BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Kesenian wayang adalah salah satu kesenian indonesia hal itu disebabkan oleh peranan kesenian wayang dalam membentuk jati diri bangsa indonesia. Pada awalnya seni wayang digunakan sebagai media penyebaran agama sejak berdirinya kerajaan hindu dan islam. Pada masa Walisanga kesenian wayang sangat berperan penting dalam menyebarkan agama islam. Di dalam kesenian wayang terdapat perpaduan unsur seni yakni seni karawitan, seni rupa, seni pentas, seni tari yang dipadukan dengan nilai-nilai keislaman yang di pertunjukan sebagai media hiburan. Kesenian wayang pada awalnya sangat erat berhubungan dengan keseharian masyarakat. Ini artinya seni wayang lahir dan berkembang di tengah masyarakat yang dilingkupi berbagai macam sistem sosialnya.

Wayang yang saat ini sebagai media hiburan menjadi sangat sulit di temui di kalayak masyarakat salah satunya disebabkan oleh generasi penerus kesenian wayang yang semakin berkurang. Berpindahnya fungsi pertunjukan kesenian wayang dimana pada awalnya sangat erat dengan masyarakat menjadi tayangan yang bersifat tradisional. Tanpa mengubah fungsi dari cerita pewayangan tersebut keberagaman media dalam menyampaikan cerita pewayangan sangatlah diperlukan. Hal ini untuk terus mendukung eksistensi cerita pewayangan dikalangan masyarakat.

Keberadaan media hiburan yang semakin kompleks baik itu melalui media televisi, radio, digital, internet, dan cetak sangat mudah dijumpai masyarakat saat ini. Hingga saat ini pemanfaatan media tersebut masih didominasi oleh cerita-cerita luar. Dari segi visual dan kemasan, media yang digunakan oleh negara lain sangat kreatif. Hal tersebut dikarenakan keseriusan para pengembang media dan produsen dalam melakukan riset terhadap pasar sangatlah baik. Pendekatan visual dapat dinikmati dengan baik oleh masyarakat selaku target market. Melakukan penyesuaian dengan target yang dituju menjadi kunci kesuksesan media tersebut.

Cerita pewayangan dapat mengadaptasi perkembangan media yang sangat mudah dijumpai saat ini. Dengan melakukan riset melalui pendekatan dan

penyesuaian masyarakat saat ini, cerita pewayangan akan dapat tetap dinikmati oleh masyarakat terutama masyarakat indonesia. Hal ini untuk tetap meneruskan nilai luhur yang dimiliki dalam cerita pewayangan. Anak-anak dalam masa perkembangannya membutuhkan peran serta orang tua untuk membantu mengarahkan pembentukan diri untuk persiapan kemungkinan-kemungkinan yang akan datang. Dengan memperkenalkan cerita pewayangan dapat membantu anak-anak dalam perkembangan dan pembentukan jati dirnya dengan mengambil nilai prilaku dan sifat setiap tokoh dalam cerita pewayangan.

Masa perkembangan anak yakni di masa operasi konkret 6-12 tahun anak-anak sudah dapat mempresentasikan simbol-simbol sebagai pembentukan mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Setiap hal yang berhasil di input anak usia 6-12 tahun sudah dapat di olah. Hasil input pada anak-anak menjadi sangat penting di masa itu.

Kisah pewayangan perlu di kenalkan kepada anak karena didalam cerita pewayangan mengandung unsur-unsur prilaku dan sifat yang dapat di jadikan contoh dengan baik dalam masa perkembangan anak. seperti kisah *Ramayana* Dalam Rosidi (2011: 31) *Ramayana* Sendiri adalah sebuah epik Sansekerta kuno yang yang dikarang oleh penyair Walmiki. Meskipun epos cerita *Ramayana* berasal dari india namun nenek moyang kita memperlihatkan perbedaan-perbedaan yang yang merupakan hasil kreatifitas nenek moyang kita sendiri dan merupakan bagian penting dari ajaran Hindu kuno yang masuk ke indonesia. *Ramayana* menceritakan kisah Rama dengan Sinta Dalam perjalanan mereka mengembara di hutan dan melawan raksasa sampai bertemu Hanoman. *Ramayana* berisi ajaran bijak Hindu kuno dan menyajikan kebaikan melalui alegori dalam narasi dan interprestasi dari filosofi yang ingin diceritakan kepada manusia. Tokoh Rama, Sinta, Lakshmana, Bharata, Hanoman dan Rahwana. Di era globalisasi sekarang masyarakat hanya mengetahui bahwa *Ramayana* adalah cerita yang menceritakan tentang kisah Rama dan Sinta tanpa mengetahui nilai yang terkandung dalam cerita maupun tokohnya seperti tentang kepahlawanan, gotong royong dan tolong menolong. Di cerita *Ramayana* ada tokoh yang sangat berperan penting yaitu Hanoman.

Hanoman adalah tokoh pahlawan Di cerita *Ramayana* yang dimana dia membantu Rama untuk melawan Rahwana yang telah menculik Dewi Sinta. Ketokohan Hanoman banyak di kisahkan berbagai versi yang berbeda tetapi tidak mengurangi satupun inti dari kisah karangan walmiki ini. Hanoman mempunyai sifat-sifat dan karakter yang baik dalam setiap perannya. Tokoh Hanoman ini mempunyai beberapa sifat dan prilaku yang dapat di jadikan contoh terhadap perkembangan anak. Misalnya pemberani, setia, kuat. Melihat fenomena sekarang ini banyak Anak-anak yang belum mengetahui tentang ketokohan Hanoman mulai dari awal mula kisahnya, sifat, prilaku jasa yang menjadikan Hanoman mempunyai rasa sosial yang tinggi dan bagaimana wujud karakter dari Hanoman tersebut. Dengan menggali kembali ketokohan hanoman dalam cerita *Ramayana* anak-anak menjadi tahu seperti apa tokoh hanoman itu serta dapat memberikan pengetahuan tentang pesan moral yang terkandung dalam tokoh hanoman ini yang dapat dijadikan pembelajaran dan informasi tentang kebudayaan bangsa indonesia tentang kisah pewayangan. Dengan adanya berbagai fenomena yang menunjukan kurangnya minat atas cerita pewayangan oleh karena itu cerita tentang ketokohan akan diangkat kedalam media buku cerita bergambar Hanoman. Dengan membuat sebuah media buku cerita bergambar Hanoman yang dapat mengolah imajinasi anak-anak, akan lebih mudah mengenalkan cerita pewayangan khususnya ketokohan Hanoman.

Salah satu tokoh cergam pewayangan adalah Raden Ahmad Kosasih dengan buku pertamanya "Sri Asih" yang berhasil mengangkat cerita pewayangan pada tahun 1950-an. Dengan mengeksplorasi sifat dan karakter tokoh Hanoman, penulis lebih memilih versi pewayangan jawa sebagai pertimbangan visual dan komik R.A Kosasih sebagai alur cerita yang menceritakan tentang kisah ketokohan Hanoman, cerita ketokohan hanoman pada versi ini telah mewakili secara garis besar dari keseluruhan cerita hanoman, dan juga lebih dekat secara sosial kemasyarakatan untuk diceritakan kepada anak-anak dalam tahap usia perkembangan.

I.2 Identifikasi Masalah

- Kurangnya peran serta orang tua memperkenalkan cerita-cerita pewayangan.
- Kurangnya pengetahuan anak-anak tentang kisah ketokohan Hanoman.
- Hanoman adalah tokoh di cerita *Ramayana* yang memiliki sifat dan prilaku yang dapat menjadi contoh baik bagi anak-anak.
- Banyaknya nilai budi pekerti yang dapat diambil dari kisah ketokohan Hanoman dalam cerita *Ramayana* seperti gotong royong, tolong menolong dan kepahlawanan.
- Kurangnya media kreatif tentang cerita-cerita pewayangan yang menarik minat anak-anak.

I.3 Rumusan Masalah

Dengan mencermati identifikasi masalah di atas dapat di rumuskan dalam pengenalan ketokohan Hanoman berdasarkan cerita pewayangan mulai dari sifat dan perilaku yang perlu di perkenalkan kepada anak-anak lewat perancangan buku cerita bergambar Hanoman. Dengan pendekatan visual wayang dan komik R.A Kosasih sebagai alur cerita yang dibuat sesuai dengan usia anak 6-12 tahun agar dapat menjadi informasi sebagai landasan dasar dalam membentuk jati diri atau kepribadian bagi anak usia 6-12 tahun.

I.4 Batasan Masalah

Pembahasan dibatasi dari cerita pewayangan jawa di tinjau dari sifat dan prilaku yang perlu di perkenalkan pada anak usia 6-12 tahun. Dengan mengambil inspirasi dari sosok wayang kulit.

I.5 Tujuan

- Meberikan informasi tentang cerita-cerita wayang khusunya ketokohan Hanoman Dengan menggunakan media buku cerita bergambar.
- Menyampaikan cerita ketokohan Hanoman dengan menggunakan gaya ilustrasi semi realis yang mengalami pendekorasian setiap bentuk tetapi masih dalam refrensi wayang kulit.