disertai dengan alat bantu pertunjukan wayang. Berikut adalah beberapa koleksi wayang yang ada di Museum Wayang Banyumas berdasarkan website resmi milik pemerintah Kabupaten Banyumas: (1) Wayang Gagrak Yogyakarta; (2) Wayang Gagrak Banyumasan Tempo Dulu dan Sekarang; (3) Wayang Krucil; (4) Wayang Kidang Kencana; (5) Wayang Golek Purwa; (6) Wayang Prajurit; (7) Wayang Golek Menak; (8) Wayang Beber; (9) Wayang Kulit Purwa; (10) Wayang Suluh, dan masih banyak yang lainnya [2].

Disebutkan dalam jurnal pendidikan karakter oleh Burhan Nurgiyantoro, Wayang adalah salah satu kebudayaan Indonesia yang telah diakui UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* atau Karya Lisan dan Takbenda Warisan Manusia tepatnya pada tanggal 7 November 2003 [3]. Peraturan mengenai karya takbenda warisan manusia dibuat untuk menanggapi isu kekhawatiran yang timbul, bahwasannya warisan budaya bersifat lisan dan tak benda bisa punah terdesak oleh arus globalisasi. Wayang diakui sebagai karya agung bukanlah tanpa sebab, tetapi karena wayang mempunyai nilai yang tinggi pada peradaban manusia [3]. Meskipun telah diakui di kancah global, upaya negara dalam mendukung pengembangan dan pelestarian wayang sebagai budaya tradisional masih minim. Akibatnya, wayang semakin terabaikan oleh generasi muda yang lebih tertarik pada budaya populer [4].

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama Ibu Tri Wahyuni selaku guru SD Negeri 03 Kedungwuluh pada tanggal 6 November 2024, diketahui bahwa minat anak-anak dalam mengenal wayang sangat rendah, anak-anak lebih mengenal kebudayaan bangsa lain dibandingkan dengan kebudayaan wayang milik bangsa sendiri. Dalam mendukung mata pelajaran budaya lokal, pihak sekolah sudah melakukan berbagai upaya untuk mengenalkan wayang kepada anak-anak, seperti melalui buku pembelajaran, menayangkan video pertunjukan wayang Banyumas dan juga mendatangkan penggiat seni wayang pada acara khusus yang diselenggarakan sekolah. Namun anak-anak tidak menunjukkan respon yang baik dan bahkan cenderung tidak tertarik terhadap pertunjukan yang sedang berlangsung. Ibu Tri Wahyuni mengungkapkan bahwa perlu adanya media pembelajaran lain yang sesuai dengan karakter anak-anak yang tentunya masih suka bermain. Berdasarkan data di atas penulis menarik kesimpulan bahwa sekolah menghadapi tantangan yang cukup besar dalam mengenalkan wayang kepada siswa. Hal ini menandakan perlunya strategi yang lebih kreatif agar anak-anak dapat lebih tertarik untuk mengenal wayang sebagai kebudayaan Indonesia.

Pengenalan wayang di sekolah dasar dimulai sejak anak-anak duduk di bangku kelas 1 (usia 7 tahun) hingga bangku kelas 6 (usia 12 tahun). Namun, fokus pembelajaran yang diterapkan kepada anak kelas 6 sekolah dasar sudah berpacu pada materi Ujian Sekolah, sehingga sudah tidak lagi berfokus pada pengetahuan umum khususnya seni budaya. Hal ini yang kemudian menjadi dasar bagi penulis untuk menetapkan perancangan pada anak-anak sekolah dasar kelas 4-5 (10-11 tahun). Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan penulis kepada 54 siswa sekolah dasar, dari SD Negeri 2 Bantarsoka dan SD Negeri 3 Kedungwuluh pada tanggal 1 November dan 6 November 2024, diperoleh data bahwa (1) semua siswa mengetahui apa itu wayang, dengan jenis yang paling dikenal adalah wayang kulit (54 anak) dan wayang golek (34 anak); (2) hal ini menunjukkan bahwa meskipun anak-anak sudah memiliki pemahaman dasar tentang wayang, pengetahuan mereka terbatas pada jenis wayang yang paling umum; (3) beberapa jenis wayang seperti wayang beber, wayang suluh, wayang krucil, dan wayang

suket hanya diketahui oleh sedikit siswa saja; (4) hanya 7 anak yang sudah mengetahui Museum Wayang Banyumas, namun (5) sebanyak 52 anak menyatakan bahwa mereka ingin berkunjung ke museum wayang. Sehingga penulis menarik kesimpulan bahwa pengetahuan siswa mengenai Museum Wayang Banyumas masih tergolong rendah. Meskipun begitu, minat siswa yang tinggi untuk mengunjungi museum wayang menunjukkan adanya potensi yang besar dalam mengenalkan museum wayang.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Trijono Indra Winaryo selaku pemandu Museum Wayang Banyumas, minat anak-anak dalam mengikuti kunjungan ke museum cenderung beragam. Sebagian besar siswa yang datang ke museum dibebani dengan tugas sekolah, seperti mencatat penjelasan yang diberikan oleh pemandu, sehingga kunjungan terasa seperti kegiatan belajar formal. Akibatnya, banyak anak yang terlihat cepat merasa jenuh dan kurang dapat menikmati proses kunjungan. Bapak Indra menyampaikan bahwa anak-anak justru terlihat lebih antusias dan senang ketika datang tanpa harus mencatat materi yang dijelaskan oleh pemandu. Selain itu, anak-anak juga senang ketika diberikan kesempatan untuk memainkan gamelan yang disediakan museum. Sayangnya, interaksi dengan koleksi utama yaitu wayang belum dapat diberikan secara bebas karena pertimbangan belum adanya koleksi khusus yang disediakan untuk disentuh atau dimainkan oleh pengunjung.

Berdasarkan Jurnal Sains dan Pendidikan oleh Siti Aminah dkk, anak sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik yang harus diketahui oleh guru, antara lain yaitu: (1) menyukai kegiatan bermain; (2) senang bergerak; (3) senang memperagakan, merasakan, dan melakukan secara langsung; (4) menyukai bekerja dalam kelompok [5]. Memahami karakteristik anak membantu guru dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di tingkat sekolah dasar. Metode belajar adalah pendekatan yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan [5]. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain. Proses pembelajaran sambil bermain memberikan peluang kepada anak untuk

dapat memanipulasi, mengeksplorasi, mengulang dan mempraktikan, untuk memperoleh berbagai pengetahuan baru [5]. Selain itu, penerapan metode ini menghasilkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran, dan dengan ini tujuan dari proses pembelajaran akan tercapai dengan optimal.

Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan Jean Piaget pada awal abad ke-20 dalam “Intelektualita” oleh Fatimah Ibda, anak-anak usia 7-11 tahun berada dalam tahapan kognitif yang disebut operasional konkret, artinya, anak-anak sudah bisa menggunakan pemikiran secara logika atau operasi, namun hanya berlaku pada objek fisik dan situasi nyata [6]. Pada tahapan operasional konkret, anak-anak mulai mampu untuk memberi nama serta mengelompokkan seperangkat benda menurut ukuran, tampilan, atau karakteristik lainnya. Pada tahapan ini anak sudah dapat mempertimbangkan berbagai aspek dari sebuah permasalahan untuk bisa memecahkannya [7]. Dalam bermain, anak-anak dapat belajar untuk memahami peran pemain lain, menghargai giliran serta memperkirakan langkah dan strategi yang akan dilakukan untuk dapat menyelesaikan permainan dengan baik.

Mike Scovian mengungkapkan, papan permainan merupakan jenis permainan yang dilengkapi dengan peralatan dan elemen-elemen yang diletakkan, dipindahkan, dan digerakkan pada permukaan yang telah diberi tanda atau dibagi sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan [8]. Menurut Putri pembelajaran dengan menggunakan media *board game* memiliki banyak dampak positif bagi perkembangan kemampuan siswa [8]. Menurut Cindra, belajar dengan menggunakan media *board game* dapat membangun efektivitas dalam belajar, karena metode pembelajaran dengan menggunakan *board game* dapat menggabungkan proses bermain sambil belajar [8]. Berdasarkan pernyataan para ahli sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan *board game* dalam pembelajaran tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, tetapi juga membangun partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah: bagaimana merancang *board game* Museum Wayang Banyumas sebagai media edukasi anak sekolah dasar ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang *board game* Museum Wayang Banyumas sebagai media edukasi anak sekolah dasar.

1.4. Batasan Perancangan

- 1.4.1. Perancangan *board game* ini ditargetkan untuk anak kelas 4-5.
- 1.4.2. Perancangan *board game* bertema Museum Wayang Banyumas.
- 1.4.3. Media pendukung dalam perancangan *board game* berupa kemasan *board game*, poster, banner, brosur, dan *merchandise* (kaos, paket alat tulis, gantungan kunci).

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi desain untuk merancang media edukasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Perancangan ini meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam penggunaan ilustrasi, tipografi, dan warna yang tepat untuk meningkatkan daya tarik anak terhadap konten yang berupa kebudayaan lokal yaitu wayang.

1.5.2. Manfaat bagi Institusi

Hasil dari penelitian *board game* Museum Wayang Banyumas diharapkan dapat menambah sumber referensi tugas akhir perancangan *board game* di perpustakaan Telkom University Purwokerto. Disamping itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang menggunakan penerapan ilmu desain komunikasi visual.

1.5.3. Manfaat bagi masyarakat

Perancangan *board game* Museum Wayang Banyumas, diharapkan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai pentingnya apresiasi budaya lokal. Visual *board game* yang memuat informasi secara sederhana, dapat menjadi media edukasi yang mudah dimengerti oleh siswa sekolah dasar, khususnya kelas 4-5. Dengan hal ini, diharapkan anak-anak sebagai seorang generasi muda penerus bangsa dapat lebih termotivasi untuk mempelajari, dan menyukai wayang sebagai salah satu kebudayaan lokal.