

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Punakawan merupakan teman yang dapat dipercaya, berwawasan luas, dan berpikir kritis. Punakawan beranggotakan empat tokoh yaitu Gareng, Semar, Petruk, dan juga Bagong. Keempat tokoh tersebut merupakan penggambaran dari *Cipta, rasa, karsa, dan karya* yang memiliki arti pribadi atau jati diri manusia. Karena itu keempat tokoh Punakawan memiliki karakteristik berbeda mewakili ragam watak manusia yang membentuk cara individu berperilaku dan bertindak. Seperti Gareng melambangkan *cipta* atau pikiran dan nalar, Semar melambangkan *karsa* yaitu kehendak atau niat, Petruk melambangkan *rasa* atau perasaan, dan Bagong melambangkan *karya* atau usaha dan perbuatan (Rejeki, 2010, h. 1–2).

Mereka merupakan pembawa misi atau penyampai pesan yang mengedukasi masyarakat bagaimana manusia berbudi luhur. Secara tidak langsung mereka memiliki karakteristik yang memengaruhi individu dalam bertindak atau biasa kita kenal dengan watak. Maka tidak heran jika tokoh-tokoh Punakawan seringkali berinteraksi dengan para penonton, dan tidak mengikuti pakem atau aturan. Hal tersebut dikarenakan mereka dapat membahas apa pun mulai dari masalah kebajikan sampai dengan masalah aktual yang sedang ramai diperbincangkan pada masanya (Nirwanasyah et al, 2023, h. 3–4).

Dengan segala nilai yang dimiliki para tokoh Punakawan dalam membentuk watak manusia, mereka pun pada akhirnya sampai juga pada titik tidak dikenali nilainya oleh masyarakat, terlebih para Generasi Z. Kurangnya pemahaman dan apresiasi generasi muda terhadap tokoh-tokoh Punakawan sangatlah memilukan. Padahal pertokohan dalam wayang kulit seperti Punakawan merupakan bagian integral dari budaya Indonesia, tapi banyak masyarakat muda tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang makna

dan peran penting tokoh Punakawan dalam membentuk ragam watak manusia (Agustin, 2011, h. 179–185).

Tanpa pemahaman yang memadai, risiko kehilangan nilai-nilai budaya dan identitas bangsa juga menjadi lebih besar. Selain itu, pemahaman yang kurang mengenai tokoh Punakawan juga dapat mengakibatkan penurunan minat terhadap seni tradisional Indonesia. Bukan hanya pada pertunjukan wayang secara keseluruhan tapi juga dalam sistem sosial kehidupan bermasyarakat (Etriyani, 2021, h. 3–4).

Perancangan yang sudah ada mengangkat ragam fisik Punakawan dalam konten media sosial, sudah menyesuaikan pendekatan yang relevan bagi masyarakat muda, tetapi pada masa itu. Saat ini, melihat preferensi Generasi Z terhadap media sosial, mereka lebih tertarik terhadap konten audio visual yang menghibur dan mudah diakses pada berbagai platform digital seperti YouTube dan TikTok (Hasan et al, 2023, h. 49–50). Dengan begitu, perancangan ini akan berfokus pada pengembangan *music video* sebagai media komunikasi dengan *music video* (Nirwanasyah et al, 2023, h. 12–13). Alasan pemilihan format tersebut dikarenakan kemampuannya dalam menggabungkan elemen edukasi yang naratif dengan musik yang selalu efektif dan relevan dalam menyebarkan informasi terkait isu sosial dan budaya serta daya tariknya yang semakin meningkat.

Sebagai solusi, dirancanglah *music video* sebagai media komunikasi yang menarik untuk memperkenalkan tokoh Punakawan kepada Generasi Z dengan bentuk kasual dan inovatif dengan konten ragam watak manusia. Media informasi ini efektif karena fleksibel mengikuti perkembangan zaman, sehingga dapat memperkenalkan dan meningkatkan apresiasi terhadap tokoh Punakawan dan nilai ragam watak manusia yang mereka ajarkan (Arif, 2017, h. 103). Dengan demikian, media audio visual dalam format atau bentuk *music video* memiliki potensi yang besar dan inovatif dalam menarik perhatian dan pemahaman Generasi Z terhadap tokoh Punakawan dan nilai edukasi yang terkandung pada mereka (Serungke et al, 2023, h. 3504).

## 1.2 Rumusan Masalah

Sebagaimana yang dijabarkan dalam latar belakang penulis mengetahui masalah yang ada, yakni:

1. Minimnya representasi budaya di media sosial menyebabkan Generasi Z kurang memahami dan menghargai para tokoh Punakawan sebagai simbol ragam watak manusia.
2. Konten media yang sebelumnya dirancang tidak lagi menarik minat anak muda beberapa tahun belakangan ini karena desain dan formatnya sudah tidak sesuai dengan preferensi tren terkini.
3. Pengetahuan Generasi Z terhadap tokoh Punakawan cenderung menurun seiring berkurangnya minat mereka pada budaya lokal khususnya wayang.

Penulis mengetahui rumusan masalah yang ada mengenai topik pembahasan, yaitu: Bagaimana perancangan *music video* sebagai media komunikasi untuk memperkenalkan tokoh Punakawan?

## 1.3 Batasan Masalah

Setelah rumusan masalah dijelaskan, dibuat batasan masalah yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan ini yaitu media utama yang akan dirancang berbasis digital melalui media sosial. Media cetak digunakan jika memang diperlukan sebagai media pendukung promosi media utama. Target dalam perancangan ini merupakan Generasi Z, usia 18–25 tahun. Khususnya yang berdomisili di Jabodetabek dan Kartamantul serta aktif menggunakan media sosial. Serta terakhir, dalam perancangan ini, konten akan berfokus pada tokoh Punakawan Purwa (wayang Jawa) dengan konten ragam watak manusia.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Karena sudah mengetahui batasan masalah dalam perancangan media, tujuan dari tugas akhir ini adalah perancangan *music video* sebagai media komunikasi untuk memperkenalkan tokoh Punakawan.

### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini memiliki manfaat yang diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sudut pandang baru yang membantu memperkaya pengetahuan terkait solusi dalam bidang desain komunikasi visual.

#### 1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, khususnya membahas materi perancangan *music video* sebagai media komunikasi berbasis digital yang efektif untuk memperkenalkan tokoh Punakawan dengan ragam watak manusia kepada Generasi Z.

#### 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, khususnya membahas materi perancangan *music video* sebagai media komunikasi berbasis digital yang efektif untuk memperkenalkan tokoh Punakawan dengan konten ragam watak manusia agar tetap relevan.

