



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Informasi yang didapat dari buku Wayang Golek Sunda menyatakan Wayang golek adalah karya seni tradisional yang berasal dari Jawa barat. Bagi kalangan pelajar khususnya sekolah dasar kelas lima dan enam, mereka mengenal wayang golek tapi tidak mengetahui tokoh-tokoh atau karakter dalam wayang golek. Hal tersebut didapat karena Penulis telah melakukan survei pada tanggal 6 januari 2014 terhadap lima puluh anak-anak sekolah dasar di Bogor tepatnya SD Parung 4 tentang kesenian wayang golek. Sebanyak 90% Anak sekolah dasar kelas lima dan enam menyatakan bahwa mereka mengenal wayang golek sebagai kesenian Indonesia, lalu sebanyak 85% anak sekolah dasar tidak mengenal tokoh dan karakter wayang golek. Karena perlu bagi anak sekolah dasar mengenal wayang golek dikarenakan kesenian ini harus dilestarikan agar tidak hilang tertelan jaman.

Ahli pengamat wayang golek di museum wayang Jakarta, Budi Santosa menjelaskan kepada penulis pada tanggal 8 januari 2014 tentang fenomena yang terjadi pada anak-anak terhadap wayang golek. Kesenian wayang harus dipertahankan dan minat anak-anak terhadap kesenian tersebut harus dijaga agar tidak pupus, akan tetapi anak-anak sulit untuk mengenal tokoh wayang dan karakternya. Untuk mengatasi semuanya itu perlu ada media yang kreatif dan

edukatif untuk anak sekolah dasar untuk mengenalkan wayang golek. Permasalahan yang didapat mampu disimpulkan perlu dibuat media kreatif dan edukatif untuk memperkenalkan tokoh dan karakter wayang golek pada anak sekolah dasar.

Salah satu media kreatif dan edukatif yang dapat dirancang adalah *papercraft*. Melalui *papercraft* yang merupakan media baru ini anak-anak dilatih untuk berinteraksi melalui media kertas yang mudah dibentuk. Menurut Julius Perdana seorang pendiri komunitas *Paper Replika Indonesia* di Depok menjelaskan kepada penulis tentang efektifitas *papercraft* untuk anak-anak pada tanggal 25 Januari 2014, dengan media *papercraft* anak dilatih untuk berkreasi dan media yang efektif ini memberikan sesuatu yang lebih pada anak tentang pendidikan moral, budaya dan seni. *Papercraft* mampu melatih kemampuan motorik anak dan merangsang otak anak untuk memodifikasi pengenalan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi sehingga mampu membuat kemampuan matematis anak berkembang. Sehingga dengan media *Papercraft* ini mampu mengenalkan wayang golek yang dapat ditemui di museum kini dapat dibuat menggunakan media kertas.

Media *papercraft* ini sangat baik diterapkan untuk mengenalkan kesenian wayang golek Christopher Ryan M.s. selaku pengamat dan pengerajin *Papercraft* di Tangerang menjelaskan pada penulis pada tanggal 27 Januari 2014, untuk mengenalkan kesenian pada anak yang kreatif dan edukatif sangat efektif melalui *Papercraft*. Tidak hanya itu *papercraft* terbuat dari kertas sehingga dari segi harga

sangat terjangkau dari media lainya serta mudah untuk dibentuk untuk menghasilkan sebuah karakter wayang golek.

Untuk mengatasi perkembangan anak terhadap karya seni wayang golek menurut M. Cynthia selaku pengamat prilaku dan perkembangan anak di Bandung menjelaskan pada penulis pada tanggal 4 Februari 2014, untuk memperkenalkan kesenian kepada anak haruslah kreatif dan edukatif selain itu mampu menghasilkan desain yang berbeda dan unik dari yang lain namun tidak menghilangkan ciri dan ke khasan dari wayang golek tersebut.

Berangkat dari permasalahan tersebut penulis mengangkat karya seni wayang golek jawa barat sebagai judul tugas akhir ini. Dengan cara pembuatan *papercraft* wayang golek, sebagai apresiasi dan wujud kepedulian pelestarian kesenian serta untuk mengedukasi. Penulis mencoba mengembangkan konsep yang telah ada dan membuat *papercraft* yang sesuai dengan tokoh wayang golek dan cara pembuatan supaya memberikan nilai lebih dan membawa manfaat.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang mau di capai dari Pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

Bagaimana merancang Buku *Papercraft* Wayang Golek Jawa Barat, yang kreatif dan edukatif ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam penelitian Tugas Akhir ini hanya sebatas sebagai berikut :

1. Fokus merancang tokoh Wayang Golek dan cara pembuatan dengan target kalangan pelajar Sekolah Dasar kelas lima dan enam. dan kelas ekonomi menengah kebawah.

2. Hanya dibatasi Wayang Golek Jawa Barat dengan 10 tokoh wayang golek purwa diantaranya : Batara Guru, Kresna, Arjuna, Srikandi Gatotkaca, Bima, Semar, Cepot, Cakil, dan Dursasana.

3. Karena mengingat waktu pengerjaan tugas akhir terbatas, maka kedepannya buku perancangan *papercraft* wayang golek Jawa Barat ini dirancang berseri karena banyak tokoh dan karakter wayang golek yang harus dibahas terutama wayang golek purwa yang berasal dari Jawa Barat.

4. Demografis

Usia : 10 sampai 12 tahun.

Jenis kelamin : Pria dan wanita.

Kalangan : Pelajar - Sekolah Dasar.

Ekonomi : Menengah kebawah

5. Geografis

Primer : Bogor.

6. Psikografis

Karakter : Kreatif, ingin mencoba hal yang baru, suka seni.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang buku *Papercraft* wayang golek Jawa Barat, yang kreatif dan edukatif.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapat dari pembuatan tugas akhir ini adalah

1. Sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar untuk berkreasi melalui media kertas dalam mengenal berbagai macam tokoh dan karakter wayang golek.
2. Mempertahankan kesenian wayang golek dan mampu memperkenalkan kesenian tersebut sehingga memperluas cakrawala kesenian wayang golek.
3. Memberi manfaat bagi perkembangan motorik otak anak untuk berkreatifitas dan menambah pengetahuan terhadap kesenian Indonesia.
4. Memperkenalkan karakter dan tokoh wayang golek Jawa Barat pada kalangan pelajar.
5. Meningkatkan kreatifitas anak dan edukasi terhadap kesenian wayang golek Jawa Barat.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Penelitian dan perancangan *Papercraft* Wayang Golek Jawa Barat ini menggunakan proses pengumpulan data yang didasarkan beberapa metode kualitatif yang dinilai relevan, menurut E.G. Carmines dan R.A. Zeller di dalam mencari data dalam penelitian dapat menggunakan cara studi kasus dan *historical* sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur dibutuhkan untuk mendapatkan latar belakang teoritis. Kajian data yang dihasilkan atau didapat secara umum. Kegunaannya untuk mengetahui secara garis besar teori tentang efektifitas desain yang kreatif dan edukatif untuk dirancang pada buku *papercraft* wayang golek. Dalam buku Metodologi Desain, Fowler, F.J. menyatakan berdasarkan tempat penelitian yang dilaksanakan dapat menggunakan literatur, baik berupa buku, catatan ataupun laporan dari hasil penelitian dari hasil peneliti terdahulu.

2. Survei

Dalam perancangan *papercraft* wayang golek Jawa Barat ini akan membutuhkan saran dari responden yang dapat mewakili target pasar, dengan tujuan agar *papercraft* wayang golek ini dapat berfungsi dengan efektif dalam buku Metodologi Desain menjelaskan survei adalah penelitian yang mengumpulkan data pada saat tertentu. Salah satu survei dalam mendukung pengerjaan tugas akhir ini adalah pergi ke museum wayang Indonesia dan menacari tahu beragam wayang golek yang berasal

dari Jawa Barat sebagai sumber data yang benar adanya. Mencari berbagai macam jenis kertas yang cocok untuk diterapkan pada media *papercraft* wayang golek. Serta mengetahui peran penting kepedulian anak-anak dan psikologi anak terhadap kesenian wayang golek. Survei yang dilakukan melalui angket secara langsung ataupun *online*. Survei pertama bertujuan memverifikasi tingkat *awareness* anak-anak sekolah dasar terhadap wayang golek Jawa Barat yang terkait pada tokoh dan karakter wayang golek. Hal ini akan mendasari pembuatan karya, kemudian survei yang kedua mencari *feedback* dari masyarakat terhadap hasil akhir karya sebelum dicetak.

3. Penelitian Lapangan

Dalam buku metodologi desain menurut Fowler, F.J. menjelaskan penelitian dapat dilakukan langsung di lapangan atau kepada responden, salah satunya dengan wawancara yang dapat membantu melengkapi data hasil telaah literatur. Elemen masyarakat yang terkait dalam pembuatan tugas akhir ini adalah Ahli wayang golek, Pelaku wayang golek Indriawan, Pengamat wayang golek Budi Santosa, Ahli Perancangan *Papercraft* Julius Perdana dan Christopher Ryan, serta peneliti perkembangan anak dan psikologi anak M. Cintya dan untuk pendukung dibutuhkan pula penelitian lapangan pada anak sekolah dasar kelas lima dan enam. Secara garis besar narasumber merupakan orang yang ahli dan paham dibidangnya. Wawancara yang bertipe *expert interview* ini dilakukan secara langsung.

1.7. Metode Perancangan

Tahapan perancangan yang akan dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dijelaskan seperti berikut :

1. Riset Pendahuluan

Pencarian data yang dilakukan melalui beberapa cara. Pertama wawancara dengan pihak museum wayang Jakarta dan pengamat wayang golek di Bandung. Dalam mendukung perancangan *papercraft* wayang golek dibutuhkan pula wawancara pada pendiri pendiri komunitas *Paper Replika Indonesia* yang mengetahui seluk beluk serta cara pembuatan *Papercraft* yang baik untuk anak usia 10-12 tahun. Cara kedua yaitu dengan studi literatur tentang *papercraft* wayang golek Jawa Barat, terutama tentang kesenian wayang golek yang berupa tokoh dan karakter untuk dibuat *Papercraft* yang kreatif dan edukatif untuk anak.

2. Konsep Perancangan

Setelah penulis mendapatkan hasil survei terkait dengan perancangan *Papercraft* wayang golek Jawa Barat, maka akan dapat dirancangan konsep desain untuk membuat buku *Papercraft* yang sesuai dengan anak sekolah dasar kelas lima dan enam atau rentan umur sepuluh sampai dua belas tahun. Mulai dari *brainstorming* lalu melalui konten yang dapat dimasukan baik gambar, foto, maupun teks. Kemudian masuk dalam pembuatan *mind mapping* untuk menentukan *layout* untuk pembuatan buku, warna, tipografi, ilustrasi, fotografi, elemen desain yang sesuai dengan ilmu desain grafis serta sejalan dengan hasil observasi dan hasil

survei. Setelah menemukan garis besar akan dikembangkan visual yang sesuai. Setelah selesai pengembangan visual selanjutnya akan dimulai proses digitalisasi dan melakukan beberapa revisi sesuai hasil masukan.

3. Eksekusi

Proses eksekusi digitalisasi akan dirancang menggunakan *Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, 3dsMax, Pepakura*. Hasil akhir dalam buku *papercraft* wayang golek Jawa Barat ini akan tampil dengan sentuhan tradisional yang sesuai dengan karakter anak sekolah dasar sebagai wujud kepedulian kesenian Indonesia. Warna akan disesuaikan dengan palet warna yang sering muncul pada karakter wayang golek Jawa Barat. Untuk menambah *awareness* akan dibuat proses manual pembuatan *papercraft* wayang golek sehingga mempermudah anak-anak dalam pembuatan tokoh atau karakter wayang golek. Pada tahap akhir akan dievaluasikan kepada target yaitu kalangan pelajar di kota Bogor kemudian diajukan pada Pemerintah Provinsi Jawa Barat tepatnya pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan untuk mendukung setiap kegiatan pelaksanaan selain itu untuk disebarluaskan kepada anak-anak sekolah dasar perlu didukung oleh Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat untuk digunakan dalam pembelajaran tentang Seni dan Budaya Indonesia yang kreatif dan edukatif.

1.8. Skematika Perancangan

KONSEP PERANCANGAN PAPER-CRAFT WAYANG GOLEK

