BAB II

LANDASAN TEORI

Wayang adalah salah satu seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara (musik), seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambang dari zaman ke zaman juga merupakan media penerang, dakwah, pendidikan, pemahaman filsafat, serta hiburan. Dalam setiap lakon dapat diambil suri tauladan atau makna yang tersirat dan terurat dalam setiap lakon agar manusia dapat mengambil hikmahnya. Dengan demikian, peranan wayang lebih sebagai dasar filosofi manusia Jawa, disamping ajaran-ajaran yang disampaikan oleh pujangga Jawa.

2.1 Pengertian Wayang

Perkataan wayang menurut bahasa Jawa adalah *wayangan* (layangan), menurut bahasa Indonesia adalah bayang-bayang, samar-samar, tidak jelas, menurut bahasa Aceh: bayangan arti wayangan, menurut bahasa Bugis wayang atau bayang–bayang. Sedang dalam bahasa Bikol (Jawa kuno) menurut pendapatnya Prof. Kern wayang adalah bayangan yang bergoyang-goyang, bolak-balik (berulang-ulang) mondar- mandir, tidak tetap.

Arti harfiah dari wayang adalah bayangan, tetapi dalam perjalanan waktu pengertian wayang dapat berarti pertunjukan panggung dan teater atau dapat pula berarti aktor dan aktris. Wayang sebagai seni teater berarti pertunjukan panggung dimana sutradara ikut bermain. Secara etimonologi wayang sebagaimana pendapat

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

R.T. Josowidagdo adalah berasal dari bahasa "*ayang-ayang*" (bayangan) karena yang dilihat adalah bayangan dalam *kelir* (tabir kain putih sebagai gelanggang permainan wayang). Bayangan tersebut nampak karena sinar *blencong* (lampu di atas kepala sang dalang). Adapun yang berpendapat bahwa wayang berarti bayangan agan–agan, sehingga segala bentuk apa saja dari wayang adalah disesuaikan kelakuan tokoh yang dibayangkan dalam agan-agan itu.

Aliran kebatinan Harjaning Diri, mengartikan wayang berarti "*wewayanganing manungsa*" (bayang–bayang manusia), maksudnya melihat wayang berarti sama halnya melihat kaca rias, yang dilihat oleh orang bukan kacanya tetapi apa yang ada dalam kaca, yaitu dirinya pribadi. Sebab wayang merupakan bahasa simbul dari hidup dan kehidupan manusia, dan bukan sebaliknya. Dengan mempelajari dan mengenal wayang kita dapat mengenal hidup dan kehidupan kita sendiri.

Menurut versi kebatinan wayang disebut dengan "*ringgit*", dalam bahasa Jawa diartikan dengan *saringaning–anggit* artinya *kudu disaring lan di anggit*, maksudnya harus dicari intisarinya.

2.2 Beberapa Wujud Wayang Kreasi Baru

Wayang kulit purwa jika dikaitkan dengan kegiatan berbudaya, memiliki dua fungsi utama. Pertama berfungsi sebagai sarana pengungkapan kreatifitas seni, kedua berfungsi sebagai sarana berkomunikasi dalam berbagai kepentingan. Keberhasilan wayang kulit purwa yang memiliki beberapa paran yang menyebabkan munculnya berbagai kreasi baru dalam wayang kulit.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Munculnya bentuk dan cerita wayang baru itu dipengharuhi pula oleh perkembangan yang bergejolak dalam masyarakat pendukungnya (Sunarto, 1997: 132). Maksud dari kreasi adalah hasil daya cipta atau hasil daya khayal atau buah pikiran dan kecerdasan akal pikiran manusia. Sedangkan yang dimaksud baru adalah sesuatu yang belum pernah ada (masih segar). Jadi, yang dimaksud wayang kreasi baru adalah jenis wayang kulit yang belum pernah ada dan merupakan hasil rekayasa para seniman.

Teater wayang senantiasa mengembangkan bentuk hiburan dan pendidikan. Wayang kulit sangat populer dan luwes, mengilhami penciptaan bentuk baru pada abad ke-20. Enam diantaranya wayang yang diterima dengan semangat oleh masyarakat adalah wayang suluh, wayang revolusi, wayang pancasila, wayang kancil, wayang sadat, dan wayang wahyu. Yang menarik dari semua wayang ini adalah digunakan serbagai sarana (wahana) pendidikan (Edi Sedyawati, Seni Pertunjukan, 2002: 60).

