

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kebudayaan merupakan suatu konsep dalam kehidupan masyarakat yang menentukan norma, nilai, aturan yang ditujukan untuk mencari makna dan disepakati bersama. Konsep tersebut menjadi kepercayaan mengenai hal yang dianggap baik maupun tidak. Konsep yang berkembang dalam kehidupan suatu masyarakat, biasanya mempertahankan sifat lokal yang dimiliki. Dimana sifat lokal tersebut pada akhirnya menjadi suatu kearifan yang dipegang teguh masyarakat. Koentjaraningrat (1979, hlm. 144) menyatakan bahwa :

Kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri sendiri dengan belajar

Hal ini menjadikan setiap daerah mempunyai ciri kebudayaan masing-masing. Kebudayaan yang hidup dalam suatu masyarakat baik berwujud sebagai komunitas, kelompok kekerabatan atau kelompok adat yang menampilkan suatu corak khas.

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman kebudayaan, tercermin dari banyaknya budaya tersebar di seluruh Nusantara. Dimana dalam kebudayaan itu terdapat nilai yang diwariskan. Kebudayaan merupakan sesuatu hal yang penting bagi Indonesia menjadikan ciri bangsa dan mempererat persatuan bangsa kedalam suatu wadah yang bernama kebudayaan nasional mencakup kebudayaan daerah tersebar dari seluruh Nusantara. Kebudayaan nasional menjadi penting dan merupakan salah satu unsur dalam menjaga rasa nasionalisme dalam diri kita sebagai rakyat Indonesia. Hal tersebut diatur dalam Pasal 32 Undang-Undang Dasar 1945 menegaskan bahwa:

Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia serta penjelasannya antara lain menyatakan usaha kebudayaan harus menuju kearah kemajuan adab, budaya dan persatuan dengan tidak menolak bahan-bahan baru dari kebudayaan asing yang dapat memperkembangkan atau memperkaya kebudayaan bangsa sendiri, serta mempertinggi derajat kemanusiaan bangsa Indonesia.

Kebudayaan menjadi salah satu kekayaan bangsa yang keberadaannya menjadi aset dan identitas bangsa Indonesia. Jawa Barat merupakan salah satu provinsi di Indonesia sebagai pusat perkembangan sektor pembangunan, seperti pemerintahan, ekonomi, pendidikan dan kebudayaan.

Jawa Barat memiliki keanekaragaman budaya yang melahirkan beberapa jenis kesenian sebagai ciri budaya masyarakat yang lahir di kalangan rakyat itu sendiri. Hal ini menunjukkan beragam jenis kesenian dimiliki tiap daerah, kesenian serta adat istiadat suatu daerah akan berbeda satu dengan yang lainnya. Diantaranya meliputi seni pertunjukan salah satunya yaitu wayang golek. Pertunjukan wayang golek merupakan seni pertunjukan khas masyarakat Jawa Barat. Wayang merupakan jenis kesenian peninggalan masa lalu yang masih ada hingga kini. Usia wayang sendiri sudah lebih dari seribu tahun dan sudah tercatat dalam sejarah Nusantara. Suwardi (2017, hlm.8) mengemukakan makna wayang tercantum dalam prasasti Wukajana.

Dalam prasasti Tembaga (840 M/762 Caka), disebutkan ada jenis pekerjaan yang mengandung arti “tukang wayang”, “dalang” (*arringit*). Begitu juga dalam prasasti Ugraena (896 M), tercatat kelompok kesenian yang disebut “*parbwayang*” (pertunjukan wayang), dalam prasasti Balitung (897 M/396) tertera kalimat *Silagili mawayang buat hyang macarita bhima kumara*. Kata “Bhima Kumara” bisa dijadikan sebagai kunci bahwa cerita Mahabharata telah dimainkan dalam pertunjukan wayang sejak 900-an Masehi.

Munculnya wayang golek berkaitan dengan wayang golek menak hal ini dikemukakan Jajang (2002, hlm.53). Mengenai munculnya wayang golek :

Wayang golek baru muncul di abad ke 16. Golek ini ditampilkan dengan cerita Panji. Golek dengan cerita Panji atau disebut golek menak, muncul di daerah Jawa Barat pada masa Ratu Panembahan, cicit Sunan Gunung Jati (1540-1650).

Menurut Salmun (1986, hlm. 7) Kesenian wayang golek tumbuh dan berkembang di pesisir utara pulau Jawa yaitu kerajaan Demak.

Pada tahun 1586 Masehi, Sunan Kudus mulai menciptakan wayang yang terbuat dari kayu dengan mengambil patokan wayang kulit, jasa dari Sultan Pajang.

Sunan Kudus menggunakan wayang golek sebagai media dalam menyebarkan Islam kepada masyarakat. Karena wayang berkaitan erat dengan kehidupan sosial, kultural, dan religius masyarakat Indonesia. Selain penyebaran agama Hindu,

wayang juga dipakai sebagai media dalam penyebaran Islam di Nusantara. Di era perkembangan Islam masa Wali sembilan kesenian wayang menjadi media berdakwa dalam menyebarkan Islam.

Wayang merupakan seni pertunjukan asli Indonesia yang berkembang pesat dan pernah menjadi primadona di Pulau Jawa pada masanya. Wayang golek, seperti jenis wayang lainnya adalah alat komunikasi pandang dan dengar yang telah akrab sejak lama dengan penontonnya. Beragam tuntunan dikemas dalam tutur bahasa yang disampaikan oleh dalang. Wayang sejak awal berfungsi sebagai wahana penyampaian tuntunan di samping tontonan. Karena itu, penonton pertunjukan wayang golek bisa menikmati dua sajian : sajian berupa nilai (tuntunan) dan hiburan (tontonan). Sebagian jenis wayang masih dikenal namanya dan mendapat dukungan masyarakat antara lain wayang kulit purwa, wayang golek purwa, dan wayang wong. Jenis wayang lain seperti wayang beber, wayang klitik, wayang dangkluk, wayang golek menak, wayang pakuan, wayang kulit menak, wayang madya, dan masih banyak lainnya, sebagian besar sudah tidak dipertunjukkan lagi, dalam pemaparan ini wayang merupakan salah satu bentuk kesenian tradisi yang perlu mendapat perhatian.

Jenis kesenian ini melalui perjalanan waktu yang panjang merupakan bagian dari kekayaan budaya bangsa Indonesia, dan merupakan peninggalan sejarah bangsa yang menunjukkan ciri khas Indonesia berdasar nilai, norma yang dipakai masyarakat Indonesia selama berabad-abad. Wayang perlu mendapat perhatian dalam pelestarian dan pengembangannya. Berbagai jenis wayang tersebar di tengah masyarakat tetapi sebagian besar diantaranya sudah punah. Badan Perserikatan Bangsa-bangsa atau PBB melalui Badan Pendidikan dan Kebudayaan UNESCO menetapkan wayang asli Indonesia sebagai warisan budaya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur atau (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*) pada tanggal 7 November 2003 .

Dalam perkembangan tatanan masyarakat dalam beberapa tahun terakhir ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan dunia dan kemajuan teknologi semakin masuk kedalam kehidupan masyarakat. Manfaat teknologi memberikan kemudahan pekerjaan sehari-hari.

Perkembangan teknologi pun menjadi salah satu gerbang masuknya berbagai kebudayaan. Pewarisan nilai kesenian lokal nampaknya semakin hari tergerus oleh masuknya arus budaya luar yang tidak disaring sebelumnya, sehingga begitu mudah diterima dan dicerna oleh masyarakat setempat. Dampak dari situasi ini berpengaruh terhadap perubahan nilai tradisi terdahulu yang dianggap penting oleh masyarakat. Buchori (2011, hlm 68) mengungkapkan tentang gelombang budaya, yaitu sebagai berikut :

Layaknya kehidupan, perkembangan kesenian mempunyai pasang surut, karena budaya hidup berdasarkan dinamika dan dinamika itu tentu saja antara lain dikarenakan oleh perkembangan ilmu pengetahuan. Perubahan pada manusia terus berlanjut semua akibat dari Perubahan. Transformasi budaya ke produksi masa, budaya tradisi ke urban. Hasil transformasi budaya ini sangat besar pada sistem nilai sikap, perilaku, idealisme, dan kehidupan masyarakat yang menyebabkan nilai-nilai dari budaya mulai luntur.

Perkembangan teknologi menyebabkan konten seperti *video game*, film, musik, media sosial dari menjadi minat generasi muda. Marak konten-konten dari luar dan masih sedikitnya konten sejenis bermuatan lokal dalam negeri menjadikan faktor berkurangnya minat masyarakat pada kebudayaan lokal. Terlihat bagaimana anak-anak lebih mengenal tokoh-tokoh serial kartun “Naruto” dari pada tokoh-tokoh pewayangan. Kurangnya informasi mengenai kesenian wayang golek yang menggunakan konten sejenis, ditambah dengan kurangnya minat dari masyarakat untuk membaca atau pun mencari informasi tentang kesenian wayang golek menjadikan kesenian lokal menjadi kurang di minati. Dibutuhkan sarana dalam melestarikan budaya menjadi konten yang menarik salah satunya adalah *game*.

*Game* merupakan media hiburan yang banyak digemari masyarakat dari kalangan dewasa maupun anak kecil. Konten yang bisa menjadi daya tarik untuk mendukung pengenalan wayang itu sendiri. *Game* punya peluang untuk menjadi sebuah sarana pengenalan kebudayaan yang baik. Dalam pemamparannya menjelaskan pengenalan yang tidak terlihat gamblang akan tetapi dijelaskan dengan pesan tersirat saat memainkan *game* mempermudah pengenalan warisan kebudayaan itu sendiri. Sehingga tidak hanya digunakan orang dewasa tapi anak-anak.

Konten berlatarkan wayang telah ada seperti tokoh gatot kaca dari *game* “*mobile legends*” namun tidak dijumpai bagaimana tokoh gatot kaca berpakaian seperti itu dan membedakan dengan tokoh wayang lainnya. Dalam segi wujud berkembang bagaimana menentukan ciri khas dari perwatakan wayang melalui raut wayang golek itu sendiri. Sehingga tidak terjadi pernyataan bahwa bentuk tokoh arjuna sama dengan gatot kaca karena terdapat beberapa bentuk dan simbol yang membedakan satu tokoh dengan lainnya.

Memberi penjelasan bahwa dalam wayang terdapat ciri tiap tokoh wayang golek yang dibuat melalui rupa wayang golek dan terdapat nilai simbolis terkandung dalam setiap tokoh. Sehingga bisa lebih mengenal tokoh wayang golek dan menambah pemahaman mengenai wayang golek. Oleh karena itu penulis tertarik mengangkat pengenalan wayang golek menjadi sebuah ide atau gagasan dalam penciptaan karya ini, sehingga penulis mengangkat judul “ *Digital Game* untuk media pengenalan wayang golek berbasis aplikasi android”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas :

1. Bagaimana Konsep Pembuatan *Digital Game* untuk media pengenalan wayang golek berbasis aplikasi android ?
2. Bagaimana Visualisasi dan Penggunaan *Digital Game* untuk media pengenalan wayang golek berbasis aplikasi android ?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan di buatnya *game* ini adalah :

1. Membuat *game* berwawasan Nusantara untuk memperkenalkan wayang.
2. Menumbuhkan wawasan mengenai wayang agar banyak di kenal.
3. Mengetahui wayang golek sebagai warisan budaya Indonesia.

#### **D. Manfaat Penciptaan**

Adapun manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis
  - a. Menjadi salah satu wadah untuk mengkaji dan mempelajari pembuatan *game*.
  - b. Mengetahui lebih jauh mengenai wayang golek.
  - c. Mengembangkan kreatifitas dalam proses penciptaan *game* berbasis digital mengenai wayang golek.
2. Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa
  - a. Sebagai bahan materi pembelajaran baru di bidang seni rupa.
  - b. Menambah khasanah materi pembelajaran mengenai karya seni rupa.
3. Manfaat bagi dunia pendidikan
  - a. Sebagai informasi yang dapat di gunakan sebagai media pembelajaran.
4. Manfaat bagi masyarakat umum
  - a. Sebagai media informasi untuk mengenalkan wayang golek sebagai warisan budaya indonesia.

#### **E. Metode Penciptaan**

##### 1. Pendekatan

Pendekatan kualitatif keterikaitan antara kebudayaan dan teknologi melalui media pengenalan wayang golek berbasis *game* android.

##### 2. Prosedur Penciptaan

Dalam pembuatan karya ini dibagi kedalam tiga tahap, antara lain :

- a. Tahap pra-produksi meliputi konsep yang akan di kerjakan kemudian studi literatur dalam penyusunan berkaitan dengan rancangan yang dibuat dengan cara mengumpulkan data melalui buku dan internet. Kemudian tahap pembuatan cerita, *storyboard* dan penokohan
- b. Tahap produksi meliputi pembuatan stage, tampilan menu, pembuatan karakter, properti, *background*, penganimasian dan pengkodean *game*.
- c. Tahap pasca produksi meliputi pengaturan *game*, *editing*/perapihan, *mixing audio* dan *packaging*.

### 3. Sumber Ide/Gagasan Penciptaan/Tema Karya

Sumber ide/gagasan pembuatan karya ini adalah berbagai macam *game* elektronik yang telah banyak beredar dan di mainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa, dari paling sederhana hingga paling canggih. Memanfaatkan *game* elektronik sebagai media pembelajaran. Perlu dilakukan di tengah budaya yang tergerus arus teknologi. Harusnya berdampingan dan menjadikan inovasi bagi kebudayaan itu sendiri.

### 4. Teknik dan Medium Penciptaan

Teknik menggunakan teknik manual dan digital, teknik manual digunakan untuk pembuatan sketsa sedangkan pengolahan selanjutnya menggunakan teknik digital dan perangkat lunak penunjang.

## **F. Sistematika Penulisan**

### BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulis.

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi Kajian Teoritik, dan Empiris menjelaskan tentang kebudayaan wayang golek dan teknologi game berbasis android.

### BAB III PROSES PENCIPTAAN

Berisi metode penciptaan, berisi proses pembuatan karya “*Digital Game* untuk media pengenalan wayang golek berbasis aplikasi android” dari mulai persiapan sampai proses penciptaan *game* android.

### BAB IV DESKRIPSI VISUAL KARYA

Berisi penjelasan mengenai deskripsi karya secara visual dan konsep sesuai dengan teori yang terdapat pada landasan penciptaan.

### BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penciptaan.