BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wayang merupakan seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan Wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal *7 November 2003*, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan sangat berharga.

Menurut David Irvine dalam bukunya *Leather Gods and Wooden Heroes* (2005: 128–134), Wayang terbagi menjadi berbagai macam jenis. Ada wayang kulit, wayang golek, wayang orang dan lain-lain. Dari sekian banyak jenis wayang yang ada saat ini, hanya beberapa saja yang masih diminati oleh masyarakat. Salah satu diantarnya adalah wayang Kontemporer. Wayang Kontemporer merupakan pengembangan dari wayang klasik, dimana bagian-bagian tertentu dirubah tetapi tetap mempertahankan ciri khas dari wayang itu sendiri. Wayang kontemporer bisa dibuat seperti apa saja, karena di dalam wayang kontemporer tidak terikat dengan aturan-aturan yang ada seperti di dalam wayang klasik.

Cerita di dalam pewayangan sendiri dibagi lagi menjadi beberapa jenis. Salah satunya adalah kisah Ramayana. Ramayana sendiri adalah

sebuah cerita dari India yang digubah oleh Walmiki atau Balmiki. Secara keseluruhan kisah ini menceritakan tentang perjalanan hidup seorang putra mahkota kerjaan Kosala yang bernama Rama. Kisah ini memiliki cerita yang cukup panjang. Karena itu kisah ini dibagi-bagi lagi menjadi tujuh bagian.

Dalam kisah Ramayana ini terdapat lebih dari 100 karakter wayang yang diceritakan. Karena banyaknya tokoh yang muncul ini membuat masyarakat menjadi kebingungan. Padahal tidak semua karakter-karakter yang ada itu merupakan karakter yang penting untuk di ceritakan. Sebagian besar hanyalah karakter sampingan yang hanya muncul sebentar.

Dari bentuk desain karakter wayang itu sendiri beberapa karakter tidak memiliki banyak persamaan, sehingga kadang masyarakat tertukar dalam mengenalinya. Padahal di dalam dunia pewayangan setiap karakter memiliki bentuk khas yang berbeda-beda. Ada yang berbentuk manusia, ada yang berbentuk kera dan yang lainnya. Masing-masing pembagian ini didasarkan berdasarkan asal bangsanya ataupun tingkatan kedudukannya dalam dunia pewayangan. Tetapi masih banyak masyarakat yang belum menyadarinya.

Dari dulu sampai sekarang desain karakter wayang juga tidak pernah mengalami perubahan yang cukup signifikan. Hal ini membuat masyarakat khususnya generasi muda enggan untuk mengenalinya.

Mereka beranggapan bahwa wayang merupakan budaya yang sudah ketinggalan jaman.

Dengan adanya berbagai fenomena dan masalah mengenai wayang ini maka penulis mengadakan penelitian dengan judul ***"Perancangan Buku Cerita Bergambar Mengenai Tokoh Wayang Dalam Kisah Ramayana"***. Dan dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa penulis bisa memberikan kontribusi solusi untuk memecahkan masalah ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas penulis menarik kesimpulan beberapa masalah sebagai berikut :

- Masyarakat khususnya anak-anak saat ini kurang mengenal karakter-karakter yang muncul dalam dunia pewayangan.
- Karakter wayang yang muncul dalam kisah Ramayana jumlahnya bisa mencapai ratusan sehingga membuat anak menjadi kebingungan.
- Masyarakat khususnya anak-anak kesulitan untuk membedakan satu karakter wayang dengan karakter lainnya.
- Bentuk karakter wayang dianggap sudah kuno, sehingga membuat generasi muda enggan untuk mengenalnya.

1.3 Fokus Permasalahan

Dari uraian di atas penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut

- Bagaimana cara membuat media informasi tentang karakter-karakter wayang pada kisah Ramayana sebagai sarana guna meningkatkan apresiasi pada seni tradisional Indonesia dan memunculkan jiwa keberanian pada anak-anak.
- Bagaimana cara membuat bentuk visual karakter wayang dalam kisah Ramayana yang dapat diterima dan disukai oleh anak-anak sehingga dapat meningkatkan apresiasi mereka pada seni tradisional Indonesia ini.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini ditujukan untuk:

- Memberikan informasi mengenai kisah karakter wayang dalam cerita Ramayana.
- Memberikan informasi dalam bentuk visual mengenai karakter-karakter wayang dalam kisah Ramayana kepada anak-anak.