Munculnya wayang kreasi baru itu menambah semaraknya dunia pewayangan. Dengan latar belakang dan dasar pemikiran yang berbeda-beda dalam mencipta wayang, sehingga mengenai makna dan nilai beragam pula. Sumber gubahan dalam mewujudkan wayang kreasi baru, ialah:

1. Cerita (lakon)

   Cerita atau lakon memiliki tokoh-tokoh yang karakteristik, dari tokoh itu dapat diklasifikasikan yang kemudian dapat diwujudkan menjadi suatu kriteria. Misalnya mengenai atribut dipengaruhi latar belakang ceritanya.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

2. Bentuk (wujud)

   Bentuk atau wujud merupakan sumber kedua yang lebih mengarah pada pengolahan bentuk tokoh-tokohnya. Pertimbangan utama dalam penciptaan wayang berdasar bentuk ini adalah aspek teknik dan estetis seni rupa.

2.3 Lakon Dewa Ruci

Orang Jawa menganggap cerita wayang merupakan cermin dari pada kehidupannya. Dewa Ruci yang merupakan cerita asli wayang Jawa memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan harmonis antara Kawula dan Gusti, yang diperagakan oleh Bima atau Aria Werkudara dan Dewa Ruci.

2.3.1 Makna Religi Kisah Dewa Ruci

Kisah Dewa Ruci ingin menyampaikan ihwal hasrat manusia yang terus dan terus ingin melacak keberadaan Yang Ilahi, dengan nalarnya ia melakukan penjelajahan. Manusia disebut sebagai jagad cilik atau mikrokosmos atau dunia kecil, sedangkan semesta raya disebut sebagai makrokosmos atau jagad gede yang merupakan manifestasi dari Tuhan sendiri. Dalam penjelajahan itu, sebelum orang melangkah lebih jauh ke dalam dirinya, ia niscaya melakukan pendefinisian diri. Sayangnya pendefinisian ini bukanlah tindakan yang mudah dilakukan. Karena, tiap kali pendefinisian itu, pada akhirnya justru mempersempit hakikat diri yang sesungguhnya. Pendefinisian selalu saja hanya menghadirkan sepotong dari kenyataan yang kompleks.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Jagad mikrikosmos sama luasnya dengan jagad makrokosmos. Di sana, rahasia ke-Tuhanannya disembunyikan, "Siapa yang mengenal dirinya, maka ia akan mengenal Tuhannya." Keyakinan ini mengendap dalam keyakinan orang-orang Jawa pada masa silam.

Perjalanan Bima mengalahkan para raksasa untuk menemukan air perwita, mengalahkan naga, dan bertemu dengan Dewa Ruci sesungguhnya sarat dengan simbol-simbol tentang perjuangan manusia mengalahkan nafsu-nafsu yang dapat menghalanginya menuju kesempurnaan, misalnya nafsu makan, kekuasaan, kesombongan dan lain-lain. Bima mencapai kesempurnaan karena watak dan sifat rela, patuh, waspada, eling (tidak lupa diri), dan rendah hati. Seseorang yang telah tahu siapa dirinya akan melakukan hal-hal tersebut dengan alasan ia mengamalkan tugas-tugasnya di dunia. (M. Darwis Hude, Emosi: Penjelajahan Religio-Psikologis Emosi Manusia di dalam Alquran, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2006: 6)

2.3.2 Ajaran dan Bukti sejarah Serat Dewa Ruci

Menurut beberapa tulisan, salah satunya dikarang oleh Yasadipura I, (ditengarai sebagai guru dari pujangga Ranggawarsita) dari Surakarta, nuansa dari kisah Dewa Ruci sarat dengan ajaran kebatinan masyarakat Jawa, yakni berisi pencarian jati diri seorang manusia. Kisah Dewa Ruci yang menjadi rujukan para dhalang dan para pencerita masa kini merujuk pada tulisan Yasadipura I yang hidup pada masa Pakubuwono III (1749-1788) dan Pakubuwono IV (1788-1820). Yasadipura I sendiri dijuluki sebagai pujangga “penutup” Kraton Surakarta. Beberapa naskah transformasi Dewa Ruci dalam bentuk cetakan antara lain:

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

1. *Serat Dewa Ruci* cetakan pertama yang diterbitkan oleh Mas Ngabehi Kramapawira tahun 1870, dicetak oleh Percetakan Van Dorp Semarang dengan tulisan aksara Jawa.
2. *Serat Dewa Ruci* berbahasa Jawa dan juga berhuruf Jawa tulisan Mas Ngabehi Mangunwijaya dan diterbitkan oleh Tan Khoen Swie Kediri tahun 1922.
3. *Cerita Dewa Roetji* yang dimuat di majalan Belanda DJawa pada tahun 1940, dengan kontributor R.M. Poerbatjaraka.
4. *Serat Dewa Ruci Kidung dari Bentuk Kakawin* yang diterbitkan oleh Penerbit Dahara Prize Semarang tahun 1991, berhuruf Latin, berbahasa Jawa, dan ada terjemahan bahasa Indonesia secara tekstual. Dalam versi tersebut hanya disebutkan penulisnya adalah pujangga Surakarta.

