

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Wayang golek merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Wayang golek adalah boneka tiga dimensi yang terbuat dari kayu, dengan bagian bawah dan kakinya yang ditutupi oleh pakaian (Raden, Sidhartani, Qeis, & Pratama, 2021). Alasan disebutnya wayang golek karena bonekanya dibuat dari kayu dan menyerupai bentuk manusia. Dalam masyarakat Jawa Barat, wayang golek memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai sarana hiburan dan sebagai bagian dari upacara ritual. Seni ini menggabungkan berbagai unsur, seperti seni rupa, sastra, drama, dan musik, yang saling berkaitan dalam satu pertunjukan.

Selain sebagai hiburan, wayang golek juga berfungsi sebagai sarana edukasi dan media penyampaian pesan moral. Salah satu elemen yang penting dalam wayang golek adalah kelompok Punakawan, yang terdiri dari Semar, Cepot (Sastrajingga), Dawala (Nawala), dan Gareng. Tokoh-tokoh ini berperan sebagai penasihat bagi tokoh utama serta menyampaikan pesan melalui candaan yang mudah dipahami oleh masyarakat. Istilah Punakawan berasal dari dua kata, yaitu 'Puna' yang berarti susah, dan 'Kawan' yang berarti kanca, teman, atau saudara (Nugroho, 2020). Dalam pementasan wayang golek, Punakawan berperan sebagai jembatan antara cerita dan penonton, membantu mereka memahami makna yang terkandung dalam pertunjukan dengan cara yang ringan dan menghibur. Tokoh-tokoh Punakawan membawa nilai-nilai

moral seperti kebijaksanaan, kejujuran, kecerdasan, kesopanan, kerja keras, dan berbakti kepada orang tua hal tersebut dapat menjadi contoh positif bagi anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

Namun minat generasi muda terhadap wayang golek semakin menurun seiring perkembangan zaman. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023 menunjukkan bahwa hanya 11,19% anak muda yang menghadiri pertunjukan seni termasuk wayang golek, hal ini mencerminkan rendahnya partisipasi mereka dalam kesenian tradisional. Fenomena ini juga terlihat di lingkungan sekolah dasar, di mana hasil observasi awal pada beberapa siswa SD menunjukkan bahwa mayoritas siswa kurang mengenal tokoh-tokoh dalam wayang golek. Mereka lebih akrab dengan karakter dari film kartun atau game dibandingkan dengan tokoh tradisional seperti Punakawan. Kondisi ini menjadi tantangan bagi kelestarian wayang golek sebagai bagian dari warisan budaya. Jika kondisi ini terus berlanjut, warisan budaya seperti wayang golek bisa semakin ditinggalkan. Oleh karena itu, diperlukan cara baru untuk mengenalkan wayang golek, khususnya tokoh Punakawan, kepada anak-anak melalui media visual yang sesuai dengan minat mereka.

Untuk mengenalkan tokoh punakawan wayang golek kepada anak-anak diperlukan media yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Ilustrasi menjadi pilihan efektif karena mampu menyampaikan pesan secara visual dan lebih mudah dipahami dibandingkan teks (Hukubun, 2019). Ilustrasi sendiri merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki fungsi dan tujuan tertentu,

serta berperan dalam menyampaikan serta menjelaskan informasi (Ahdiyat, 2021). Dalam hal ini, anak-anak usia 9-12 tahun menjadi target utama karena, menurut teori Jean Piaget, mereka mengalami perkembangan kognitif yang pesat, termasuk kemampuan berpikir abstract, memahami bahasa lebih kompleks, dan penggunaan kosa kata yang lebih luas (Isnaeni, M., 2024). Kemampuan tersebut memungkinkan mereka menyerap informasi dengan lebih baik. Selain itu, pada usia ini, rasa ingin tahu anak sangat tinggi, sehingga nilai-nilai yang diperkenalkan cenderung membekas dan berpengaruh hingga mereka dewasa.

