BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki Cerita pewayangan merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan . Banyaknya kandungan nilai tentang kehidupan dan banyaknya pelajaran yang dapat diambil baik moral maupun sebagai sarana pendidikan .Wayang sebagai media hiburan yang berisikan cerita epos atau cerita kepahlawanan yang memuat segala aspek kehidupan manusia . Pewayangan sebagai media komunikasi sosial.

Di Indonesia terdapat puluhan jenis wayang yang tersebar di Pulau-pulau Jawa, Bali, Lombok, Kalimantan baik yang sudah masih populer maupun yang hampir punah. Namun yang pasti perkembangan wayang di Indonesia ini telah melampaui sejarah yang panjang. sejak zaman pra-sejarah, zaman Hindu Kuno, zaman kedatangan agama islam, dan kini zaman kemerdekaan (Amir,1991). Dilihat dari sejarah perkembangannya yang panjang ini, Wayang tentunya memiliki kekuatan atau daya tarik yang demikian kuatnya sehingga mampu bertahan dan tetap digemari oleh sebagian masyarakat. Salah satu kekuatan yang cukup menarik dari wayang adalah banyaknya ajaran dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam seni atau cerita pewayangan.

Cerita pewayang memiliki unsur kebudayaan yang di ciptakan oleh manusia. Dalam cerita pewayangan banyak tokoh-tokoh wayang yang menggambarkan sebuah kepribadian manusia maka dari itu banyak cerita pewayangan sebagai kritik sosial dan acuan hidup bermasyarakat . Ada berpuluh-puluh nama tokoh dalam setiap cerita pewayangan, baik dari kisah Ramayana maupun Mahabarata. Di dalam kedua epos itu diceritakan banyak tokoh dengan sejumlah karakter. Macam watak dalam tokoh wayang bisa dijadikan sebagai alat didik dan sebuah cerminan diri.

Dalam cerita Ramayana , terdapat tokoh Hanoman. Dalam cerita nya watak hanoman yang terkenal dengan kesetiannya .Meskipun wujudnya seperti manusia kera dia memiliki kesaktian yang luar biasa . Dengan kesaktiannya Hanoman selalu memperjuangkan kebenaran.Namun saat ini banyak masyarakat

Indonesia yang hanya mengenal nama wayang tanpa tahu asal usul nya . masyarakat hanya mengenal tokoh-tokoh superhero yang ada di barat seperti Superman dan Batman.

Karena perkembangan zaman dan maju ilmu perngetahuan serta maka penikmat cerita wayang semakin berkurang terutama generasi muda dan Dunia pewayangan mengalami pergesaran . Yang justru mengancam seni wayang di Indonesia adalah perkembangan budaya populer modern, kemajuan teknologi media dan hiburan yang memicu perubahan pola hidup dan pola pikir yang lebih praktis, pragmatis, serba cepat dan instan, pengutamaan sensasi dan aksi semata, mengurangi kadar perenungan dan spiritualitas (Isa,2013).Melihat fenomena banyak masyarakat indonesia belum mengetahui tentang tokoh hanoman dan asal usulnya . dengan mengenali tokoh Hanoman dalan cerita “Hanoman Kobong” masyarakat dapat mengenal seperti apa tokoh Hanoman ini dan memberikan pengetahuan tentang pesan moral yang ada dalam cerita “Hanoman Kobong” serta dapar dijadikan sebagai pembelajaran dan informasi tentang kisah pewayangan.

Salah satu faktor lainnya yaitu minimnya peminat terutama Generasi muda. "Kalau dahulu masyarakat lebih memaknai dengan alur cerita yang dipentaskan, namun generasi muda akan lebih mengedepannya sentuhan teknologi. Wayang ini pun bisa mendapatkan sentuhan teknologi terkini” (Kasim,2014) . Hal ini menjelaskan bahwasanya cerita wayang masih memiliki potensi untuk diadaptasikan mengikuti selera masyarakat generasi sekarang melalui media teknologi informasi seperti animasi.

