

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Kusmajadi (2021), wayang merupakan suatu bentuk seni pertunjukan yang melibatkan bayangan karakter-karakter yang menggabungkan warisan tradisi, simbolisme, dan filosofi lokal. Wayang menjadi lebih dari sekadar pertunjukan teater, melainkan juga suatu bentuk perwujudan spiritual dan budaya yang memperkaya warisan kebudayaan Indonesia. Wayang dikenalkan ke kalangan pelajar karena telah memiliki pesan-pesan yang mengandung pemahaman agama, budi pekerti, dan moralitas. Cerita wayang dapat memberikan edukasi dalam ilmu pengetahuan, sejarah, dan memiliki berbagai ajakan-ajakan yang bermanfaat (Danial, 2018).

Beberapa alasan yang menyebabkan kurangnya peminat adalah minimnya pagelaran wayang, pagelaran yang dianggap membosankan dan kurang inovasi (Sondang, 2020). Kepunahan wayang juga terancam karena kalah bersaingnya dengan hiburan modern, sehingga para dalang tidak mendapatkan kesempatan untuk menampilkan wayang di acara televisi. Kurang antusiasnya generasi penerus dalang untuk mengembangkan cerita dan permainan juga merupakan alasan wayang mulai kurang peminat (Sudarsono, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan Mary Hallely Wong, anak usia 10 tahun dari Bogor, narasumber belum mengetahui cerita-cerita wayang namun ingin mengenal lebih jelas.

Berdasarkan wawancara dengan Ki Wiwid Widyasana, seorang dalang wayang golek sunda, wayang merupakan adiluhung (seni budaya yang bernilai) yang bersifat positif dan dapat menjadi pelajaran yang berharga. Maka dari itu, kepunahan suatu budaya dapat menyebabkan penurunan kepentingan sosial, keterampilan yang dipengaruhi oleh suatu budaya dan mengubah norma-norma tradisional masyarakat (Zhang, et al., 2021). Wayang merupakan warisan budaya

yang telah melekat dengan keberadaan masyarakat. Dengan lunturnya suatu warisan budaya maka Indonesia akan kehilangan salah satu identitas negaranya (Putri, 2022).

Permainan edukasi merupakan sarana yang bermanfaat untuk menghilangkan dan mengurangi rasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Karakteristik permainan dapat memotivasi, menghibur, dan menyenangkan anak-anak dalam kegiatan yang mendidik (Kustari, 2021). Banyak *video game* yang memiliki materi pelajaran yang disesuaikan dengan usia dan tingkat pendidikan anak, dengan gambar dan video interaktif yang dapat membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami. Di saat bermain *video game*, anak-anak membutuhkan konsentrasi penuh dan menguatkan daya ingat (Anggraini, 2021). *Storytelling* telah menjadi sarana yang digunakan oleh manusia selama berabad-abad untuk mengomunikasikan pesan dan memberikan hiburan kepada pendengar. Dalam *video game*, cerita yang ditulis dengan baik mampu membangkitkan imajinasi pemain dan meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan. Manfaat *storytelling* dalam *video game* adalah memberi pengalaman yang mendalam, penguatan pesan yang penting, peningkatan kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat hubungan sosial (Porokh, 2023). Maka dari itu penulis merancang media interaktif dalang cilik untuk anak usia 8-10 tahun di provinsi Jawa Barat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Masalah sosial dari perancangan ini adalah:

1. Kurangnya peminat anak-anak tentang dalang cilik.
2. Kurangnya ada sarana untuk mengubah perspektif anak-anak tentang dalang wayang.

Masalah desain dari perancangan ini adalah:

1. Kurangnya media pembelajaran dalang cilik.
2. Kurangnya interaktifitas dalam media pembelajaran wayang.

Maka dari itu, rumusan masalah dari perancangan media interaktif ini adalah bagaimana perancangan media interaktif dalang cilik untuk anak usia 8-10 tahun di Jawa Barat?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan dari perancangan media interaktif dalang cilik untuk anak usia 8-10 tahun di Jawa Barat adalah sebagai berikut:

b. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Wayang dapat ditonton oleh semua *gender*.

Usia : 8-10 tahun

Anak-anak kelas 4 SD sudah menerima pelajaran wayang, hal ini didukung oleh buku pelajaran dari kemendikbud yang mengajarkan cara pembuatan wayang di mata pelajaran seni rupa (Mufid, et al., 2021)

Tingkat Pendidikan: SD

Pekerjaan : Pelajar

Tingkat Ekonomi : SES-B-A

Kepedulian terhadap pendidikan merupakan persepsi kesadaran yang tinggi untuk masyarakat kelas ekonomi atas hingga kelaas ekonomi tingkat menengah (PERPI, 2018).

c. Geografis

Negara : Indonesia

Provinsi : Jawa Barat

Wayang golek berasal dari Jawa Barat (Milki, 2022)

d. Psikografis

- Anak-anak yang memiliki minat dalam mempelajari budaya di daerah Jawa Barat.
- Anak-anak yang mengerti cara mengoperasikan aplikasi secara umum di *smartphone*.
- Anak-anak yang belum mengenali profesi dalang cilik.

#### **1.4 Batasan Perancangan**

Batasan perancangan dari media interaktif dalang cilik untuk anak usia 8-10 tahun di Jawa Barat adalah konten kisah dari media interaktif untuk saat ini hanya mencakup seputar wayang golek. Konten perancangan yang mencakup jenis wayang lainnya di Indonesia akan ditambahkan seiring dengan pengembangan perancangan.

#### **1.5 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang media interaktif dalang cilik untuk anak usia 8-10 tahun di Jawa Barat.

#### **1.6 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Menggunakan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama menjadi mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara dalam perancangan *video game*.

2. Bagi Masyarakat

Mengedukasi masyarakat tentang budaya wayang golek dan membantu melestarikannya dengan memainkan *video game* dalang cilik.

3. Bagi Universitas

Menjadi acuan pembelajaran mengenai perancangan *video game* untuk peserta tugas akhir.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A