Dengan ini, penulis memilih buku cerita bergambar sebagai media untuk mengenalkan tokoh Punakawan kepada anak-anak usia 9-12 tahun melalui cerita yang disajikan dalam bentuk ilustrasi. Mereka dapat memahami karakter, cara bicara, dan perilaku tokoh-tokoh tersebut. Buku cerita bergambar dipilih karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang bervariasi dan efektif bagi siswa sekolah dasar melalui perpaduan antara teks dan ilustrasi visual (Nuralifah & Masyithoh, 2024). Dengan dibuatnya buku cerita bergambar ini, diharapkan anak-anak dapat berinteraksi dengan kesenian wayang golek, sehingga minat dan kecintaan mereka terhadap seni tradisional dapat berkembang sejak usia dini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Minimnya pengetahuan anak-anak mengenai tokoh Punakawan dalam pertunjukan wayang golek.
2. Kurangnya media edukasi seni budaya yang menarik untuk mengenalkan tokoh Punakawan dalam pertunjukan wayang golek kepada anak-anak usia 9-12 tahun.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dilihat dari latar belakang serta identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana konsep meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai tokoh Punakawan dalam pertunjukan wayang golek melalui buku cerita bergambar?
2. Bagaimana merancang media edukasi buku cerita bergambar yang menarik untuk mengenalkan tokoh Punakawan kepada anak-anak usia 9-12 tahun?

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan pemaparan dari rumusan masalah diatas, adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pengetahuan kepada anak-anak mengenai tokoh Punakawan dalam pertunjukan wayang golek.
2. Untuk merancang media edukasi seni budaya yang menarik sebagai pengenalan tokoh Punakawan kepada anak-anak usia 9-12 tahun,

### 1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Batasan masalah dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada:

1. Perancangan ini ditujukan untuk anak-anak usia 9-12 tahun di Kabupaten Kuningan dengan studi kasus di SDN 1 Cigadung.
2. Audiens yang ditargetkan dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah:

#### **Geografis:**

Target Khusus: Anak-anak di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.

Target Umum: Orang tua dan guru.

#### **Demografis:**

Usia: 9-12 tahun.

Jenjang Pendidikan: Sekolah Dasar.

Jenis Kelamin: Laki-laki & Perempuan.

3. Media yang digunakan berbentuk buku cerita bergambar mengenai tokoh Punakawan dalam pertunjukan wayang golek.
4. Metode penyelesaian masalah hanya menggunakan metode proses desain menurut teori Bryan Lawson.

### 1.6 Manfaat Perancangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dilihat dari beberapa sudut pandang, yaitu:

1. Manfaat Teoritis:

Perancangan buku cerita bergambar ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pengetahuan anak-anak terhadap budaya tradisional Indonesia, khususnya wayang golek, melalui pendekatan yang menarik.

## 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media edukasi yang efektif dan sesuai dengan perkembangan anak, serta memperkaya kajian tentang pengenalan budaya lokal dalam pendidikan anak.

## 1.7 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dan menggunakan metode perancangan berupa metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyelesaian masalah. Metode penelitian kualitatif ini adalah pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan data deskriptif. Data ini diperoleh melalui pengamatan, baik dalam bentuk tulisan, ucapan, maupun perilaku dari orang atau subjek yang diteliti (Waruwu, 2024).

### 1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati pertunjukan wayang golek untuk mencatat interaksi dan karakteristik tokoh punakawan. Tujuannya adalah memahami elemen yang dapat meningkatkan daya

tarik dan pemahaman anak-anak, yang kemudian diterapkan dalam buku cerita bergambar.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan salahsatu dalang yang ada di Kabupaten Kuningan yaitu Aan Anjasmara Hamzah HS sebagai tokoh seni wayang golek untuk memperoleh informasi tentang tokoh punakawan, serta anak-anak usia 9-12 tahun untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka mengenai wayang golek, khususnya tokoh punakawan. Selain itu, guru dan orang tua juga diwawancarai untuk menggali informasi bagaimana tokoh ini diperkenalkan dan diajarkan.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui pencatatan dokumen penting, seperti foto, video, audio, maupun dokumen lain yang mendukung dan memperkuat data penelitian.