Dengan adanya berbagai fenomena yang menunjukan kurangnya minat atas cerita tokoh-tokoh pahlawan super indonesia studi diatas bermaksud untuk memperkenalkan kembali cerita pewayangan sebagai pengenalan kebudayaan Indonesia untuk masyarakat Indonesia dengam memanfaatkan sebuah media teknologi informasi seperti animasi. Cerita yang akan di angkat adalah cerita epos dari cerita Ramayana yaitu “Hanoman kobong” . ide yang diambil adalah karakter Hanoman sebagai tokoh *central* dari cerita “Hanoman Kobong”. Karakter Hanoman bisa dikemas kembali dalam bentuk yang menarik. dengan membuat desain karakter Hanoman maka akan lebih mudah mengenalkan kisah kepahlawanan khususnya Hanoman.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, penulis dapat mengidentifikasikan beberapa masalah yang muncul, diantaranya

1. Karakter Hanoman merupakan sosok pewayangan . namun banyak orang yang tidak tahu cerita asal muasal karakter hanoman
2. Tokoh-tokoh pahlawan Cerita wayang kurang dikenal oleh generasi muda
3. Generasi muda lebih mengenal tokoh-tokoh pahlawan dari negara lain

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, penulis dapat merumuskan masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang karakter Hanoman dalam kisah Hanoman Kobong ?
2. Bagaimana cara mengadaptasi cerita “Hanoman kobong” dengan adaptasiyang bisa diterima oleh generasi muda masa kini ?

1.3 Ruang Lingkup

Fokus penelitian ini akan lebih mengarah ke perancangan Character desain Hanoman yang mengadaptasai cerita wayang Hanoman Kobong.

1. **Apa ?**

   Perancancang Character Hanoman dari cerita “Hanoman Kobong” mengangkat tema kepahlawanan yang lebih modern. Supaya karakter Hanoman dan ceritanya bisa di kenal mengikuti perkembang jaman .

2. **Siapa ?**

   Target sasaran dari perancancangan character hanoman adalah remaja berumur 18-25 tahun

3. **Dimana ?**

   Penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan di daerah Kabupaten Cirebon

4. **Mengapa ?**

   Perancangan desain character Hanoman bertujuan untuk mengenalkan kembali cerita wayang yang bisa diterima oleh kalangan muda sekarang.Sekaligus

memunculkan eksistensi cerita wayang Hanoman Kobong dengan pengapdatasian yang lebih modern supaya mengikuti dengan selera kalangan muda di era sekarang .

5. **Bagiamana ?**

   Media yang akan digunakan adalah berupa rancangan *Design Character* dan *Concept art* . perancangan tersebut sebagai bentuk terciptanya pengapdatasian cerita “Hanoman Kobong” yang lebih modern.

6. **Waktu ?**

   Periode rujukan data yang digunakan untuk perancangan karakter dalam karya animasi 2D ini adalah antara tahun 2015-2020. Perancangan ini dimulai dari tahun 2020 dan diprediksi akan selesai pada tahun 2021

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan , penelitian ini bertujuan untuk :

1.Menunjukan eksistensi cerita pewayangan dan pengembangan karakter Hanoman dalam cerita pewayangan “Hanoman kobong” yang akan di adaptasikan sesuai era yang lebih modern dan juga mencari tahu selara generasi muda di era sekarang.

2. Merancang desain karakater dengan menggunakan tokoh wayang yaitu karakter Hanoman agar bisa disesuaikan dengan style yang digemari oleh generasi muda di era sekarang.

1.5 Cara Pengumpulan dan Analisis Data

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

Perancangan Desain karakter menggunakan metode Kualitatif yaitu dengan cara observasi dari referensi film dan dari sumber-sumber

referensi visual seperti foto dan ilustrasi, serta literatur dari internet dan sumber fisik seperti buku. Penelitian ini dilakukan agar penulis dapat lebih memahami lebih dalam mengenai tokoh yang akan dibuat. Pendekatan kualitatif memberikan pendalaman informasi secara naratif dari berbagai keragaman data dengan melihat kondisi nilai data (Hendiwan,Teddy,dkk 2019)

a) Observasi

Metode yang paling dasar dan palling tua dari ilmu-ilmu Sosial dan semua bentuk penelitian , baik kualitatif maupun kuantitatif , dengan cara memonitoring perilaku orang lain secara visual sambil mencatat informasi dari prilaku yang dapat seccara kulaitatif atau kuantitatif (Cohen & Swerdik,2010)

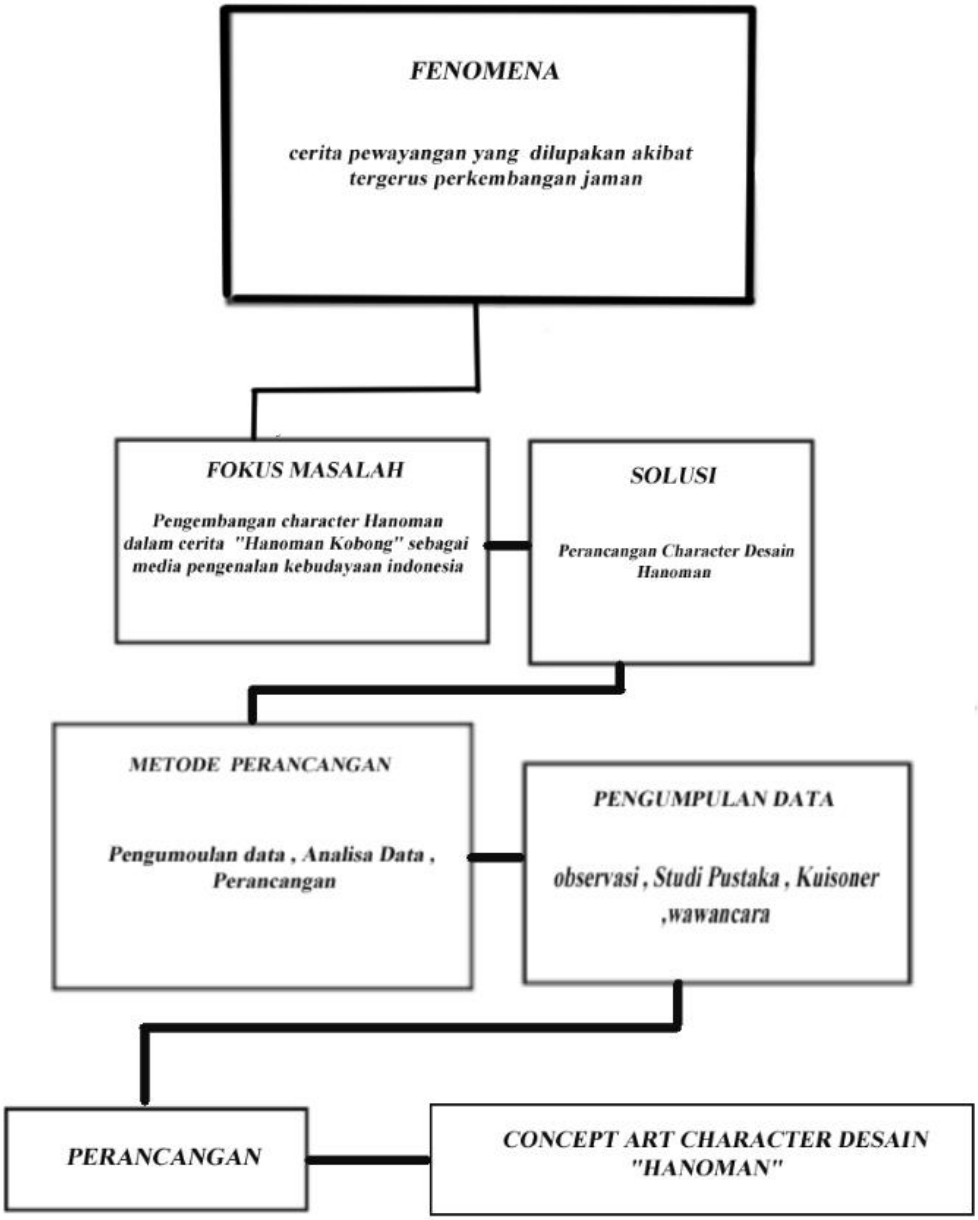
b) Wawancara

Proses Tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara tatap muka untuk mengetahui tanggapan seorang mengenai suatu isu , melaui tangkapan reaksi ekspresi sewaktu tanya jawab. Bertujuan untuk pengumpulan data dilakukan dengan tanya jawab sepihak secara sistematis .

c) Studi pustaka

Menemukan Varieable-variable yang akan di teliti dengan cara mengunjungi perpustakaan,tempat-tempat sumber informasi,atau dilakukan secara online dengam mecari di google .Studi pustaka digunakan sebagai pustaka pendukung perancangan pustaka yang dipelajari yaitu mengenai seputar perancangan desain character dan refrensi cerita wayang .

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
Sumber : Pribadi

1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakangm identifikasi dan rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, kerangka perancangan, dan sistematika penulisan

2. BAB II LANDASAN TEORI

Menjabarkan teori yang relavan dengan topic permasalahan yang diangkat, serta menjelaskan teori perancangan Character Desain

3. BAB III DATA DAN ANALISISI

Pada bab ini karya sejenis dan data ynag diperoleh dari berbagai metode pngumpulanm data dijabarkan dan dianalisa untuk mendapatkan konsep perancangan Character Desain

4. BAB IV PERANCANGAN

Berisi konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, dan sketsa – sketsa yang digambarkan berdasarkan hasil analisis data yang didapat dari bab – bab sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari seluruh bab mulai dari proses pengerjaan serta saran dan rekomendasi mengenai penelitian dan perancangan bagi peneliti selanjutnya