

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berada pada masa persaingan dengan era informasi dan teknologi yang begitu pesat menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk kesenian wayang kulit. Berdasarkan data yang tercatat oleh Persatuan Pedalangan Indonesia (PEPADI) pada 2019, terdapat sebanyak 2.656 dalang yang tersebar dari Sumatera, Nusa Tenggara Barat, Sulawesi, Kalimantan, hingga Papua. Jumlah dalang yang cukup banyak bukan berarti kesenian ini terbebas dari ancaman kepunahan. Hal ini dikarenakan di era digital seperti sekarang membuat minimnya minat masyarakat untuk menanggapi atau menonton pagelaran wayang kulit karena banyak alternatif hiburan lain yang dinilai lebih menarik. Sekretaris PEPADI DKI Jakarta, Adri Yudha Perwira dalam wawancaranya dengan *cnnindonesia.com* juga menyatakan bahwa perkembangan dalang di Indonesia termasuk pesat namun tidak diimbangi dengan minat masyarakat untuk mengundang dalang tersebut. Wayang merupakan kesenian budaya khas Indonesia yang sudah diketahui secara luas semenjak abad ke-10 dan telah berkembang sampai sekarang. Selama ratusan tahun masa perkembangannya, berbagai tantangan mampu dilewati oleh kesenian wayang sehingga kesenian ini menjadi suatu budaya yang memiliki nilai tinggi. (Darmoko et al., 2010, p.9).

Pada kesenian wayang ini terdapat beberapa seni di dalamnya seperti seni tutur, seni suara (musik), seni peran, seni lukis, seni sastra, dan seni pahat sehingga dalam sekali pementasannya terdapat banyak kesenian yang ditampilkan. Kesenian wayang kulit ini menjadi salah satu kesenian yang diakui bukan hanya oleh masyarakat nasional saja tetapi masyarakat internasional juga mengakui keunikannya. Menurut artikel berita pada *goodnewsfromindonesia.id*, wayang kulit sudah diakui oleh UNESCO dan dinyatakan sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Karya Agung Budaya Dunia) tepat pada tanggal 7 November 2003. Terdapat

beberapa cerita wayang yang populer di daerah Jawa seperti cerita Ramayana, Mahabharata, hingga Arjuna Sasrabahu. Beberapa kisah tersebut merupakan kisah yang datang dari negara India namun Ramayana dan Mahabharata merupakan dua cerita yang paling populer hingga di luar Jawa. Cerita pewayangan ini mengandung nilai-nilai kehidupan yang penuh akan makna dalam setiap pagelaran atau pementasannya. Melalui pertunjukan wayang inilah para leluhur menanamkan nilai kehidupan untuk masyarakat secara turun temurun.

Seiring dengan semakin berkembangnya zaman, kesenian wayang mulai perlahan tergantikan dengan beberapa media hiburan lainnya yang dinilai sangat lebih modern dan lebih mudah diakses serta dinikmati oleh masyarakat. Hanya dengan menggunakan ponsel genggam miliknya, masyarakat dapat menonton video hiburan yang lebih menarik ketimbang wayang atau lebih memilih menonton televisi, bukan menghabiskan waktu semalam suntuk untuk menyaksikan pagelaran wayang yang merupakan kesenian tradisional dan cenderung membosankan serta sukar untuk dimengerti dan dinikmati pementasannya. Tetapi, kesenian yang telah diakui oleh dunia ini terancam punah atau terlupakan. Padahal seharusnya tetap dilestarikan dan dibawa secara turun temurun hingga ke generasi yang akan datang.

Di tengah persaingan antara era tradisional dan modern ini, masih terdapat pelaku seni yang menekuni profesinya dan tetap melestarikan budaya Indonesia. Was Gallery, sebuah sanggar pewayangan dan tari topeng yang terletak di Desa Slangit, Kabupaten Cirebon merupakan salah satu tempat yang masih menjalankan aktivitas kesenian tradisional hingga sekarang. Beberapa wayang kulit yang terkenal buatan Sunan Kalijaga juga pernah diproduksi oleh Was Gallery seperti wayang Bagong, Petruk, dan Gareng. Berdasarkan kekhawatiran akan kepunahan budaya kesenian tersebut, muncul ide untuk membuat karya berupa *visual storytelling* yang berdurasi 60 menit. Karya ini bertujuan untuk mengilhami masyarakat dan memberikan edukasi mengenai budaya kesenian lokal yang diakui dunia namun perlahan mulai terlupakan. Di dalam pembuatannya tentu karya ini akan memuat solusi untuk masyarakat

agar dapat tetap melestarikan kebudayaan tersebut. Nantinya karya ini akan dipublikasikan melalui berbagai platform seperti YouTube serta tautan di beberapa media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan Twitter agar memudahkan audiens menjangkau hasil karya ini dan dapat disaksikan melalui ponsel.

1.2 Tujuan Karya

Tujuan dari pembuatan karya ini adalah melahirkan sebuah *visual storytelling* dengan durasi 60 menit pada video yang dihasilkan. *Visual storytelling* (video dokumenter) ini tentunya juga akan menunjukkan di balik pementasan wayang kulit seperti pembuatan wayang kulit itu sendiri, peran seorang dalang dalam persiapan hingga pertunjukkan wayang digelar, tokoh-tokoh lain dalam seni pewayangan (pemain seni musik), dan lain-lain.

Selain itu, karya ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai budaya kesenian lokal yang diakui dunia namun perlahan mulai terlupakan. Di dalam pembuatannya tentu karya ini akan memuat solusi untuk masyarakat agar dapat tetap melestarikan kebudayaan tersebut. Nantinya karya ini akan dipublikasikan melalui berbagai platform seperti YouTube serta tautan di beberapa media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan Twitter agar memudahkan audiens menjangkau hasil karya ini dan dapat disaksikan melalui ponsel.

1.3 Kegunaan Karya

Karya ini memiliki beberapa kegunaan, antara lain:

1. Karya ini diharapkan dapat menjadi sebuah bentuk edukasi kebudayaan, khususnya pada kesenian daerah/lokal.
2. Karya ini diharapkan dapat mengajak masyarakat mengenai pentingnya melestarikan budaya Indonesia.
3. Karya ini diharapkan dapat mengilhami penontonnya untuk mengangkat karya bertema budaya-budaya di Indonesia.