## 4. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan menelaah buku cerita bergambar sebagai acuan dalam pengembangan konsep buku yang akan dirancang. Tujuannya adalah memperoleh landasan teoretis yang kuat sebagai referensi utama dalam mengembangkan konsep dan menyusun buku cerita bergambar yang informatif serta sesuai dengan kebutuhan pembaca.

### 1.7.2 Metode Analisis Data

Untuk menganalisis penelitian ini, digunakanlah metode analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman, Menurut Miles and Huberman dalam (Zulfirman, 2022), metode analisis data ini memiliki tiga komponen utama yaitu, *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan).

#### 1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan tahapan dalam penelitian yang bertujuan untuk menyaring dan memilih informasi yang relevan. Proses ini melibatkan pemfokusan pada data utama, menyederhanakan informasi yang kompleks, serta mengelompokkan dan menghilangkan bagian yang kurang diperlukan agar lebih terstruktur dan mudah dianalisis. Pada tahap ini, data yang diperoleh melalui berbagai metode seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur akan dianalisis, dipilah, serta dirangkum sesuai dengan kebutuhan penelitian.

#### 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data adalah tahap pengorganisasian dan penyampaian informasi secara sistematis untuk mendukung analisis lebih lanjut. Data yang telah melalui proses reduksi disusun dalam bentuk yang lebih terstruktur, seperti narasi deskriptif, tabel,

diagram, atau model visual lainnya, sehingga lebih mudah dipahami dan digunakan dalam pengambilan keputusan.

### 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing & Verification*)

Penarikan kesimpulan adalah tahap terakhir dalam analisis data kualitatif. Setelah data yang dikumpulkan dianggap cukup, peneliti dapat menyusun kesimpulan berdasarkan informasi yang telah diverifikasi. Kesimpulan ini dibuat untuk memastikan bahwa hasil penelitian memiliki dasar yang kuat dan dapat menjawab rumusan masalah penelitian.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan kesimpulan yang valid mengenai efektivitas buku cerita bergambar sebagai media pengenalan tokoh Punakawan wayang golek bagi anak usia 9-12 tahun.

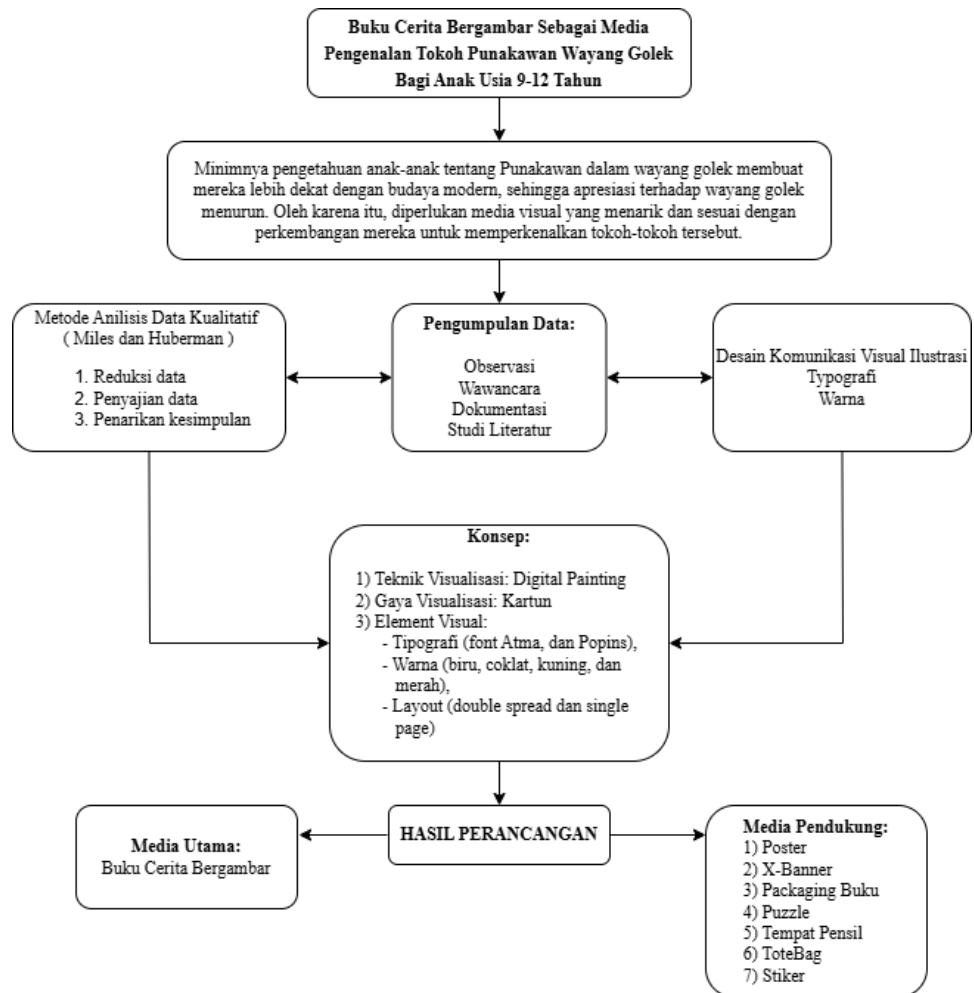
#### **1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah**

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah ini adalah Proses Desain berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Bryan Lawson (2005). Pendekatan ini berfokus pada pencarian solusi atas permasalahan yang ada dan terdiri dari lima tahap utama, yaitu: Permasalahan, Analisis, Sintesis, Evaluasi, dan Solusi (Perjuangan, Kepada, & Muda, 2023). Metode ini dipilih karena membantu penulis dalam menyusun langkah-langkah untuk mencapai solusi desain. Berikut penjabaran singkat dari tahapan tersebut.

1. **Masalah:** Penelitian dimulai dengan memahami dan menentukan permasalahan utama terkait bagaimana menyampaikan nilai budaya kepada anak-anak usia 9-12 tahun melalui media visual sebagai media edukasi.
2. **Analisis:** Tahap ini berfokus pada pengumpulan data yang relevan, seperti studi literatur tentang budaya Sunda, edukasi visual, karakteristik anak usia sekolah dasar, dan referensi visual untuk menentukan gaya ilustrasi yang sesuai.
3. **Sintesis:** Pada tahap ini informasi dari analisis digabungkan untuk menghasilkan ide dan konsep visual. Sketsa awal atau storyboard dibuat untuk menyusun alur cerita, warna, tipografi, dan elemen visual lainnya yang menarik dan edukatif.
4. **Evaluasi:** Pada tahap ini ide-ide yang telah dikembangkan dievaluasi untuk menilai efektivitasnya. Feedback dari anak-anak atau pendidik digunakan untuk menyempurnakan konsep, hingga konsep terbaik dipilih sebagai dasar pengembangan desain.
5. **Solusi:** Konsep yang dipilih diimplementasikan menjadi buku cerita bergambar final. Proses ini meliputi pembuatan ilustrasi, tata letak, dan penyuntingan untuk menghasilkan karya yang siap digunakan. Buku cerita bergambar ini diharapkan menjadi media edukasi budaya Sunda, khususnya wayang golek, bagi anak-anak usia 9-12 tahun.

### 1.7.4 Kerangka Perancangan

Tabel 1. 1 Bagan Kerangka Perancangan



## **1.8 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Lingkup Perancangan
- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Metode Perancangan
- 1.8 Sistematika Penulisan

### **BAB II LANDASAN TEORETIS**

- 2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur
- 2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu
- 2.3 Kerangka Teoretis

### **BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN**

- 3.1 Data dan Objek Perancangan
- 3.2 Hasil Analisis Data
- 3.3 Konsep Kreatif
- 3.4 Konsep Visual
- 3.5 Konsep Media
- 3.6 Program Kreatif

## **BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN**

4.1 Pengolahan Ide

4.2 Eksekusi Visual

4.3 Penerapan pada Media

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Simpulan

5.2 Saran