

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang merupakan sebuah boneka yang terbuat dari kulit atau kayu yang dibentuk menyerupai manusia yang memiliki peran berbeda-beda tiap tokohnya dan dimainkan oleh seorang dalang yang memiliki peran sebagai pemimpin suatu pertunjukan. Pengertian ini terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Sedangkan menurut Sri Mulyono, Wayang atau disebut juga *hewayang* merupakan seni pertunjukan yang menampilkan bayangan. (Sri Mulyono dalam Bagyo Suharyono. 2005 : 25)

Pada masa sekarang, pertunjukan wayang dapat dikatakan mengalami penurunan yang cukup signifikan. Minat masyarakat terutama generasi muda terhadap seni pertunjukan wayang semakin rendah. Hal ini disebabkan oleh waktu pertunjukan wayang yang dianggap tidak efisien dan kendala bahasa yang terbatas. Wayang dikatakan tidak efisien karena masyarakat modern memiliki anggapan bahwa waktu adalah uang. Sedangkan pagelaran wayang pada umumnya digelar dengan durasi yang lama yakni sekitar 7 jam. Dari segi bahasa, masyarakat modern khususnya generasi muda lebih mengerti bahasa Indonesia dibandingkan bahasa daerah yang dipakai dalam pagelaran wayang. Hal tersebut berbanding lurus dengan pemahaman terhadap cerita yang dibawakan oleh dalang.¹

Wayang Bengkong dari Lasem, Kabupaten Rembang juga mendapatkan imbas dari permasalahan yang telah penulis sebutkan. Wayang yang selama ratusan tahun dipentaskan untuk mengiringi acara hajatan warga, sejak tahun 1990-an hingga sekarang mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Hal ini diakibatkan oleh semakin pesatnya teknologi dan kemajuan digital. Upaya pemerintah untuk mengangkat minat masyarakat terhadap wayang bengkong juga dinilai belum maksimal.²

¹ Karta Raharja Ucu, Wayang Semakin Terpinggirkan, diakses dari <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/13/06/28/mp3m53-wayang-semakin-terpinggirkan>, pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 20.40

² Agus Sutomo, Wayang Bengkong Terancam Punah, diakses dari http://krjogja.com/web/news/read/4401/Wayang_Bengkong_Terancam_Punah, pada tanggal 27 Februari 2018 pukul 21.25

Wayang Bengkong merupakan salah satu wayang yang berjenis wayang *klithik*. Disebut wayang *klithik* dikarenakan bahan dasar dari wayang bengkong adalah kayu yang berbentuk pipih. Wayang bengkong diwariskan turun temurun oleh satu keluarga yang berasal dari Desa Kajar, Kecamatan Lasem, Kabupaten Rembang. Wayang Bengkong dipentaskan oleh dalang dengan 3 tokoh bernama Mbah Bengkong (Gen Hong), Bagus Panji, dan Sri (Kecruk).

Ketiga tokoh tersebut diambil dari kitab CSL (Cerita Sejarah Lasem) yang menyebutkan bahwa:

“Pr. Santipuspa séda yoswa 50 taun, dikubur nèng bumi papan pagawéyané ing Kaéringan sakulon sêdhaké candhi Samodrawéla pamujan Sang Hyang Waruna, ora adoh karo kuburé Putri Malokhah kang anèng Gêdhong Taman Sitarêsmi; dikumpulaké karo kuburé Panakawan-pamongé têtêlu yaiku: Ging Hong, Palon, lan Kêcruk. Abdi pangêmbat pitutur kang ngawula swargi ramané wiwit ing banjarmathi, padha ngêmong Pr. Santipuspa sasêduluré kabèh. Wêkasané barêng wis padha tuwèk banjur bali manakawan manèh ring Kaéringan kanthi sêtya tuhu, tumêkèng tutug pralaya padha dikubur dadi siji ning bumi Kajungan kono.” (Mpu R.M. Panji Kamzah, CSL, 1858: 8)

