



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seni dan kebudayaan di Indonesia begitu banyak dan beragam jenisnya. Salah satunya yaitu wayang Purwa. Kesenian wayang sudah diakui oleh UNESCO sebagai warisan dunia pada 7 November 2003, yang dinobatkan sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*. Oleh karena itu, setiap 7 November diperingati sebagai Hari Wayang oleh Pemerintah Indonesia. Dalam hal ini keindahan pewayangan sudah diakui di mata dunia. Tetapi sangat disayangkan generasi muda Indonesia merasa asing dengan kesenian ini. Padahal terdapat banyak pesan-pesan moral yang ada di dalamnya.

Tokoh-tokoh pewayangan wanita yang hanya menjadi tokoh pelengkap dalam pagelaran. Tokoh wayang perempuan tidak diceritakan secara detail. Sehingga kisah-kisah pewayangan seperti misalnya Mahabharata atau Ramayana hanya dikisahkan melalui sudut pandang tokoh laki-laki. Dalam hal ini tokoh laki-laki merupakan tokoh utama dalam pagelaran wayang. Tentang apa yang dilalui, dirasakan dan dilihat oleh tokoh wayang perempuan tidak diceritakan. Menurut Dalang Ki Aneng Kiswantoro pengangkatan tema tokoh-tokoh wayang wanita ini sangat bagus karena jarang diperkenalkan secara detail terhadap khalayak luas. Padahal tokoh wayang wanita, memiliki peran yang sama penting dengan tokoh wayang laki-laki. Melalui hal ini pula tokoh-tokoh wayang wanita dapat mengungkap kisah-kisah dibalik kisah terkenal pewayangan. Seperti kisah dibalik Dewi Shinta

dalam kisah Ramayana. Diceritakan Shinta yang setia menunggu Sri Rama hingga bertahun-tahun lamanya. Mengapa Shinta tetap rela menunggu Sri Rama? Padahal Shinta diperlakukan bagai Ratu oleh Rahwana. Pagelaran Pewayangan Ramayana yang selama ini diceritakan hanya memperlihatkan sebagian kecil dari kulit luar Dewi Shinta. Bahkan setelah kekalahan Rahwana, Rama masih menaruh rasa curiga terhadap Shinta. Apakah Dewi Shinta tidak merasa kecewa dengan perlakuan Rama? Selain itu seluk-beluk dan asal-usul tokoh-tokoh wayang wanita hanya diceritakan sebagian kecil. Sehingga tokoh-tokoh wanita tidak dapat memberikan pesan dan moral lebih. Nilai-nilai moral pada tokoh-tokoh wayang wanita yang tidak diceritakan inilah yang perlu diketahui oleh generasi muda Indonesia. Karena itu para remaja seharusnya mengenal tokoh-tokoh wayang wanita.

Perancangan tugas akhir ini berupa media informasi yaitu wayang wanita. Menurut Joko Wibowo selaku editor Kompas Gramedia, pada 27 Februari 2020 di PT. Elex Media Komputindo, informasi dengan unsur utama ilustrasi dapat memudahkan pengenalan tokoh-tokoh pewayangan wanita. Sebab gambar atau visual lebih cepat dalam menyampaikan informasi kepada audiens. Sedangkan hasil kuesioner mendapatkan jumlah hanya sebesar 5,5% target yang tidak tertarik dengan tokoh wayang wanita. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya sebagian besar remaja tertarik dengan kesenian ini. Tetapi tidak mempunyai suatu kesempatan yang mudah didapat untuk mengenal wayang. Sehingga media informasi berupa buku ilustrasi diharapkan mampu menjadi kesempatan untuk proses pengenalan kesenian ini dengan target sasaran.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku interaktif yang dapat menceritakan kisah-kisah pewayangan dibalik tokoh wanita dan dapat menarik minat generasi muda?

1.3. Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini agar penelitian dapat berjalan secara efektif, maka berikut merupakan *segmenting, positioning* dan *targeting* :

1. Demografis :

- a. Gender : Laki-laki dan perempuan.
- b. Usia : 17-23 tahun (Gen Z)
- c. Bahasa : Bahasa Indonesia
- d. Pendidikan : Berlatar pendidikan Sekolah Menengah Atas dan sederajat hingga perguruan tinggi.
- e. Tingkat Ekonomi : SES B – A+

2. Psikografis :

Merupakan remaja dengan gaya hidup modern. Memiliki pola hidup serba instan. Hanya sekedar mengetahui pewayangan.

3. Geografis :

Indonesia.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini yaitu dapat merancang media informasi yang dapat menceritakan kisah-kisah pewayangan melalui sudut pandang tokoh wayang wanita dan menarik minat target. Sehingga generasi penerus bangsa mengenal lebih dalam tentang kisah-kisah pewayangan Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir ini bagi penulis yaitu lulus tepat waktu dan dapat membanggakan kedua orangtua. Dengan pengalaman bereksplorasi dalam tugas akhir ini, dapat menjadi bekal dalam meniti karir sebagai desainer grafis profesional di dunia kerja. Selain itu penulis juga banyak belajar tentang kisah-kisah dari tokoh-tokoh wayang wanita serta fakta-fakta menarik tentang pewayangan.

Kedua, manfaat bagi masyarakat luas yaitu sebagai sumber informasi atau pemahaman baru tentang pewayangan. Khususnya tokoh-tokoh wanita yang jarang diangkat dalam kisah-kisah pewayangan.

Terakhir manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara agar menjadi judul tugas akhir baru dalam bahan studi. Contoh tugas akhir bagi adik-adik kelas yang nantinya akan menempuh tugas akhir.