



### **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

Di era globalisasi tidak ada lagi sekat yang membatasi ruang kebudayaan di negara manapun di dunia ini. Kebudayaan apapun dapat dengan mudah di konsumsi dan di adaptasi oleh masyarakatnya di semua belahan dunia yang mengakibatkan tersisihnya kebudayaan lokal, begitu juga dengan kebudayaan yang berada di Indonesia yang mulai dijauhi oleh generasi penerusnya, karena pengaruh kebudayaan asing yang lebih populer dan dianggap trend oleh generasi tersebut. Trend telah mempengaruhi kehidupan banyak individu dalam keseharian di Indonesia, mulai dari gaya pakaian hingga pola pikir pada tiap individu banyak berubah. Perubahan yang dapat dengan mudah dilihat yaitu pada kalangan remaja, terutama aspek gaya hidup yang mereka jalani sangat berbeda dengan gaya hidup pendahulunya.

Berdasarkan artikel yang dikutip dari [kompasiana.com](http://kompasiana.com) mengatakan bahwa sudah hampir 90% remaja akrab dengan era globalisasi, dan mereka menerapkan pada gaya hidup mereka. Sedangkan 10% yang belum mengenal era globalisasi adalah anak yang masih tinggal di pedalaman dan masih memegang erat adat serta budaya yang diwariskan oleh nenek moyang mereka secara turun temurun (Firly, 2012).

Penyimpangan yang terjadi pada gaya hidup remaja sangat sering terjadi, sehingga banyak meresahkan warga akibat perilaku negatif yang

terjadi akibat gaya hidup remaja yang salah. Perbuatan negatif yang sering terlihat pada lokasi tempat seringnya remaja berkumpul pada suatu tempat adalah penggunaan minuman keras, balapan liar, hingga prostitusi. Kebiasaan tersebut biasa dilakukan oleh remaja Jakarta umumnya pada malam hari (Fatahilah. 2013). Dari artikel tersebut dapat kita ketahui bagaimana gaya hidup remaja yang salah. Kegiatan negatif mereka akan lebih baik jika dialihkan pada kegiatan positif yang juga dapat berpengaruh baik bagi mereka.

Semakin hari kebudayaan Indonesia semakin terlupakan seiring perkembangan zaman, banyaknya budaya asing yang masuk membuat identitas bangsa Indonesia memudar secara perlahan, dari anak-anak hingga pemuda kini telah berubah gaya hidupnya, dengan gaya hidup yang telah mereka jalani seolah tampak bahwa mereka tidak mengenal budayanya sendiri. Generasi tersebutlah yang akan meneruskan budaya yang kita miliki, maka mereka harus diajarkan mengenai budaya yang telah menjadi identitas Negara Indonesia agar budaya milik kita tidak terlupakan. (Zaim, 2013).

Indonesia memiliki banyak sekali kebudayaan, perbedaan banyak suku merupakan penyebab dari beragamnya kebudayaan Indonesia. Mulai dari makanan, pakaian adat, tarian, musik, batik, dan juga wayang. Kebudayaan yang cukup dikenal secara mendunia salah satunya adalah wayang. Tokoh-tokoh wayang memiliki sifat karakter yang berbeda dan

perbedaan tersebut diwakili dengan bentuk-bentuk unik yang terdapat pada wayang, sehingga setiap wayang pasti memiliki bentuk yang berbeda.

Wayang adalah seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional. Di samping merupakan ekspresi kebudayaan nasional juga merupakan media pendidikan, media informasi dan hiburan. Wayang merupakan media pendidikan, karena ditinjau dari segi isinya banyak memberikan ajaran – ajaran kepada manusia. Baik manusia sebagai individu atau sebagai anggota masyarakat. Jadi wayang dalam media pendidikan, terutama pendidikan budi pekerti, besar sekali manfaatnya. Wayang menjadi media informasi, karena dari segi penampilannya, sangat komunikatif dan dapat dipakai untuk memahami suatu tradisi, serta dapat dipakai sebagai alat untuk mengadakan pendekatan kepada masyarakat, dan memberikan informasi mengenai masalah-masalah kehidupan serta segala seluk – beluknya. Wayang juga dianggap sebagai media hiburan, karena wayang dipakai sebagai pertunjukan di dalam berbagai macam keperluan hiburan. Selain dihibur para peminat dibudayakan dan diperkaya secara spiritual.