Dari kitab tersebut menyebutkan bahwa Ging Hong (Mbah Bengkong) dan Kecruk (Sri) merupakan abdi dalem dari Pangeran Santipuspa. Mereka mengabdikan di daerah Lasem hingga akhir hayatnya. Mereka berwatak seperti punakawan dalam pewayangan pada umumnya yakni membimbing tokoh yang ia asuh untuk melakukan kebaikan di bumi. Mbah bengkong memiliki perawakan gemuk dan bermulut lebar. Ia bertugas sebagai pengasuh atau dianggap sebagai orang yang dituakan. Sedangkan Sri (Kecruk) memiliki perawakan seperti perempuan dengan kaki yang lebih kecil seperti proporsi wayang matraman. Sri memiliki watak seperti perempuan pada umumnya dan bertugas sebagai penengah dan menghibur tokoh yang ia asuh. Sedangkan tokoh Bagus Panji (Panji) diambil dari trah Panji yang merupakan nama trah bangsawan pada zaman Kadipaten Lasem. Panji memiliki perawakan tinggi dan gagah serta memiliki rambut yang digelung ke belakang. Panji memiliki jiwa ksatria.

Wayang bengkong dipentaskan apabila warga memiliki hajatan seperti pernikahan, khitanan, sedekah bumi, dan sebagainya. Cerita yang didongengkan awalnya merupakan cerita sejarah seperti sejarah Lasem, namun seiring perkembangannya cerita yang diangkat mengandung petuah-petuah maupun wejangan yang sesuai dengan acara apa yang sedang digelar oleh sang pemilik hajatan. Suara gamelan yang biasa mengiringi pementasan cukup unik yakni melalui suara yang berasal dari mulut sang pemain gamelan sehingga seperti *accapella*.

Jika dilihat dari keunikan dan tokoh wayang bengkong yang mudah untuk diingat nama dan karakternya, seharusnya wayang bengkong dapat dikenal masyarakat luas apabila media yang digunakan untuk memperkenalkan wayang bengkong tepat dan efektif. Khususnya pada remaja, dimana cerita maupun petuah yang ditampilkan pada pagelaran wayang bengkong sesuai dengan apa yang akan mereka hadapi di kemudian hari.

Kekurangan lain yang dimiliki seni pertunjukan wayang bengkong ialah belum memiliki identitas visual serta *branding* yang bisa digunakan untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap kesenian ini.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, perlu adanya strategi komunikasi untuk memperkenalkan seni pertunjukan wayang bengkong agar diketahui secara luas dan meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap seni pertunjukan wayang bengkong. Salah satu yang dapat dilakukan yakni dengan melakukan *branding* yang tepat. *Branding* menurut Alina Wheeler (2013), yakni suatu proses disiplin untuk membangun *brand awareness* dan memperpanjang kesetiaan konsumen terhadap sebuah *brand*. *Brand awareness* adalah ukuran kekuatan eksistensi suatu merek di benak pelanggan (Ambadar, 2007:66).

Dengan adanya *branding* yang tepat diharapkan masyarakat lebih mengenal seni pertunjukan wayang bengkong dan mempermudah masyarakat untuk menemukan informasi mengenai wayang bengkong. Sehingga diharapkan wayang bengkong kembali hidup dan menjadikannya seni pertunjukan yang menjadi daya tarik bagi masyarakat Kabupaten Rembang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena pada penuturan diatas, dapat diidentifikasi beberapa kesimpulan bahwa:

1. Eksistensi seni pertunjukan wayang bengkong di Kabupaten Rembang semakin terancam karena belum memiliki *branding* yang baik dan tepat yang mampu meningkatkan *awareness* masyarakat dan memperluas target *audience* seni pertunjukan wayang bengkong.
2. Seni pertunjukan wayang bengkong dilestarikan secara turun temurun dalam satu keluarga dan memiliki tingkat eksklusivitas yang tinggi serta masih terpaku dan berkembang di kalangan tertentu.
3. Belum adanya upaya pemerintah Kabupaten Rembang untuk memperkenalkan seni pertunjukan wayang bengkong kepada masyarakat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang dapat dijadikan landasan dalam penelitian ini :

1. Bagaimana merancang identitas visual dan *branding* yang tepat untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap seni pertunjukan wayang bengkong di Kabupaten Rembang?
2. Bagaimana strategi komunikasi yang tepat untuk seni pertunjukan wayang bengkong agar dapat dikenali dan dinikmati secara luas?

1.3 Ruang Lingkup

Dari permasalahan yang penulis angkat terdapat beberapa ruang lingkup dari penelitian dan perancangan media edukasi, yakni:

1. Apa (*what*)
Memperkenalkan seni pertunjukan wayang bengkong secara luas.
2. Siapa (*who*)
Target audience dari branding ini adalah usia 25-40 tahun.
3. Dimana (*where*)
Branding seni pertunjukan wayang bengkong diterapkan di Kabupaten Rembang.

4. Mengapa (*why*)

Wayang bengkong terancam punah sehingga dibutuhkan branding yang tepat untuk memperkenalkan dan menghindari ancaman kepunahan budaya asli Kabupaten Rembang tersebut.

5. Kapan (*when*)

Branding wayang bengkong dilaksanakan dari Februari 2018 sampai Agustus 2018

6. Bagaimana (*how*)

Menggunakan *branding* yang dapat mendukung menyebarkan seni pertunjukan wayang bengkong.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun beberapa tujuan dari penelitian yang ingin penulis capai adalah :

1. Membantu masyarakat menemukan informasi seputar seni pertunjukan wayang bengkong di Kabupaten Rembang.
2. Memberdayakan masyarakat yang terlibat dalam seni pertunjukan wayang bengkong.
3. Memperkenalkan budaya asli daerah Kabupaten Rembang khususnya Wayang Bengkong kepada masyarakat luas.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Yang Digunakan

Dalam perancangan media pelestarian serta media edukasi masyarakat terhadap pelestarian wayang bengkong, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Masyhuri dan Zainuddin (2011:20), metode kualitatif adalah penelitian yang pemecahan masalahnya dengan menggunakan data empiris.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Bapak Kamin Munawar selaku dalang wayang bengkong, Ibu Puji Purwati, S.Pd Kabid Kebudayaan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Rembang. Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan data yang akan dianalisis serta diolah untuk proses branding wayang bengkong.

2. Studi Pustaka

Data yang valid penulis dapatkan melalui buku yang menjelaskan mengenai teori *brand*, teori *branding*, teori strategi komunikasi, dan teori desain komunikasi visual.

3. Data Literatur

Penulis menggunakan data literatur melalui internet dan jurnal guna mendapatkan teori dan panduan dalam melakukan perancangan.

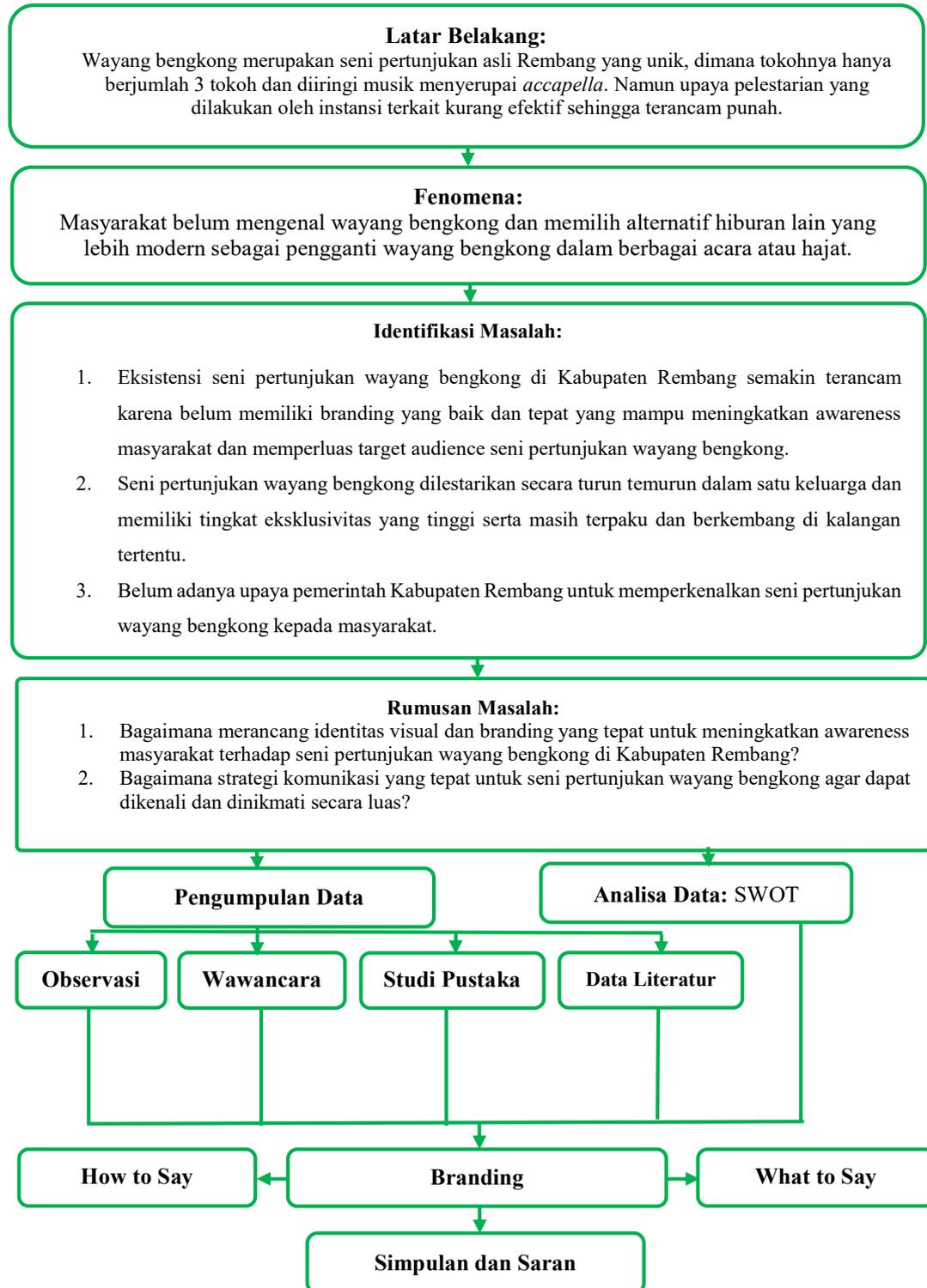
4. Kuesioner

Dalam melakukan pengumpulan data, penulis menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada masyarakat yang menjadi target dalam perancangan tugas akhir ini. Kuesioner disebarkan secara langsung kepada masyarakat di Kabupaten Rembang.

1.5.3 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan oleh penulis dalam branding wayang bengkong adalah metode analisis SWOT. Menurut Kotler dan Keller (1997:51), analisis SWOT adalah analisis yang berdasarkan pada evaluasi terhadap segala kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman suatu perusahaan serta untuk mengamati lingkungan pemasaran eksternal dan internal.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

Penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berupa latar belakang masalah mengenai pelestarian wayang bengkong, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan kerangka perancangan.

BAB II Landasan Teori

Menjabarkan dan menjelaskan teori – teori yang sesuai untuk digunakan dalam *branding* mengenai wayang bengkong di Kabupaten Rembang. Teori yang digunakan antara lain teori *brand*, teori *branding*, teori strategi komunikasi, dan teori desain komunikasi visual.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Berisi kumpulan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap Bapak Kamin Munawar selaku dalang wayang banengkong, dan Ibu Puji Purwati, S.Pd. selaku Kabid Kebudayaan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rembang, serta menganalisis hasil dari data yang didapatkan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan ide besar, konsep perancangan, konsep media dan hasil dari perancangan.

BAB V Penutup

Berupa kesimpulan dan saran, dimana keduanya saling berkaitan dengan rumusan masalah dan merupakan jawaban.