2.4 Pengertian *Game*

Game berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. *Game* (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama.

Definisi *Game* menurut Buckingham dan Scalon (2002), mengemukakan dalam terjemahan bahwa “Sebenarnya tanpa disadari *Game* dapat mengajarkan banyak keterampilan dan *Game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan”. *Game* merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang

biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan.

Karakterisitik *Game* yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang (Wahono, R.S. 2009). Dalam setiap *Game* terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *Game* semakin bervariasi.

Karena salah satu fungsi *Game* juga sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain *Game* baik anak kecil, remaja maupun dewasa. Mungkin hanya berbeda dari jenis *Game* yang dimainkannya saja.

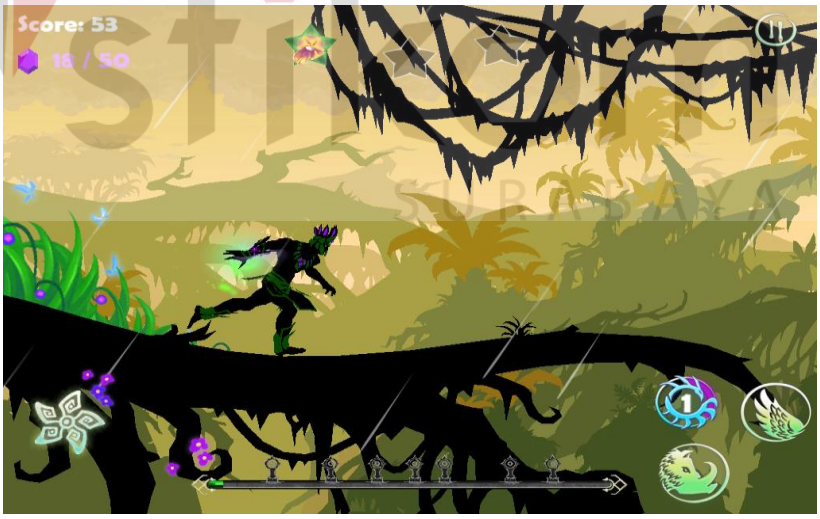
Pengertian *Game* menurut beberapa ahli:

1. Menurut John C. Beck & Mitchell Wade, *Game* adalah penarik perhatian yang telah terbukti, *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.
2. Menurut John Naishbitt, *Game* merupakan sistem partisipatoris dinamis karena *Game* memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film.
3. Menurut Albert Einstein, *Game* adalah bentuk investigasi paling tinggi.
4. Menurut Greg Costikyan, *Game* adalah sebentuk karya seni di mana peserta, yang disebut Pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam *Game* demi mencapai tujuan.
5. Menurut Clark C. Abt, *Game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu misalnya, dibatasi oleh peraturan.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

2.5 *Side Scrolling Game*

*Side Scrolling Game*s, pada jenis *Game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background. Dimana, menurut psikolog dari Lancaster University yaitu Peter Walker, "Otak kita rupanya memang lebih memilih dan lebih nyaman untuk melihat gerakan dari kiri ke kanan". pengamatannya tersebut telah Ia publikasikan melalui jurnal *Perception.* Contoh *Game* tipe seperti ini adalah *Super Mario, Metal Slug*, dan sebagainya. Biasanya *genre* ini tidak berdiri sendiri, namun digabung dengan *genre* lain seperti *Adventure*. *Genre* ini telah menelurkan *Super Mario* sebagai *Game* paling populer di dunia. *Game lainnya seperti Monster Wonder, Nioki Adventure, dsb.* termasuk didalam jenis *Game Side Scrolling.*



Gambar 2.1 *Side Scrolling Games Totem Runner*
(Sumber: http://retrogamingmagazine.com/2015/)

Gambar 2.2 *Side Scrolling Games Nioki Adventure*
(Sumber: http://wegotthiscovered.com/gaming/nioki)