Wayang memiliki berbagai macam jenis, beberapa diantaranya yaitu wayang kulit, wayang golek, wayang klitik, dan wayang mainan. Masing-masing wayang tersebut memiliki penjelasan yang berbeda. Wayang-wayang berikut dapat kita temukan di dalam museum wayang Jakarta.

Wayang Kulit adalah seni tradisional Indonesia, yang terutama berkembang di Jawa, Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang, dengan diiringi oleh musik

gamelan yang di mainkan sekelompok nayaga dan tembang yang dinyanyikan oleh para pesinden.

Wayang Golek, dibuat dari kayu yang diukir dan disungging sesuai dengan tokohnya dari ceritera Mahabharata dan Ramayana. Bentuknya mirip boneka (Golek dalam bahasa Jawa = boneka). yang diberi pakaian / baju, kain, dan selendang. Dalam pertunjukan dapat tampil lebih hidup dengan bentuk tiga dimensi yang dapat digerakkan mulai dari kepalanya hingga badannya demikian pula tangannya secara leluasa oleh dalangnya. Pada tangkai yang dapat dipegang oleh dalang lurus menembus rongga tubuh dan berujung dengan kepala, sehingga kepala dapat diputar atau dipalingkan ke kiri-kanan atau ke atas-bawah sehingga tokoh wayang dibuat seolah terengah-engah atau menarik napas. Lengan dapat digerakkan menirukan tarian manusia, jurus-jurus pencak dan gerakan-gerakan lainnya.

Wayang Krucil / wayang Klitik, dibuat oleh Raden Pekik (1648) di Surabaya dari kayu pipih yang diukir seperti wayang kulit, namun tangannya tetap terbuat dari kulit. Dipentaskan pada siang hari tanpa kelir dengan ceritera Damarwulan dan Minakjinggo sedang yang mengambil ceritera dari Mahabharata dan Ramayana selanjutnya disebut wayang Golek Purwa.

Beberapa contoh wayang yang telah disebutkan dapat dilihat di museum wayang Jakarta, karena di museum tersebut memiliki banyak sekali ragam koleksi wayang. Museum wayang terletak di Jl. Pintu Besar Utara

No. 27 Jakarta Barat, dan masih dalam satu lingkup kawasan kota tua Jakarta.

Museum wayang Jakarta pada awalnya adalah sebuah gereja yang didirikan VOC pada tahun 1640 dengan nama "*de oude Hollandsche Kerk*" dan berfungsi sebagai tempat peribadatan penduduk sipil dan tentara bangsa Belanda yang tinggal di Batavia sampai dengan tahun 1732. Gereja tersebut mengalami perbaikan kembali dan berubah nama menjadi "*de nieuwe Hollandsche Kerk*" pada tahun 1733. Gereja ini berdiri terus sampai tahun 1808 dan di halaman gereja ini menjadi ruangan taman terbuka museum wayang yang terus dilestarikan hingga sampai saat ini yang sepenuhnya menjadi museum wayang secara keseluruhan.

Perbaikan yang dilakukan tidak hanya perbaikan secara fisik gedung saja, namun museum wayang juga menambah konten atau fasilitas guna menarik minat pengunjung, seperti cinema 3D yang menceritakan sejarah wayang secara visual animasi yang digemari tidak hanya anak-anak, tetapi orang dewasa juga suka menyaksikannya. museum wayang juga menambahkan konten berupa pertunjukan wayang cilik, yaitu pertunjukan wayang yang menggunakan dalang seorang anak kecil. Konten tersebut ditambahkan guna menarik minat pengunjung dari anak-anak SD hingga SMA, namun setelah perubahan yang terjadi untuk pengunjung sederajat tingkat SLTA masih kurang peminatnya.

Data yang diperoleh dari Museum Wayang Jakarta mengatakan bahwa jumlah kehadiran rata-rata selama bulan Januari hingga bulan April yaitu untuk remaja golongan SLTA adalah golongan yang jumlah kunjungan paling kecil dari semua golongan yang datang.

Hal penting lainnya juga karena kurangnya tingkat kepedulian remaja terhadap kebudayaan wayang, remaja lebih memilih kehidupan modern yang sudah dapat membuatnya nyaman tanpa mempedulikan kebudayaan yang perlahan telah memudar. Golongan remaja adalah golongan yang paling dekat dengan golongan dewasa yang lebih banyak peduli terhadap kelestarian wayang, jika golongan remaja tidak segera untuk mulai belajar kebudayaan wayang, maka dapat dipastikan kelestarian wayang akan memudar lebih cepat, demikian ujar dari kepala pengelola museum wayang yang bernama Budi.

Pada dasarnya wayang memang dibuat untuk orang dewasa, namun wayang harus diperkenalkan sejak dini, karena banyak sekali unsur-unsur filosofi yang terkandung dalam wayang yang tentunya berdasarkan nilai yang terkandung dalam pancasila, melalui cerita dan juga tokoh-tokoh wayang yang ditampilkan dan sebuah pertunjukan wayang. Wayang juga merupakan media hiburan yang bermartabat dan berbudaya. Demikian yang diungkapkan Junaidiskar dalam pengantar buku wayang anak. (Junaidiskar, 2009)

Berdasarkan hal-hal tersebut maka diperlukan adanya pengenalan kaum remaja terhadap kebudayaan wayang, pengenalan terhadap

kebudayaan wayang tersebut dimaksudkan agar kebudayaan wayang tetap ada dan dikenal seiring waktu berjalan. Dikarenakan generasi remaja merupakan generasi yang tercatat paling sedikit dalam kunjungannya ke museum wayang sekaligus generasi terdekat dari kaum dewasa yang memiliki kesadaran lebih tinggi terhadap kebudayaan, maka target dalam pengenalan ini adalah kaum remaja.

Untuk memperkenalkan wayang kepada kaum remaja perlu dikemas dengan menarik dan dengan cara yang tidak membosankan dimata remaja. Ada cara yang positif untuk menyalurkan kreatifitas remaja, yaitu melalui pentas seni. Banyak remaja yang antusias dengan acara pentas seni, kegiatan ini banyak diterapkan di banyak sekolah dan juga merupakan acara yang disenangi remaja. (Diana, 2013)

Berdasarkan apa yang telah didapati tersebut maka penulis berencana membuat rancangan dalam memperkenalkan kebudayaan wayang, rancangan yang dimaksudkan adalah dengan membuat rencana dari suatu event yang menarik dimata kaum remaja dalam mengenal kebudayaan wayang. Dengan alasan tersebut maka penulis ingin menyadarkan kaum remaja akan pentingnya kebudayaan wayang melalui promosi event wayang fest 2013 yang akan diselenggarakan di museum wayang Jakarta.

Dengan data-data yang telah diperoleh dan pentingnya penerus dari kebudayaan wayang, maka target utama dalam *event* ini adalah kaum remaja usia 16-18 yang pada umumnya adalah pelajar tingkat SMA.



## 1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat konsep promosi event “wayang festival 2014” yang efektif untuk *target audience* kaum remaja usia 16-18 di Jakarta dan dapat menarik minat kaum remaja untuk hadir dalam acara tersebut?
2. Bagaimana cara yang tepat untuk pendistribusian rancangan media promosi *event* “wayang festival 2014” dan penempatan media promosi yang telah dirancang sesuai dengan target?

## 1.3. Batasan Masalah

Pembahasan kebudayaan dibatasi pada pembahasan wayang terhadap kaum remaja. Tempat dibatasi pada kota Jakarta dimana terdapat museum wayang Jakarta dan juga sebagai tempat penyelenggaraan *event* ini.

Dalam pembahasan tugas akhir ini akan lebih difokuskan dalam pembuatan konsep event, strategi kreatif dan rancangan event dalam media yang dapat memungkinkan kaum remaja dapat mengerti dengan mudah dari penyampain *event* ini dengan efektif, penyampaian dapat dilakukan dengan media ceatak ataupun digital.

Lokasi yang dituju dengan adanya *event* ini adalah Jakarta, karena di Jakarta merupakan tempat musem wayang berada sekaligus tempat berlangsungnya event ini.

Target utama dalam *event* ini adalah kaum remaja dengan usia 16-18 tahun yang masih bersekolah dan yang masih mau peduli dengan

kebudayaan local ditengan era globalisasi yang telah membuat banyak hal berubah karena banyaknya masuk kebudayaan asing.

#### **1.4. Tujuan tugas Akhir**

1. Dapat membuat konsep promosi event “wayang festival 2014” yang efektif untuk *target audience* kaum remaja usia 16-18 di Jakarta dan dapat menarik minat kaum remaja untuk hadir dalam acara tersebut.
2. Dapat menentukan cara yang tepat untuk pendistribusian rancangan media promosi event “wayang festival 2014” dan cara penempatan media promosi yang telah dirancang sesuai dengan target.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Tugas akhir ini bermanfaat untuk pembaca agak menambah sedikit wawasan dan juga kesadaran akan pentingnya kebudayaan wayang yang telah ada di Indonesia kepada siapa yang membaca, dan juga dapan menumbuhkan rasa kepedulian terhadap kebudayaan wayang yang perlahan mulai hilang.

#### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Metode digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode kualitatif, deangan melakukan wawancara dengan pihak pengelola museum secara langsung mengenai wayang. Metode kuantitatif juga dilakukan guna mendapat info secara langsung dari pihak target yang akan dituju agar apa yang akan dirancang dapat sesuai dengan kebutuhan target.

## 1.7. Metode Perancangan

Untuk dapat mengerti permasalahan dengan lebih jelas, maka penulis mendapatkan data-data dengan memintanya langsung kepada pihak museum wayang untuk data yang valid. Tidak hanya data yang tertulis, namun penulis juga melakukan wawancara kepada pihak pengelola dari museum wayang tersebut untuk hal detail mengenai hal-hal yang terjadi mengenai kebudayaan wayang yang mempengaruhi kelestarian wayang di jaman sekarang. Pertemuan terlebih dahulu direncanakan agar wawancara dapat berlangsung dengan lancar. Wawancara dilakukan pada pukul 13.00 hingga museum tutup, bahkan wawancara terus berlangsung meskipun museum telah tutup, banyak hal yang diceritakan oleh pihak pengelola museum, termasuk kekecewaan dia terhadap generasi penerus wayang. Wawancara berjalan lancar meskipun waktu harus terpotong karena nara sumber harus memimpin rapat untuk kegiatan museum wayang dalam melestarikan wayang, dan akhirnya wawancara harus berakhir.

Data kuisisioner juga disebar kepada anak-anak SMA dan mendapatkan respon yang baik, data ini berguna sebagai data pelengkap dari suatu konsep rancangan dari event yang akan dibuat. Dengan data yang diperoleh langsung dari target maka dapat diketahui apa yang seharusnya dilakukan dalam membuat rancangan dari promosi event yang akan dibuat.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan juga kuisisioner yang disebar, maka dapat dipertimbangkan terlebih dahulu dalam perancangan suatu

desain yang akan dibuat. Dan diharapkan tepat penyampaiannya pada kaum remaja yang menjadi target utama dalam pembuatan karya ini.

Konsep yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan konsep yang ceria dengan semangat baru remaja dalam melestarikan kebudayaan wayang. Maka dalam rancangan desain yang akan dibuat harus menarik perhatian remaja dan dapat membuat remaja penasaran akan event tersebut hingga akhirnya target dapat menghadiri event yang akan diselenggarakan.



## 1.8. Skematika Perancangan

