

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat *game* bergenre *rhythm* bertema cerita wayang Ramayana yang diperuntukkan bagi remaja usia 15-18 tahun. Hal ini dilatar belakangi oleh minimnya minat remaja terhadap wayang, dikarenakan pengemasannya yang tidak sesuai terhadap minat remaja masa kini. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Suparmin S, Ketua Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia dalam konferensi pers Wayang Summit di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Jakarta, Kamis (22/11/2012). Beliau memaparkan bahwa jumlah penonton wayang semakin menurun dan hampir tidak ada penonton dari kalangan pemuda, dimana 80% penonton wayang berusia di atas 50 tahun.

Dalam masyarakat Jawa, wayang kulit terbagi sesuai dengan wilayah masing-masing daerah yaitu Jawa Barat, Jawa Timur, Jawa Tengah. Karya dalam Tugas Akhir ini menggunakan acuan wayang Kulit Khas Solo, karena menurut sumber yang telah diwawancarai yaitu Bapak Slamet, Supriono, dan Tomo yang merupakan praktisi wayang kulit yang mendalami dua gaya wayangan yaitu Solo dan Jawa Timuran, Wayang khas Solo lebih memiliki alur cerita yang sopan tidak seperti Wayang Jawa Timur yang cenderung kasar. Selain itu Wayang Kulit khas Solo lebih bisa diterima oleh generasi muda karena lebih memasyarakat.

Wayang telah berkembang di masyarakat Jawa sejak jaman prasejarah dan telah diturunkan dari generasi ke generasi, menunjukkan bahwa budaya pewayangan telah melekat pada diri bangsa Indonesia (Nurgiantoro, 2011).

Bahkan pada tahun 2003 Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO), telah dinobatkan sebagai mahakarya dunia asli Indonesia yang tak ternilai dalam seni bertutur (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*). Wayang merupakan sebuah mahakarya agung yang telah diakui oleh dunia karena mengandung banyak nilai mulai dari etika, falsafah hidup, spiritualitas, musik (gending-gending gamelan), sampai estetika seni rupa yang begitu kompleks (Nurgiyantoro, 2011: 21). Seharusnya dengan wayang sebagai mahakarya yang telah dimiliki Indonesia sejak dahulu dapat berkembang lebih luas lagi ke seluruh dunia. Tetapi hingga saat ini perkembangan wayang belum memiliki arah dan strategi yang jelas (Putro, 2013: 4). Untuk itulah dibuat game bertema Ramayana ini, agar wayang bisa dengan mudah dikenali oleh masyarakat dunia dan terutama generasi penerusnya atau remaja itu sendiri.

Terdapat dua kitab atau teks asli kisah wayang yang ditulis dalam bahasa Sansekerta yaitu kisah Mahabharata dan Ramayana. Dalam Tugas Akhir ini cerita Ramayana dijadikan tema sebab kisahnya yang sudah terkenal dengan romansanya. Tidak hanya itu cerita wayang menganut prinsip-prinsip karakter masyarakat Timur seperti prinsip, keseimbangan, kesatuan, keteraturan, fokus, variasi, pola karakteristik (Nurgiyantoro, 2011: 4). Karakteristik cerita wayang tersusun dari pakem atau konvensi yang tidak pernah berubah (Nurgiyantoro, 2011: 20). Konvensi dramatik wayang terdiri dari struktur cerita, tokoh dengan pola karakter yang telah pasti, dan bahasa yang dipakai. Sedangkan konvensi sentral wayang terdiri dari waktu, tempat, peralatan yang dipakai, cara mendalang dan tentu saja musik pengiring yaitu gamelan (Amir, 1994). Setelah masuk ke Jawa teks itu diterjemahkan ke bahasa Jawa dan disesuaikan dengan legenda dan

kisah-kisah yang telah merakyat pada kala itu (Nurgiyanto, 2011: 19). Melalui penyesuaian dengan budaya di Indonesia terbentuklah struktur wayang yang mirip dengan struktur drama Aristoteles, yaitu permulaan (tahap pengenalan), pertengahan (tahap pertikaian), dan akhir (tahap penyelesaian) (Nurgiyanto, 2011: 25). Pada pementasan wayang struktur ini lebih dikenal dengan sebutan babak. Pada babak permulaan dikenalkan deskripsi kerajaan, tokoh-tokoh, permasalahan yang dibicarakan dan diakhiri dengan konflik yang semakin meninggi. Masuk ke babak pertikaian konflik semakin meruncing, dan adegan peperangan semakin sering terjadi. Klimaks terjadi menandakan masuknya ke babak terakhir yaitu babak penyelesaian. Gamelan pengiring disesuaikan dengan struktur cerita wayang. Pada babak pertama yang merupakan bagian deskripsi dan eksposisi tentang berbagai hal, diiringi dengan *pathet nem* karena sifatnya yang lambat. Babak kedua *pathet sanga* berjalan lebih cepat karena konflik semakin intensif. Yang terakhir pada babak ketiga berjalan cepat dan merupakan tahap klimaks menggunakan *pathet manyura* (Amir, 1994).

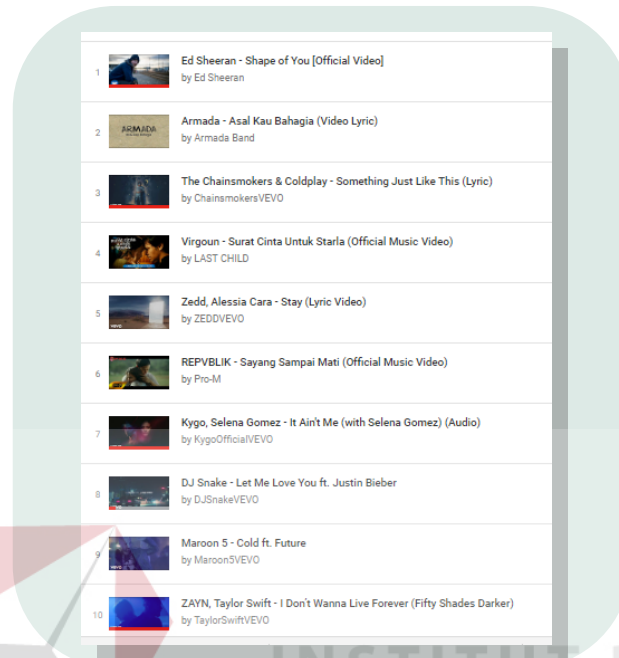
Gamelan yang merupakan salah satu komponen dalam konvensi sentral, sangat penting keberadaannya. Tidak akan ada pertunjukan wayang apabila tidak ada iringan musik dari gamelan. Wayang diibaratkan sebagai lambang bumi dan gamelan melambangkan harmoni kehidupan (Nurgiyantoro, 2011: 26). Agar gamelan tetap menjadi unsur penting dalam Tugas Akhir ini maka *game* dengan genre *rhythm* atau musik dipilih.

*Game* dengan genre *rhythm* memiliki banyak kelebihan menurut Mirael di web-nya wikiba.asia, yaitu melatih kemampuan motorik karena pemain diharuskan mengoordinasikan pendegaran, pebgelihatan dan kelincahan tangan

saat bermain *game* dengan genre ini. Selain itu *game rhythm* juga mengasah kepekaan ketukan dalam ilmu musik. *Game* mulai beredar di akhir tahun 1970, dan dengan mudah disukai oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Menurut Anderson dan Bushman (2001), menemukan bahwa remaja usia 15-18 tahun rata-rata memainkan video *game* enam jam per minggu pada tahun 1998. Dan pada 1999 hasil tersebut meningkat 14.8%. Apalagi pada tahun 2017 ini dimana semua hal serba digital. Dengan hasil penelitian tersebut tentu dapat diambil kesimpulan bahwa remaja kaitannya sangat dekat dengan *game*.

Masa remaja disebut juga sebagai periode perubahan, tingkat perubahan dalam sikap, dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan perubahan fisik (Hurlock, 2004). Menurut Monks, Knoers & Haditomo (2002), tahap perkembangan masa remaja dibagi menjadi tiga tahap yaitu, Masa remaja awal (12-15 tahun), masa remaja tengah (15-18 tahun), masa remaja akhir (18-21 tahun). Masa tengah ini membuat remaja memiliki sifat yang labil dan mudah dipengaruhi, sehingga remaja mudah terbujuk rayuan iklan, suka ikut-ikutan, tidak realistis dan cenderung boros (Tambunan, 2001: 1). Remaja juga memiliki kepekaan terhadap tren apa yang sedang beredar, dan cenderung akan mengikuti tren tersebut. Di samping sifatnya yang labil, remaja sedang berada dalam periode kapasitas maksimal untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan diterapkan secara efisien (Mussen, 2005). Sehingga sangat memungkinkan untuk cepat mengambil tindakan, dalam menyelamatkan kepunahan wayang yang perlahan-lahan terjadi (Putro, 2013). Untuk itu pemilihan lagu dalam Tugas Akhir ini harus sesuai dengan tren yang sedang beredar.

Berbicara tentang tren, tentu saja tidak bisa lepas kaitannya dengan gaya kebarat-baratan yang sudah semakin menjamur di Indonesia. Seperti yang tampak pada gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1 *Top Tracks Indonesia Playlist*  
(Sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

Gambar 1.1 merupakan 10 daftar lagu terpopuler di Indonesia yang diperoleh dari youtube.com dan diakses pada tanggal 16 Maret 2017. Terlihat hanya ada dua lagu yang berasal dari Indonesia dan sisanya merupakan lagu-lagu dari negara barat. Dari 10 *top tracks* di atas didominasi oleh lagu dengan genre pop EDM (*electronic dance music*). Maksudnya walau bergenre pop lagu-lagu tersebut semuanya memiliki sentuhan dari musik EDM

EDM (*electronic dance music*) adalah musik elektronik yang diproduksi untuk diputar di klub malam, atau di tempat yang digunakan untuk berdansa. *Electronic Dance Music* biasanya dikategorikan berdasarkan *beat per minute* (bpm). Tempo EDM paling lambat berkisar antara 60-90bpm, sedangkan genre seperti *speedcore* bisa melampaui lebih dari 240bpm (Aryandari, 2015). Maksud

dari musik elektronik adalah bunyi-bunyi yang terdengar suaranya tapi sumber asli-nya sudah tidak terlihat, tidak terkecuali bunyi *synthesizer* atau *digital signal processing* seperti yang dihasilkan oleh komputer dan kemudian diproses secara elektronik (Sidharta, 2015). Penggunaan genre EDM pada Tugas Akhir ini tidak serta merta menghilangkan suara dari gamelan, melainkan suara gamelan yang asli akan sedikit dicampur atau *diremix* dengan komponen-komponen dari genre musik EDM dan disesuaikan agar bisa diterima oleh remaja saat ini.

Harapan dari Tugas Akhir ini adalah dapat melestarikan lagi karakter-karakter wayang pada kalangan remaja, melalui media *game mobile* bergenre *rhythm* dan bertema wayang Ramayana yang sudah disesuaikan dengan tren remaja saat ini.

## 1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penciptaan Tugas Akhir ini difokuskan pada pembuatan game bergenre *rhythm* bertema wayang Ramayana untuk remaja.

## 1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Karena luasnya ruang lingkup yang dapat dikaitkan dengan Tugas Akhir ini, maka ditetapkan beberapa ruang lingkup yang berlaku, yaitu:

1. Membuat *game* dengan *genre rhythm*;
2. Membuat *game* berbasis android;
3. Membuat *game* yang diadaptasi dari karakter Wayang Ramayana;
4. Membuat *game* untuk dimainkan oleh remaja berusia 15-18 tahun;

5. *Game* tidak dapat dimainkan secara multiplayer.
6. *Game* terdiri dari 3 *level*.

#### 1.4 Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah menghasilkan game bergenre rhythm bertema wayang Ramayana untuk remaja.

#### 1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat yang dapat diperoleh melalui Tugas Akhir ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis:
  - a. Lebih memahami karakter budaya Indonesia melalui wayang.
  - b. Meningkatkan kemampuan perancangan aplikasi *game* berbasis Android.
  - c. Memahami konsep dan mekanisme aplikasi *game* dengan genre *rhythm*.
2. Manfaat bagi lembaga:
  - a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan *game*.
  - b. Sebagai tolak ukur kompetensi keahlian mahasiswa.
3. Manfaat bagi masyarakat:
  - a. Dapat dijadikan media untuk meningkatkan wawasan tentang karakter wayang Ramayana.
  - b. Tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi sebagai penarik minat untuk masyarakat agar lebih mengulik lagi tentang wayang kulit Ramayana.