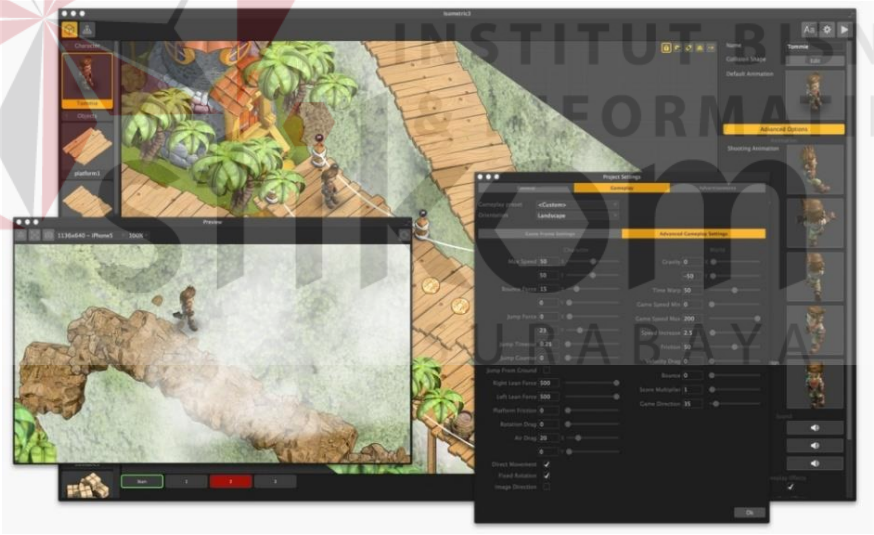
2.6 2D Digital Painting

Digital Painting itu adalah melukis (menggambar) secara digital menggunakan hardware dan software tertentu, yang memudahkan dalam melukis, tanpa banyak kesalahan (mudah dalam menghapus project yang salah dalam menarik garis) tidak seperti melukis secara manual, yang apabila ada kesalahan maka kanvas akan diganti, dan banyak membuat warna cat.

Teknik digital yang tidak menggunakan kanvas, kuas, cat minyak, dsb. Sedangkan Software yang digunakan dalam membuat Digital Painting sendiri seperti, Paint tool SAI, AI Corel Painter, Adobe Photoshop, ArtRage, GIMP, Krita, openCanvas dan sejenisnya. Biasanya tak jarang orang-orang mengunakan bantuan perangkat lain, seperti Wacom atau sebuah Pen Tablet termasuk perangkat keras untuk menggambar digital.

2.7 Build Box

"Buildbox is the world's first software that truly allows anyone to create amazing Games regardless of technical skill. Due to it's unique user interface, making Games becomes a fluid process that doesn't require any scripting, programming or software design experience". Dapat disimpulkan bahwa Buildbox adalah perangkat lunak untuk membuat *Game* yang tanpa membutuhkan keterampilan teknis. Dibawa dengan user interface yang unik, membuat *Game* menjadi proses yang tidak memerlukan scripting, pemrograman atau perangkat pengalaman desain.



Gambar 2.3 *Buildbox Interface*.
(Sumber: Buildbox.com)

2.8 *Smartphone Mobile Games*

Sebuah *Game mobile* adalah *video Game* dimainkan pada fitur ponsel, *smartphone*, *smartwatch*, PDA, komputer tablet, media player portabel atau kalkulator. *Game* pertama pada ponsel adalah permainan Tetris pada perangkat

HAGENUK MT-2000 dari tahun 1994. Tiga tahun kemudian Nokia meluncurkan permainan ular yang sangat sukses, dimulai pada Desember 1997. Permainan ular dan variannya, yang diinstal pada semua perangkat *mobile* yang diproduksi oleh Nokia, sejak itu menjadi salah satu *video Game* paling menarik dimainkan dan ditemukan pada lebih dari 350 juta perangkat di seluruh dunia. Sebuah varian dari permainan Snake untuk Nokia 6110, menggunakan port inframerah, juga permainan dua pemain pertama untuk ponsel.

Saat ini *Game mobile* dapat di download di toko aplikasi serta melalui jaringan operator seluler, tetapi dalam beberapa kasus juga tertanam di perangkat genggam oleh OEM atau oleh operator seluler ketika dibeli, melalui koneksi, *Bluetooth*, kartu memori inframerah atau sisi dimuat ke handset dengan kabel.

Gambar 2.4 *Calculator games*.
(Sumber: Gameseting.co.id)

Konten download pertama diperkenalkan sudah pada tahun 2000. Banyak ponsel WAP-enabled diperbolehkan *Game* baru yang akan di download. Namun, *Game mobile* didistribusikan oleh operator seluler tetap bentuk marjinal *Game*

sampai Apple App Store diluncurkan pada tahun 2008. App Store, yang merupakan toko pertama yang dioperasikan langsung oleh pemegang *platform mobile*, secara signifikan mengubah perilaku konsumen dan cepat memperluas pasar untuk *Game mobile*, karena hampir setiap pemilik *smartphone* mulai mendownload konten *mobile*. (www.gamesetting.co.id/2014/08/sejarah-games-mobile-hp.html)

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA