

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara berjuluk pulau seribu, hal ini dikarenakan banyaknya pulau yang tersebar dari Sabang hingga Merauke, dengan demikian juga adanya ragam budaya dan adat istiadat. Budaya itu sendiri adalah semangat dan kekuatan yang berupa cipta, karsa dan cita rasa yang terkandung dalam kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan dunia memiliki tujuh unsur universal yaitu bahasa, agama, sistem pengetahuan, sistem mata pencaharian, organisasi sosial, teknologi dan sistem seni (Triano,2018).

Salah satu unsur kebudayaan yang menarik dimata masyarakat adalah seni, hal ini dikarenakan seni memiliki banyak bobot dalam budaya, dan seni juga penuh dengan nilai-nilai budaya, bentuk dan ekspresi dengan nilai yang luar biasa. Indonesia memiliki berbagai jenis kebudayaan yang berbentuk seni, salah satunya adalah wayang. Kesenian wayang sendiri merupakan salah satu kekayaan tradisi yang berkembang di Indonesia khususnya daerah Jawa dan Bali. Menurut para ahli, kesenian budaya ini sudah dikenal oleh masyarakat sejak tahun 1500 Sebelum Masehi. Leluhur terdahulu percaya bahwa setiap benda mati memiliki roh yang baik dan jahat, agar tidak diganggu oleh roh jahat maka roh-roh tersebut dilukis dalam bentuk gambaran atau bayangan (pewayangan atau wayang) dan disembah serta diberi sesajenan. Sebagai contoh, salah satu wayang yang memiliki wujud atau memiliki bentukan boneka adalah Wayang Kulit, dan biasanya terbuat dari kulit binatang seperti sapi atau kerbau, sebutan lain dari wayang kulit adalah Wayang Purwa, yang berasal dari bahasa Sangsekerta “parwa” yang memiliki arti “bagian dari buku Mahabharata”.

Saat ini, walau peminat atau penonton wayang memiliki jumlah yang tidak begitu banyak seperti halnya yang tertera dalam BPS (Badan Pusat Statistik) pada tahun 2012, serta dirilis pada situs Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia, penduduk di atas sepuluh tahun yang menyaksikan seni drama wayang atau dapat sebut juga dengan pedalangan di Provinsi Jawa Tengah

sebesar 25,62%, Jawa Timur sebesar 20,14%, DKI Jakarta sebesar 30,76%, Yogyakarta sebesar 44,00%, Surakarta sebesar 44,95%, serta Bali sebesar 48,75%. Terlebih lagi secara Nasional jumlah penduduk yang menyaksikan seni drama wayang atau pedalangan memiliki rata-rata 17,78%. Lalu apabila dibandingkan dengan jumlah penonton seni kategori lainnya, rata-rata penonton seni pewayangan cukup tertinggal jumlahnya. Penonton seni musik atau suara memiliki rata-rata sebesar 80,40%, dan seni tari atau joget sebesar 49,30%. Perihal ini mengindikasikan jika kesenian drama atau pedalangan serupa halnya pertunjukan wayang orang yang masih belum sanggup menarik minat warga (Badan Pusat Statistik [BPS], 2012).

Seni pertunjukan wayang sendiri tidak hanya sebuah pertunjukan hiburan, tetapi juga dapat sebagai pembentukan watak dan karakter. Pertunjukan wayang umumnya menampilkan tokoh-tokoh seperti semar, gareng, petruk, dan bagong, di mana tiap tokoh memiliki karakternya tersendiri (Suseno, 1991). Secara internasional, wayang saat ini diakui sebagai karya seni budaya adilulung oleh UNESCO, sebuah organisasi yang dinaungi PBB yang menangani masalah pendidikan ilmiah dan budaya. Pada tanggal 7 November 2003, seni wayang dinyatakan sebagai mahakarya dunia oleh UNESCO. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa wayang merupakan salah satu warisan budaya tradisional yang diakui secara Internasional sebagai warisan budaya yang berperan penting dalam pembentukan dan pengembangan jati diri bangsa. Seperti yang dideklarasikan oleh Koichiro Matsuura (Sudarwo, Sumari, Undung Wijaya, 2010).

Kerajinan tanah liat atau juga dapat disebut dengan kerajinan keramik, saat ini di Indonesia sudah bermunculan dari jaman prasejarah, hal ini didukung dengan adanya fakta arkeologis tentang keramik kuno yang ditemui di Indonesia, sudah diketahui kalau benda ini sudah dipergunakan oleh bangsa Indonesia semenjak era Neolitik kala mereka telah hidup menetap serta bercocok tanam. Keramik awal kali dipergunakan untuk keperluan menaruh santapan serta minuman (peralatan saji), dan memasak. Keramik pula memiliki makna berarti untuk kehidupan warga, baik dalam kehidupan sosial ekonomi ataupun untuk kehidupan religius (Deni,

2014). Dari hal ini dapat diketahui bahwa peralatan saji yang sudah dipergunakan sejak lama sendiri hingga saat ini pun masih dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Peralatan saji juga merupakan salah satu produk yang dapat membagikan pengalaman estetik dengan budaya visual yang biasanya diucap dengan “estetika volisonal” sebagai mana benda ini diproduksi dalam bermacam-macam desain serta wujud, yang digunakan untuk makan serta minum, peralatan saji sendiri juga merupakan sebuah produk yang akan terus bertumbuh dalam segi material, desain, ataupun bentuk yang menjajaki pertumbuhan jaman (Hariyanto, 2015).

Berdasarkan hal yang tertera di atas penulis memiliki tujuan untuk merancang produk peralatan saji berbahan dasar keramik, dengan menerapkan desain dari karakter wayang kulit yang sudah disederhanakan atau stilasi dengan menggunakan teknik cetak tekan pada proses pembuatan, agar hasil stilasi wayang kulit yang akan diaplikasikan pada peralatan saji memiliki bentuk yang konsisten.

## **1.2 Pendekatan Metodologi**

Perancangan produk akan dimulai dengan menggunakan pendekatan metodologi kualitatif, bagi Saryono (2010), riset kualitatif ialah riset yang digunakan buat menyelidiki, menciptakan, menggambarkan, serta menerangkan mutu ataupun keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak bisa dipaparkan, diukur ataupun ditafsirkan lewat pendekatan kuantitatif (Hidayat, 2012). Pendekatan ini memfokuskan pada wayang kulit yang diterapkan menjadi objek observasi. Metode penelitian kualitatif sendiri merupakan metode yang dipakai pada objek yang alamiah (sebagai objek eksperimen), dan di mana peneliti (sebagai lawan eksperimen) sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2011). Pendekatan kualitatif yang digunakan adalah dengan metode historis yang digunakan sebagai patokan dalam penentuan bentuk desain.

Perancangan produk sendiri akan menggunakan proses perancangan multimedia (Luther-Sutopo, 2002), yang akan dibagi menjadi lima tahap yaitu konsep, konten, penggabungan, desain, dan perancangan produk.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hal yang dipaparkan di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menstilasi karakter wayang kulit?
2. Bagaimana cara menerapkan teknik cetak tekan pada perancangan alat saji keramik?
3. Bagaimana penerapan hasil stilasi wayang pada perancangan peralatan saji keramik?
4. Produk peralatan saji keramik apa saja yang dapat dihasilkan dari teknik cetak tekan?

### **1.4 Ruang Lingkup Perancangan**

Ruang Lingkup Perancangan yang dilakukan adalah:

1. Melakukan penelitian terhadap karakter wayang kulit;
2. Sumber data primer berupa observasi dan survei yang dilakukan secara daring dan Luring;
3. Sumber data sekunder didapat dari studi literatur;
4. Analisis dilakukan terhadap karakter wayang dan bentuk umum pada produk keramik;
5. Hasil dari analisis akan digunakan untuk inspirasi desain produk peralatan saji.

## **1.5 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat dibahas dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Bagaimana penggambaran ulang atau stilasi pada karakter wayang kulit;
2. Bagaimana cara mengimplementasikan hasil stilasi karakter wayang kulit pada produk peralatan saji?
3. Bagaimana mengombinasikan hasil analisis untuk dijadikan inspirasi konsep desain peralatan saji?

## **1.6 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Tujuan dan sasaran yang ingin dicapai melalui perancangan produk yang dilakukan adalah untuk mendeformasi karakter wayang kulit menggunakan teknik stilasi dan diaplikasikan pada produk peralatan saji berbahan dasar keramik. Produk yang dihasilkan memiliki nilai kesenian yang menggambarkan konsep desain dan mencerminkan seni kebudayaan wayang kulit.

## **1.7 Manfaat Perancangan**

Alangkah baiknya apabila dikemudian hari produk yang akan dirancang dapat memperkenalkan wayang kulit ke masyarakat luas.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang, pendekatan metodologis, identifikasi masalah, ruang lingkup penyelidikan, rumusan masalah dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistem kesekretariatan, dan kerangka penelitian.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan kajian pustaka tentang teori yang terkait dengan sumber data dan objek penelitian yang bermanfaat dalam proses penelitian dan perancangan produk.

### BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini memuat metode penelitian, pendekatan penelitian, penentuan sumber data, serta metode yang digunakan dalam perancangan produk.

### BAB 4 DATA DAN ANALISIS

Bab ini membahas data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data sebagaimana telah dibahas pada bab sebelumnya. Data berupa data primer dan sekunder yang telah dikumpulkan, lalu hasil analisisnya yang dijadikan sebagai inspirasi konsep untuk mendesain produk.

### BAB 5 PROSES DESAIN

Pada bab ini akan membahas akan proses mendesain produk dan juga perancangan produk yang dimulai dari konsep desain, sketsa, hingga pembuatan prototipe untuk menjawab rumusan masalah yang sesuai dengan ruang lingkup, tujuan dan sasaran penelitian.

### BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk penelitian ke depannya.

## 1.9 Kerangka Kerja Perancangan Produk

