BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Wayang di Indonesia merupakan warisan budaya yang kaya akan keberagaman, keunikan, dan ciri khas dari setiap daerah dan yang sudah diturunkan sejak dulu hingga sekarang dan masih menghiasi kebudayaan dan seni di Indonesia. Tokoh-tokoh dalam pewayangan masih belum diketahui oleh banyak orang dan jumlahnya sangat banyak, mulai dari namanya ataupun cerita dari tokoh tersebut. Cerita dalam pewayangan banyak sekali mulai dari kisah yang diambil dari Mahabhrata, Ramayana dan juga cerita karangan asli dari Indonesia. Setiap tokoh dan cerita dalam pewayangan juga memiliki makna, filosofi dan juga nilai kehidupan manusia yang dapat dijadikan tuntunan.

Tokoh-tokoh wayang yang jarang sekali muncul dan ceritanya singkat cenderung kurang terkenal dibandingkan tokoh wayang lainnya yang mempunyai cerita yang serius dengan kisah yang panjang atau banyak versinya, salah satu contohnya adalah Arjuna. Banyaknya tokoh yang lebih sering dipentaskan dan dibuat media penunjang informasinya menjadikan tokoh tersebut lebih terkenal dan mudah dipelajari oleh masyarakat Indonesia sehingga keadaan keberagaman tokoh lainnya seperti tokoh Buta Prepat semakin kurang diketahui oleh masyarakat luas terutama remaja.

Buta Prepat adalah contoh dari sekumpulan tokoh yang mempunyai cerita yang singkat dan hanya muncul sekali saja dalam ceritanya lalu mati. Buta Prepat juga pada cerita Perang Kembang, dari keempat tokoh didalamnya, yang dimunculkan lebih sering adalah tokoh pemimpinnya Buta Cakil. Dalam pementasannya pun cerita Perang Kembang yang mencakup Buta Prepat selalu dilakukan pada tengah malam saat penonton sudah mulai mengantuk. Hal itu membuat jangkauan akses informasi terhadap Buta Prepat jarang diketahui banyak penonton dan hanya yang menonton pementasan wayang sampai tengah malam saja yang mengetahuinya. Selain itu cerita dimana Buta Prepat muncul atau Perang Kembang tidak selalu

dipentaskan dan bisa saja seluruh pementasan digantikan dengan kisah lainnya seperti kisah dari Mahabhrata.

Munculnya budaya dari luar negeri yang masuk ke Indonesia juga membuat para remaja generasi saat ini cenderung lebih memilih budaya barat yang lebih modern dan lambat laun semakin melupakan kebudayaan yang dimiliki negerinya sendiri. Televisi dan hiburan lainnya lebih diminati pada era digital saat ini dengan segala kemudahan mengaksesnya lebih disenangi remaja saat ini dengan visual yang modern dan menarik. Hasil kuisioner pun mendapat beberapa responden tidak berminat terhadap wayang.

Kurangnya media informasi selain buku yang mencakup tokoh Buta Prepat pun hanya ditemukan dua media interaktif digital berupa permainan atau *games*, namun tidak mencakup keseluruhan tokoh yang ada dalam Buta Prepat dan hanya menampilkan Buta Cakil saja dengan cerita yang kurang mencakup informasi tentang tokoh tersebut. Setiap tokoh dalam Buta Prepat terdapat potensi yang kuat, dan sebenarnya minat terhadap tokoh Buta Prepat masih banyak dengan berbagai alasan terutama dalam menambah wawasan dan melestarikan budaya. Arti dibalik masing-masing tokoh Buta Prepat tersebut yang dapat dijadikan sebuah kisah, wawasan dan tuntunan dibalik wujudnya yang menyeramkan dan wataknya yang buruk.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasikan berbagai masalah yang menyangkut berbagai hal, seperti berikut:

- Kurangnya pengetahuan tokoh Buta Prepat pada remaja.
- Kurangnya pengembangan cerita dari karakter Buta Prepat.
- Kurangnya media penunjang informasi untuk karakter Buta Prepat yang dapat diakses dengan mudah.

I.3 Rumusan Masalah

Melalui identifikasi masalah yang sudah dibahas dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

Bagaimana menyampaikan, mengembangkan kisah dan mengenalkan tokoh Buta Prepat beserta nilai kehidupan yang terdapat tokoh tersebut pada era digital saat ini dan tidak ketinggalan zaman?

I.4 Batasan Masalah

Pembahasan watak, peran, karakteristik, dan nilai kehidupan yang ada pada tokoh dalam Buta Prepat diantaranya Buta Cakil, Buta Terong, Buta Rambut Geni, Buta Pragalba dalam wayang kulit gaya Yogyakarta dan berdasarkan cerita Perang Kembang.

I.5 Tujuan Perancangan

- Mengenalkan Buta Prepat kepada masyarakat terutama remaja.
- Mempermudah pengenalan Buta Prepat dengan cara yang menghibur dan interaktif.
- Menunjukkan nilai kehidupan manusia dibalik tokoh Buta Prepat melalui cerita dan wataknya.
- Menunjukkan keunikan tokoh Buta Prepat dengan visual yang unik dan menarik.
- Menjadikan Buta Prepat beserta nafsu buruk didalamnya menjadi sebuah renungan dalam kehidupan

I.6 Manfaat Perancangan

- Menambah wawasan tentang Buta Prepat yang merupakan salah satu warisan dan budaya Indonesia.
- Meningkatkan apresiasi terhadap beragam tokoh wayang yang ada di Indonesia terutama Buta Prepat.
- Memahami dan menjauhi sifat buruk yang ada pada tokoh Buta Prepat.