

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sudah menjadi rahasia internasional, bahwa Wayang merupakan salah satu warisan kebudayaan Indonesia yang sudah diakui oleh dunia dan perlu dilestarikan keberadaannya. Sejak 7 November 2003, wayang kulit ditetapkan sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* oleh UNESCO, dan pada tahun 2008 UNESCO juga menetapkan wayang menjadi warisan budaya dunia dari Indonesia. Wayang kulit sendiri identik dengan pertunjukan yang menonjolkan bayangan dari karakter wayang itu sendiri sebagai ciri khas yang melekat di benak masyarakat. Pertunjukan wayang biasanya menampilkan kisah-kisah atau lakon dalam bahasa Jawa. Salah satu kisah yang terkenal adalah kisah *Mahabharata*, yang mengisahkan tentang perselisihan antara Pandawa dan Kurawa. Kisah ini merupakan salah satu kisah terpanjang yang memiliki banyak drama dan kejadian, puncak dari kisah ini berada pada perang Baratayudha yang mengisahkan peperangan Pandawa dan Kurawa di padang Kurukshetra selama 18 hari. Selain pertunjukan dan kisahnya, tentu saja bintang utama dalam wayang kulit adalah karakter wayang kulit itu sendiri. Mulai dari bentuk, warna, motif, cara dimainkan, hingga penokohan yang akan ditunjukkan pada saat dimainkan dalam sebuah pertunjukan lakon menjadi suatu keunikan tersendiri dari wayang kulit. Pembuatan karakter wayang kulit sendiri terdapat sebuah proses yang dinamakan Tatah Sungging, di mana wayang akan diberikan pahatan dan pewarnaan pada setiap bagian dari wayang, termasuk hiasan pada atributnya (Samsugi & Sagio, 1991).

Selain tatah sungging, suatu karakter wayang sendiri terdapat penokohan, kisah, dan juga atribut yang dikenakan. Informasi-informasi ini bisa didapatkan melalui pertunjukan wayang, buku-buku cetak dan juga beberapa blog di internet. Kebanyakan informasi secara detail diberikan pada beberapa buku cetak tertentu

sebagai bentuk dokumentasi dari beberapa versi karakter wayang yang dijadikan sumber. Jumlah buku tersebut bisa disebutkan lumayan sedikit, dikarenakan usia buku atau tahun dicetak dan juga penyebaran buku yang digunakan untuk kebutuhan khusus, seperti pelajaran akan tetapi hanya periode zaman tertentu dan dipakai di daerah tertentu yang tidak dapat di akses oleh seluruh Indonesia dan sulit ditemukan untuk saat ini. Sedangkan pada zaman sekarang untuk. Generasi muda terutama generasi Z yang dikatakan sebagai generasi yang dekat dengan teknologi, memiliki kecenderungan lebih menyukai menjelajahi internet dan teknologi untuk hampir semua kegiatan yang dilakukan. Terlebih lagi di internet terdapat banyak informasi yang bebas di akses di mana saja dan kapan saja. Dilihat dari indeks literasi dunia, dari hasil survey PISA (*Program for International Student Assessment*) Indonesia menempati rangking 62 dari 70 negara yang di survey. Sedangkan Kominfo Indonesia mengatakan bahwa indeks literasi digital Indonesia mencapai angka 3.49 dari 5, yang menunjukkan bahwa literasi telah berpindah dengan cepat dari literasi cetak menjadi digital.

Susahnya mendapatkan informasi sehingga jarang terdengar di umum menjadi salah satu penyebab istilah pelestarian budaya menjadi hanya sebatas perkataan saja. Dikutip dari pernyataan Renitasari Adrian kepada kompas.com, saat ini generasi muda mulai meninggalkan budaya terutama wayang dan beralih ke budaya-budaya luar yang kekinian. Kurangnya rasa ingin melestarikan budaya negara sendiri menimbulkan ancaman yang semakin besar pada pelestarian budaya. Ditambah lagi wayang sendiri memiliki banyak versi dan akan selalu berubah zamannya, akan sangat disayangkan informasi tentang dari banyaknya versi tersebut tersebut tidak disebarluaskan kepada masyarakat umum. Dalam penokohan karakter wayang sendiri terdapat berbagai nilai menarik yang bisa dijadikan model hidup, ditambah berdasarkan masing-masing kisahnya yang memiliki nilai-nilai kehidupan lainnya yang bisa dipelajari dan dimanfaatkan. Diambil dari kompas.com, wayang memiliki banyak manfaat, seperti sebagai penghubung tradisi leluhur dan manusia saat ini, memiliki nilai dan pesan moral yang kuat, dan sebagai hiburan yang bermanfaat untuk diajarkan kepada para generasi muda.

Dengan menyesuaikan selera generasi muda terutama generasi Z, teknologi dan internet menjadi pilihan yang lebih baik dan menarik dalam menyampaikan dan mencari informasi. Buku cetak yang terlihat biasa tidaklah lagi menjadi sumber informasi yang paling dicari generasi Z, melainkan media digital yang menarik dan informatif yang akan lebih diminati untuk menarik perhatian dan minat pada ketertarikan para generasi muda terhadap budaya, serta menjadi sarana mendokumentasikan informasi berkaitan tentang wayang kulit. Salah satu media yang digital yang mudah di akses adalah *website*, yang bisa di akses dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, penulis mengajukan perancangan *website* sebagai media pengenalan karakter wayang kulit kisah *Mahabharata* yang ditujukan kepada para generasi muda sebagai bentuk pelestarian warisan budaya Indonesia dengan memberikan informasi yang edukatif dan menarik sekaligus pembentukan karakter pada pribadi generasi muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dituliskan di atas, dapat diambil dan disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Perlunya diteruskan tindakan pelestarian budaya Indonesia terutama dalam melestarikan wayang sebagai salah satu warisan nasional Indonesia.
2. Remaja generasi Z kebanyakan hampir tidak mengetahui keunikan karakter wayang kulit dari salah satu kisah yaitu kisah *Mahabharata*.
3. Kebanyakan informasi mengenai karakter wayang kulit kisah *Mahabharata* dalam pewayangan berbentuk buku yang dinilai kurang menarik bagi remaja generasi Z.
4. Kurang tersedianya media informasi yang menyediakan informasi berkaitan dengan karakter wayang kulit kisah *Mahabharata* dengan interaktif.

Merujuk pada rumusan masalah yang sudah disebutkan, penulis mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan penelitian: Bagaimana perancangan *website* Dakon sebagai pengenalan karakter wayang kulit kisah *Mahabharata*?

1.3 Batasan Masalah

Target dari perancangan ini merupakan remaja dari generasi Z yang di mana lahir sekitar tahun 1997—2012 (Rosariana, 2021). Penulis kemudian mempersempit kriteria target menjadi remaja yang lahir sekitar tahun 2000—2007. Secara lebih spesifik, dibuatlah batasan-batasan ruang lingkup pada setiap aspek dalam merancang *website* DAKON sebagai pengenalan karakter wayang kisah *Mahabharata* ini. Batasan masalah yang telah ditentukan oleh penulis, yaitu:

1.3.1 Demografis

Perancangan dikhususkan pada target generasi Z dalam kurun tahun lahir sekitar 2000—2007. Pemilihan remaja generasi Z dikarenakan pada zaman sekarang lebih banyak budaya luar yang lebih disukai hingga menjadi pedoman dari kehidupan para remaja tersebut, sedangkan budaya Indonesia sendiri menjadi tersingkirkan dari minat dan ketertarikan mereka. Dengan mempertimbangkan perincian target sebagai berikut.

- A. Usia : 15—22 tahun
- B. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- C. Pendidikan : SMA—kuliah
- D. Bahasa : Indonesia
- E. Kelas Ekonomi : SES B—C2 (diambil berdasarkan rata-rata pengeluaran target)

1.3.2 Geografis

Sesuai dengan demografis yang sudah dirincikan, perancangan dibuat untuk target sasaran yang berada di wilayah Indonesia terutama daerah Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi) yang menggunakan bahasa Indonesia. Pemilihan domisili ini didasari oleh perkembangan kebudayaan wayang di pulau Jawa yang menitik beratkan terutama pada daerah Yogyakarta, sedangkan pengetahuan mengenai wayang di pulau Jawa

pada sisi lainnya sekitar Jakarta tergolong lebih rendah, domisili Jabodetabek juga dinilai penulis sebagai daerah dengan arus globalisasi yang tinggi. Dengan ini diharapkan gerakan untuk menumbuhkan minat dan pelestarian pada budaya Indonesia terutama wayang kulit dapat lebih menjurus dan mencapai target sasaran.

1.3.3 Psikografis

- a. Mempunyai rasa ingin tahu dan menemukan hal baru yang besar, serta tertarik pada budaya
- b. Belum mengenal pewayangan dan kisah-kisahinya, ataupun yang sekedar mengenal.
- c. Belum pernah mendengar atau yang sebatas pernah mendengar kisah *Mahabharata*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan dan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang *website* Dakon sebagai perkenalan karakter wayang kisah *Mahabharata*. *Website* Dakon diharapkan menjadi media yang menyediakan informasi mengenai pengenalan karakter wayang dengan menarik dan interaktif.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas akhir ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

1) Bagi Penulis

- A. Mendapatkan pengalaman dan mengasah kemampuan dalam pembuatan dan perancangan media informasi
- B. Mendapatkan pengetahuan lebih mendalam mengenai karakter wayang kulit kisah *Mahabharata* dan dunia pewayangan.

2) Bagi Pembaca

- A. Mengetahui dan mengenal lebih jauh karakter wayang kulit yang ada dalam pewayangan kisah *Mahabharata*.
- B. Mengetahui dan ikut melestarikan salah satu kebudayaan Indonesia, yaitu Wayang.

3) Bagi Universitas

- A. Sebagai referensi dan pengetahuan tambahan bagi mahasiswa UMN yang akan melakukan penelitian terutama tentang pewayangan kisah *Mahabharata*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA