BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Tujuan yang ingin dicapai adalah Perancangan *Game* dengan *genre Side Scrolling* bertemakan wayang Lakon Dewa Ruci sebagai upaya melestarikan budaya Jawa.

Hal ini dilatar belakangi karena wayang merupakan kesenian asli Indonesia yang sudah diresmikan sebagai warisan budaya dunia/internasional sejak tahun 2003 oleh UNESCO jauh lebih dulu daripada Batik, Keris, dan Angklung dipatenkan. Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia, Jero Wacik, mengatakan, sebagai negara yang mata budaya tak bendanya masuk ke dalam daftar warisan budaya tak benda dunia, Indonesia terikat dengan kewajiban untuk melestarikan mata budaya tersebut (MediaIndonesia.com). Namun dalam perkembangan selanjutnya, tidak seperti Batik yang sejak dipatenkan kemudian menjadi populer dikalangan masyarakat dan menjadi bisnis yang cukup sukses di Indonesia, Sampai saat ini wayang masih belum menjadi kebudayaan yang melestari dengan baik.

Hal ini terbukti dari tingkat pengetahuan dan minat generasi muda tentang tokoh-tokoh dan cerita pewayangan yang masih rendah terutama di daerah perkotaan di Indonesia khususnya di pulau Jawa yang masih erat kaitannya dengan kesenian ini wawancara dengan Bpk. Sugianto (Pengurus UPTD THR Surabaya).

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Tabel 1.1 Daftar Kebudayaan Indonesia yang Telah Dipatenkan UNESCO

No	Nama	Tahun Penetapan
1	Wayang	2003
2	Keris	2005
3	Batik	2009

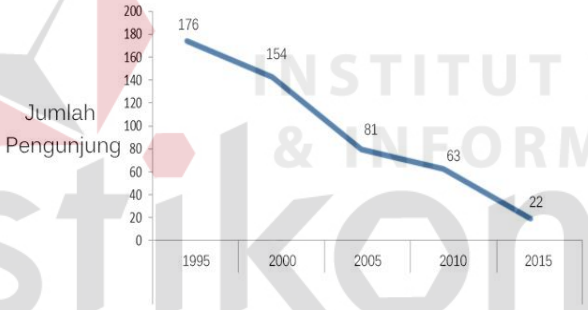
(Sumber: Kementerian Kebudayaan & Pariwisata, 2009)

Padahal sebenarnya upaya pelestarian pertunjukan wayang sendiri masih tetap ada dan kerap kali dipertunjukkan di beberapa daerah di Indonesia, Namun karena peminatnya dari generasi muda berkurang, frekuensinya semakin menurun dari tahun ke tahun dan peminat terbanyaknya pun masih terbatas pada generasi tua. Sebagai Contoh Pertunjukan wayang orang yang diadakan setiap minggunya di Kampung Seni THR (Taman Hiburan Rakyat) Surabaya, menurut Bapak Sugianto, selaku penguru UPTD nya, jumlah penontonnya semakin sedikit. Setiap kali diadakan pertunjukan, penontonnya bisa dihitung dengan jari, dan kebanyakan mempunyai latar belakang keluarga seniman. Adapun penonton anak-anak pun sekarang juga sangat sedikit, bahkan terkadang hampir tidak ada. Wawancara dengan Bpk. Sugianto (Pengurus UPTD THR Surabaya).

Hal ini juga diakui oleh Bapak Surono Gondo Taruno, selaku seniman dalang RRI Surabaya sekaligus pengurus PEPADI, Persatuan Pedhalangan Indonesia. Dalam pernyataannya, pada saat era Orde Baru dulu, dalam 1 bulannya, hampir setiap hari beliau bisa tampil dalam pertunjukan wayang. Namun setelah era tersebut usai, beliau mengaku hanya bisa tampil sekitar sepuluh kali dalam sebulan.

Wawancara dengan Bpk. Surono (Dalang RRI Surabaya sekaligus pengurus PEPADI/Persatuan Pedhalangan Indonesia)

Gambar 1.1 Pertunjukan Wayang Kulit
(Sumber: Wikipedia dan Encarta Encyclopedia)



Gambar 1.2 Grafik Jumlah Penonton Wayang di THR Surabaya
(Sumber: Wawancara dengan Bpk. Sugianto (Pengurus UPTD THR Surabaya)

Wayang dalam bahasa Jawa berarti “bayangan”. Ditinjau dari perspektif filosofi wayang dapat diartikan sebagai bayangan atau cerminan seluruh sifat-sifat yang ada dalam diri manusia, seperti sifat *dur angkara murka*, dan segala macam sifat yang mengandung makna kebaikan (positif) dan lain sebagainya. Sri Sultan Hamengku Buwono X dalam sambutannya pada Festival Wayang Indonesia ke2 yang diselenggarakan di Yogyakarta pada tahun 2008, Wayang merupakan salah satu kekayaan budaya yang bernilai tinggi. Bagi orang Jawa, wayang merupakan

cermin dari sifat dan kelakuan manusia yang digambarkan secara konkrit, baik dalam hal pandangan terhadap hakekat hidup, asal dan tujuan hidup, hubungan manusia dengan Tuhan, dengan lingkungan, serta dengan manusia lain.

Singkatnya, menurut Sri Sultan Hamengku Buwono X, wayang adalah wahana untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia menjadi lebih bermutu (gudeg.net). Dalam hal demikian maka dapat disimpulkan bahwa kebudayaan wayang yang di Indonesia ini perlu di sebarluaskan mengingat akan hal dan filosofi tentang isi cerita mengandung makna kebaikan yang positif.

Gambar 1.3 Raja Yogyakarta Sri Sultan HB X (kanan) menjelaskan mengenai wayang kepada Putra Mahkota Kerajaan Norwegia Haakon Magnus.
(Sumber: http://harianjogja.bisnis.com)

Diantara sekian banyak lakon dalam wayang kulit, Dewa Ruci merupakan lakon yang memiliki makna filosofis yang cukup dalam, terutama bagi orang Jawa (Dr. A. Seno Sastro Amidjoyo, 1967: 44). Dewa Ruci merupakan lakon carangan yang tidak terdapat dalam babon Mahabharata, namun demikian menurut para ahli lakon ini dianggap cukup berbobot dan sering menjadi bahan pembicaraan dalam forum-forum sarasehan ataupun diskusi (S. Haryanto, 1992: 122).

Lakon Dewa Ruci dalam sejarah pewayangan di Jawa mulai dikenal sejak zaman Keraton Kartasura yang diciptakan oleh Mpu Ciwamurti. Nama Mpu Ciwamurti dalam disertasi Dr. Pryohutama digunakan untuk menyebut nama tempat air kehidupan berada (Pryohutama, 1934: 97). Induk lakon Dewa Ruci ditulis di atas daun lontar berbahasa Jawa kuno kemudian digubah menjadi beberapa versi, dua versi yang masih mendekati aslinya adalah gubahan Yasadipura I dari Surakarta dan M.ng Kramaprawira dari Yogyakarta (Sastroamidjojo, 1967: 64).

Sumber lain memperkuat dengan pernyataannya bahwa lakon Dewa Ruci yang menjadi rujukan para dalang merujuk pada kisah yang ditulis Yasadipura I, seorang pujangga Surakarta yang hidup pada masa Pakubuwana III (1749-1788) dan Pakubuwana IV (1788-1820). Naskah tersebut kemudian berkembang menjadi naskah-naskah baru yang merupakan hasil transformasi dari naskah induk tulisan Yasadipura I. Naskah-naskah tersebut diantaranya adalah:

1. *Serat Dewa Ruci* cetakan pertama yang diterbitkan oleh Mas Ngabehi Krama Prawira tahun 1870, dicetak oleh Van Dorp Semarang dengan tulisan Jawa, kemudian dicetak ulang oleh Van Dorp tahun 1873 dan 1880.
2. *Serat Dewa Ruci* berbahasa Jawa dan juga menggunakan huruf Jawa ditulis oleh Mas Ngabehi Mangunwijaya diterbitkan oleh Tan Khoen Kediri tahun 1922.
3. *Cerita Dewa Ruci* yang termuat dalam majalah Belanda DJawa pada tahun 1940, Prof.Dr. RM. Ng. Poerbatjaraka menjadi kontributor naskah.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

4. *Serat Dewa Ruci Jarwa Sekar Macapat* gubahan R. Ng. Yasadipura I yang tersimpan di perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya UGM Yogyakarta, berhuruf Latin berbahasa Jawa, diterbitkan oleh keluarga Bratakesawa Yogyakarta.
5. *Serat Dewa Ruci Kidung* dari bentuk Kakawin yang diterbitkan oleh Dahara Prize Semarang tahun 1991, berbahasa Jawa dengan terjemahan bahasa Indonesia secara tekstual. Dalam buku ini nama penulis berinisial Pujangga Surakarta (Yudi, 2012: 20).

Naskah-naskah tersebut menjadi rujukan para dalang dalam sajian pakelirannya, baik yang berupa pakeliran semalam suntuk maupun pakeliran padat. Sajian lakon Dewa Ruci berkembang menjadi sebuah struktur pertunjukan yang berbeda-beda tergantung pada tafsir dan variasi sanggit masing-masing dalang.

Gambar 1.4 Dewa Ruci dan Brotoseno, Ngelmu sakang paraneng dumadi
(Sumber: pertunjukan wayang dhalang Ki Mantep)

Lakon Dewa Ruci yang mengisahkan tentang perjalanan Bratasena dalam mencari *Tirta Pawitrasari* (Air Kehidupan) atau yang disebut juga *Tirta Pawitra Suci* Ini menarik dan merasuk dalam hati masyarakat Jawa, dimana intisari cerita ini melambangkan perbuatan yang bersifat tasawuf untuk mencapai kesempurnaan hidup (Dr. A. Seno Sastro Amidjoyo, 1967: 44).

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Dilihat dari segi etika masyarakat Jawa, Lakon Dewa Ruci mengandung pelajaran-pelajaran seperti:

1. *Sura dira jayaningrat lebur dening pangastuti*, yang bermakna sifat welas asih mengalahkan semua bentuk kejahatan.
2. *Sapa temen bakal tinemu*, yang bermakna segala sesuatu akan berhasil apabila dilakukan dengan sengguh-sungguh.

Dr. Franz Magnis Suseno SJ, memberikan penjelasan bahwa puncak kisah lakon ini ialah ketika Bratasena bertemu dengan Dewa Ruci. Bratasena menemukan air kehidupan yang dicarinya, *sangkan paran* "asal usul serta tujuan hidupnya" (S. Haryatno, 1992: 124).

Disamping karena jalan cerita dan kedalaman maknanya, daya tarik lakon Dewa Ruci juga terdapat pada Bratasena yang lebih dikenal dengan nama Bima sebagai tokoh utamanya, dimana ia merupakan salah satu karakter wayang yang populer, terutama di kalangan masyarakat Jawa timur (tempointeraktif.com). Dalam satu kesempatan, mantan presiden Indonesia Ir. Soekarno bahkan pernah menyatakan bahwa ia mengidentifikasikan dirinya mirip dengan karakter Bima (id.wikipedia.org/bima).

Menilik dua fakta diatas, yaitu:

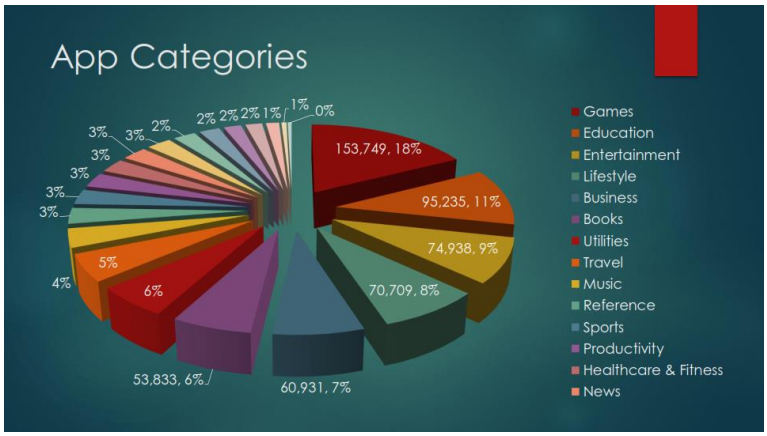
1. Lakon Dewa Ruci sangat menarik karena memiliki makna filosofis yang cukup dalam.
2. Populernya karakter Bratasena sebagai pelaku utama lakon Dewa Ruci.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa lakon Dewa Ruci memiliki potensi komersial yang besar untuk diangkat dalam berbagai media. Lebih lanjut, perlu juga disadari akan pentingnya pemilihan media komunikasi yang sesuai dengan target audience, dimana perancangan ini menyasar target audience dari kelompok usia dewasa awal 18 tahun keatas. Hal ini dikarenakan Kedalaman temanya yang filosofis banyak mengandung wejangan yang bersifat abstrak. wawancara dengan Bapak Sinarto, S.Kar. (Pengurus PEPADI Jawa Timur yang juga merangkap sebagai Kepala Seksi Pendidikan Kesenian, Dinas Pendidikan Jawa Timur).

Mempertimbangkan hal demikian maka media yang digunakan dalam mengangkat tema wayang Dewa Ruci ini menggunakan media *Game* yang berbasis *mobile Game smartphone* sebagai pemikat *audience*. Karena menurut ahli strategi bisnis John C. Beck dan Mitchell Wade "*Game* adalah penarik perhatian yang telah terbukti". Dan bahwa "*Game* adalah bentuk investigasi paling tinggi" Albert Einstein.

Kurang lebih ini adalah gambaran pasar *mobile* yang sedang terjadi saat ini. Sebagian besar *Game* menguasai Top Ten untuk penggunaan *Smartphone*.

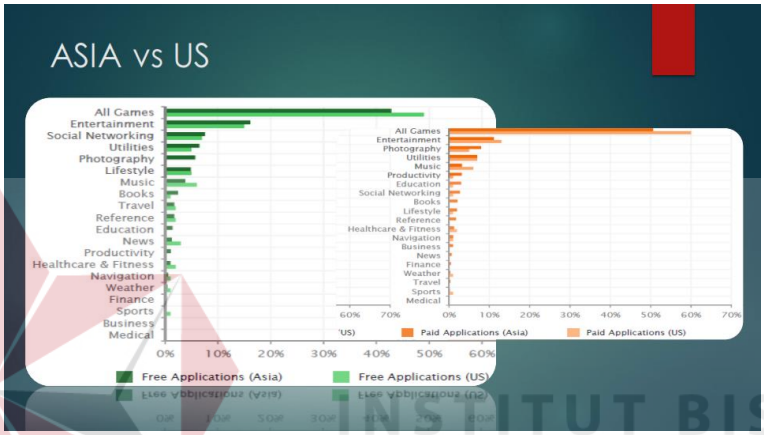


Gambar 1.5 Grafik Penggunaan Smartphone
(Sumber: http://startupbisnis.com)

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Ini menunjukkan bahwa orang lebih suka perangkat portable yang bisa di genggam dan digunakan dengan praktis. Ditambah dengan harga perangkat *mobile* yang sudah mulai terjangkau dan bervariasi.

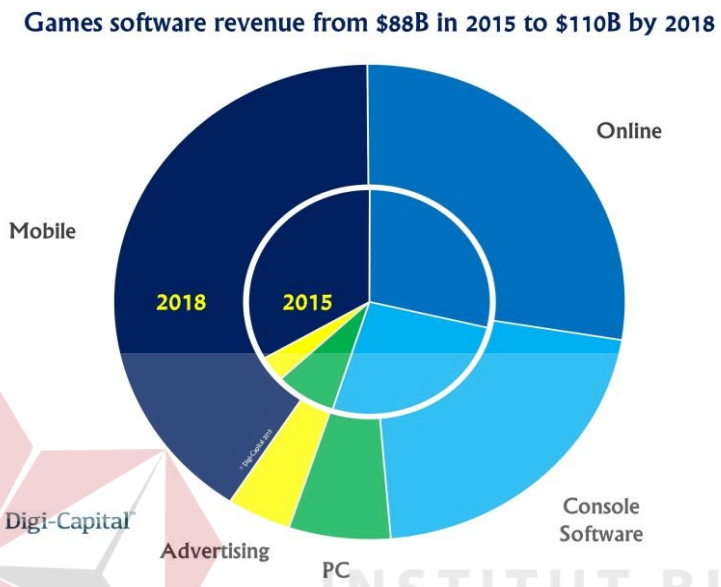
Berikut adalah data mengenai jumlah penggunaan aplikasi *Smartphone* gratis dan berbayar antara Asia dan US:



Gambar 1.6 Penggunaan smartphone ASIA & US
(Sumber: http://startupbisnis.com)

Menurut grafik di atas, tidak banyak perbedaan antara pasar Asia dan US. Semuanya menggunakan *smartphone* mereka untuk *Game*. Kemungkinan besar perangkat ini akan mendukung penyebaran wayang untuk melestarikan budaya Jawa. berdasarkan riset dari Digi-Capital *mobile gaming* memiliki peningkatan penjualan tertinggi hal ini membuktikan bahwa *mobile gaming* sangat diminati oleh *audience*, tahun ini *software gaming* yang bisa dimainkan di semua *platform* akan mencapai $88 milyar. Diprediksi jumlah tersebut akan meningkat 8 persen setiap tahunnya dan akan melampaui $110 milyar di tahun 2018 nanti. Di tahun ini sendiri, piranti *mobile* menjadi pemicu utama dari perkembangan *mobile gaming*, jauh

dibanding sektor lainnya dimana hal ini tentunya akan menghasilkan keuntungan yang semakin besar tiap tahunnya dibanding *console Game*.



Gambar 1.7 Survey Prediksi Penjualan
(Sumber: http://www.jagatreview.com)

Berdasarkan uraian latar belakang yang disampaikan di atas, peneliti akan merancang media *Game* wayang Dewa Ruci dengan *genre Side Scrolling* Berjudul "*Bima - Dewa Ruci Explorer*" sebagai upaya mengenalkan budaya Jawa melalui *smartphone mobile Game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka ditemukan rumusan masalah bagaimana membuat perancangan *game* wayang Dewa Ruci dengan *genre side scrolling* berjudul "*Bima - Dewa Ruci Explorer*" melalui *smartphone mobile game*".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* yang dibuat tentang wayang Lakon Dewa Ruci dengan genre *Side Scrolling* berjudul ”*Bima - Dewa Ruci Explorer*”
2. *Game* ini ber-*genre Side Scrolling Adventure* meliputi cerita Lakon wayang Dewa Ruci. Tokoh dalam *Game* ini memerankan karakter Bima yang melawan musuh dan terdapat makna cerita dalam filosofi kehidupan setelah mengalahkannya.
3. Pembuatan *Game* ini hanya berupa Visualisasi 2D, Digital Painting yang berfokus pada perancangan desain karakter, senjata, jurus, *Environment* dan beberapa adegan dalam cerita.
4. Pembuatan *Game* menggunakan *Software Buildbox*
5. *Game* terdiri dari 3 *level* dimana dalam setiap *level* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.
6. *Game* dimainkan pada *Smartphone Mobile.*

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini yaitu menghasilkan *Game* bertemakan wayang Lakon Dewa Ruci dengan *genre Side Scrolling* sebagai upaya melestarikan budaya Jawa.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Manfaat Teoritis
   a. Mengetahui proses perancangan *Game* dari awal sampai paska produksi.
   b. Memberi pengetahuan dalam perancangan konsep *Game* dari segi aspek yang ada di sekitar lingkungan.
2. Manfaat Praktis
   a. Diharapkan hasil dari perancangan *Game* pewayangan ini dapat dijadikan sebagai sarana atau media informasi tentang pemahaman budaya Jawa.
   b. Dengan perancangan *Game* ini diharapkan bisa menambah kreatifitas serta hal baru dalam dunia industri *Game*.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA