

BAB I PENDAHULUAN

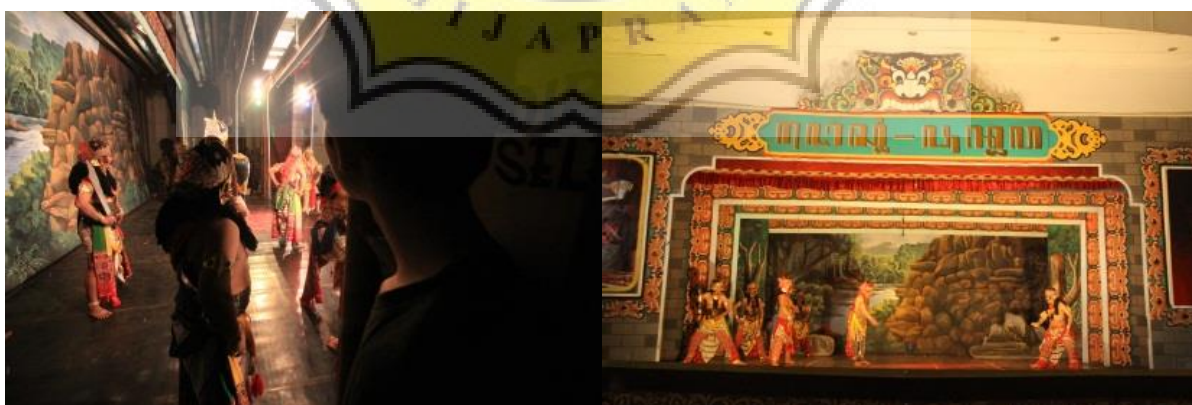
I.1 Latar Belakang

Dari tahun ke tahun budaya Indonesia semakin terkikis cepat dalam perkembangan jaman dengan pengaruh utama masuknya budaya lain yang telah mempengaruhi pemuda Indonesia. Banyak diantara pemuda sekarang lebih tahu, suka, dan meniru budaya lain supaya terkesan kekinian dan modern daripada budaya sendiri. Sekarang ini hanya sedikit orang yang mengetahui, mengenal bahkan mempelajari budaya lokal Indonesia, dan pada umumnya sekarang pemuda Indonesia antara 17-25 tahun lebih mengenal budaya lain seperti yang terkenal saat ini Korean Wave, Cosplay Anime dan Halloween yang menjamur di Indonesia. Banyak dari mereka sangat mengetahui secara pasti tentang kebudayaan asing yang diikuti namun buta ketika ditanya tentang kebudayaannya sendiri, bahkan ada juga dari mereka ketika mendengar tentang budaya Indonesia malah menertawakan dengan menganggap budaya Indonesia itu aneh, kuno, dan ketinggalan jaman. Padahal kebudayaan adalah suatu hal yang menarik bagi orang asing bahkan dapat menjadi aset bagi negara. "Ini karena kekayaan budaya kita menjadi daya tarik besar bagi wisatawan luar negeri. Sebuah survey menyebutkan bahwa 60% orang asing datang ke Indonesia karena kebudayaan kita yang sangat kaya" kata Direktur Jenderal Kebudayaan Kementerian dan Kebudayaan Kacung Marijan pada acara Temu Redaktur Kebudayaan di Semarang, Jumat (7/8/2015). Sedangkan pemuda Indonesia itu adalah individu yang sedang mengalami perkembangan emosional yang juga merupakan sumber pembangunan dan pengembangan baik sekarang maupun ke depannya bagi bangsa sehingga baik ketika mereka mengetahui dan melestarikan budaya Indonesia.

Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat (Edward Burnett Tylor, 1924.) sedangkan seni adalah hasil keindahan sehingga dapat menggerakkan perasaan indah orang yang melihatnya. Dari pengertian tersebut dapat di simpulkan bahwa kesenian yang sudah lama merupakan bagian dalam aspek kebudayaan yang sudah dirasakan banyak orang karena keindahan yang menggerakkan perasaan orang lain. Dalam sejarah Indonesia banyak sekali budaya yang tercipta dari berbagai golongan masyarakat dan juga salah satu bagian yaitu kesenian yang setiap golongan masyarakat memilikinya. Salah satu budaya Indonesia yang berada di Semarang adalah kesenian wayang orang Ngesti Pandowo yang berdiri sejak 1937 berasal dari Madiun. Kesenian yang merupakan

bagian dari budaya ini mengalami kelumpuhan dalam era sekarang ini yang disebabkan karena perkembangan jaman yang merupakan media masuknya budaya asing.

Ngesti Pandowo merupakan kelompok wayang orang yang di bentuk oleh beberapa seniman yaitu Sastro Sabdho, Narto Sabdho, Darso Sabdho, Kusni, dan Sastro Soedirjo. Menurut Sedyawati (1981) wayang orang merupakan salah satu jenis drama tradisional Jawa) pada jaman dahulu (dalam Sujarno, Noor Sulistyو Budi, Yustina Hastrini Nurwanti, 2016 h.1). Ngesti Pandowo melakukan pertunjukan wayang orang dengan cara berkeliling pindah dari satu tempat ke tempat lainnya di kota di Jawa Tengah yang dilakukan dari tahun 1937 hingga tahun 1954. Pada saat berada di Semarang, Bapak Hadi Subeno yang merupakan Gubernur saat itu sangat suka dengan kesenian wayang oang Ngesti Pandowo sehingga grup ini dipinjam tempat untuk melakukan pertunjukan di area kompleks Gedung Rakyat Indonesia Semarang (GRIS) di jalan Pemuda Semarang yang sebelumnya merupakan sebuah *sosietet de Harmonie* (gedung pertemuan Harmoni) milik seorang Belanda. Di GRIS pertunjukan kesenian wayang orang ngesti Pandowo mengalami kejayaan hingga wayang orang Ngesti Pandowo menjadi *trademark* kota Semarang hingga kata orang jaman dulu jika mengunjungi Semarang tanpa menonton pertunjukan wayang orang Ngesti Pandowo sungguh suatu kerugian. Pada tahun 1962, Ngesti Pandowo mencapai masa puncak keemasan dengan mendapatkan piagam “Widjajakusuma” yang diberikan Ir. Soekarno yang menjadi Presiden Indonesia saat itu dan merupakan salah satu penggemar wayang orang Ngesti Pandowo hingga beliau mengundang ke Istana Bogor dan Istana Merdeka sebanyak tiga kali.



Gambar 1.1. Pertunjukan Wayang Orang Ngesti Pandowo
(Sumber: Dokumen Pribadi 2017)

Tahun berganti secara perlahan keemasan Ngesti Pandowo meredup setelah kehilangan tokoh panutan yang meninggal yaitu Kusni, kemudian diikuti Sastrosoedirdjo, dan Ki Narto Sabdho. Tak terhenti dari masalah itu kemudian masalah keuangan muncul akibat

dari sedikitnya penonton yang tertarik karena masyarakat mulai mengikuti perubahan jaman yang muncul hiburan lain seperti televisi dan lainnya hingga tercetus kesepakatan oleh grup untuk menjual alat-alat kesenian yang telah mereka pakai untuk menutupi masalah keuangan di Ngesti Pandowo. Pada bulan Nopember 1996, wayang orang Ngesti Pandowo mengalami masa sulit yaitu digusur dari GRIS yang telah diambil alih pihak ketiga pada era Gubernur Soetrisno Soeharto. Lalu wayang orang Ngesti Pandowo diberikan fasilitas di Gedung Ki Narto Sabdho di area TBRS yang kini diketuai oleh Djoko Moelyono.

Pada era sekarang ini Ngesti Pandowo sudah tidak begitu dikenal oleh masyarakat karena unsur tempo dulu dan sudah banyaknya hiburan yang lebih menarik. Redupnya Ngesti Pandowo selama lebih dari 20 tahun membuat para generasi muda sekarang tidak banyak yang mengetahui adanya suatu kesenian budaya wayang orang yang berada di Semarang dan juga banyaknya pengaruh budaya asing yang masuk semakin memperkuat terasingnya budaya sendiri. Banyak cara yang sudah dilakukan manajemen Ngesti Pandowo, pemerintah, dan para relawan seperti tiket berlangganan, teaser, poster, promosi media online, dan program wajib tonton bagi anak SMA dengan tujuan untuk mengenalkan kembali Ngesti Pandowo kepada masyarakat dengan harapan agar masyarakat tahu tentang adanya wayang orang di Semarang khususnya para pemuda agar mereka dapat menjadi penerus untuk melestarikan budaya. Namun dengan berbagai cara yang sudah dilakukan masih saja wayang orang Ngesti Pandowo memiliki penggemar yang bisa dihitung dengan jari dan bahkan para pemuda Semarang generasi sekarang masih tidak mengenal tentang apa itu Ngesti Pandowo.

I.2 Identifikasi Masalah

1. Wayang Orang Ngesti Pandowo dahulu menjadi *trademark* Kota Semarang, namun sekarang sudah tidak dikenal oleh masyarakat khususnya para pemuda yang malah lebih mengenal budaya asing.
2. Banyak cara yang sudah dilakukan oleh manajemen, pemerintah dan para relawan untuk mengenalkan kembali Ngesti Pandowo kepada masyarakat khususnya pada pemuda agar tahu adanya suatu kesenian budaya yang ada di Semarang bahkan diharapkan mereka dapat melestarikan kesenian wayang orang. Namun pada kenyataannya cara yang dilakukan masih belum efektif mengajak bahkan hanya mengenalkan kembali apa itu Ngesti Pandowo kepada masyarakat khususnya pemuda usia 17-25 tahun yang berada di Semarang masih mengalami kesulitan untuk menjangkau mereka.

I.3 Pembatasan Masalah

1. Dalam perancangan hanya akan mengangkat Punakawan Ngesti Pandowo yang merupakan tokoh asli dari Indonesia yang berasal dari rakyat jelata yang juga sering muncul dan selalu di nanti nantikan kehadirannya dalam suatu pertunjukan.
2. Mengangkat kejadian yang berada di kota lama Semarang sebagai tema cerita komik yang akan membantu mengenalkan kembali bahwa Ngesti Pandowo itu berada di Semarang karena masyarakat Semarang sudah tahu pasti tentang kota lama yang dahulu menjadi pusat perdagangan kota Semarang dan sekarang masih dalam perkembangan dan menjadi spot favorit para pemuda untuk berkumpul menghabiskan waktu mereka

I.4 Perumusan Masalah

1. Bagaimana cara Desain Komunikasi Visual untuk mengenalkan kembali Ngesti Pandowo kepada masyarakat?
2. Bagaimana cara Desain Komunikasi Visual mengembalikan Ngesti Pandowo sebagai *trademark* kota Semarang?

I.5 Tujuan

1. Mengenalkan kembali Ngesti Pandowo kepada masyarakat kota Semarang
2. Menghibur masyarakat dengan adanya komik strip Ngesti Pandowo yang membahas tentang kota semarang dengan cerita komedi
3. Memunculkan kembali Ngesti Pandowo sebagai *trademark* Kota Semarang

I.6 Manfaat

I.6.1 Bagi Masyarakat

1. Ngesti Pandowo kembali dikenal oleh masyarakat Kota Semarang.
2. Masyarakat Kota Semarang terhibur dengan adanya komik strip tentang Ngesti Pandowo.

I.6.2 Bagi Perancang

1. Perancang dapat menyampaikan ide kreatif visual kepada masyarakat.
2. Menambah pengalaman serta pengetahuan dengan ikut serta membantu dalam pemecahan masalah sosial dengan menerapkan penggunaan media yang sesuai.

I.6.3 Bagi Keilmuan DKV

1. Menambah wacana pengembangan bagi Institusi akademik.

I.7 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang akan digunakan untuk penelitian tentang perancangan komik ini adalah:

I.7.1 Metode Observasi

Pengumpulan data tentang wayang orang Ngesti Pandowo dan Kota Lama Semarang akan menggunakan metode observasi. Pada Ngesti Pandowo dengan penggunaan metode observasi dimaksudkan untuk mengamati perilaku semua orang yang berada di Ngesti Pandowo secara langsung, kegiatan para pemain wayang orang khususnya para pemain Punakawan dan penonton yang ada di Ngesti Pandowo. Sedangkan di Kota Lama Semarang dimaksudkan untuk meninjau dan mengamati bangunan-bangunan yang berada di Kota Lama, perilaku masyarakat yang mengunjungi kota lama dan kejadian-kejadian yang berada di Kota Lama Semarang. Hal tersebut digunakan untuk menjadikan dasar perancangan tentang karakter komik yang akan dibuat dan lokasi tempat yang akan dipakai.

I.7.2 Wawancara

Pengumpulan data tentang pribadi dari pemain Punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong) akan menggunakan metode wawancara. Penggunaan metode penelitian wawancara akan digunakan karena dengan metode ini akan menggali lebih dalam lagi informasi, mengenal baik terhadap pemain tokoh pewayangan Punakawan, dan akan mendapatkan data yang lebih banyak daripada menggunakan data observasi dengan bertanya secara langsung kepada mereka pemain, pengurus dan para punakawan Ngesti Pandowo tentang baik buruknya tokoh punakawan yang bermain di Ngesti Pandowo yang menjadi goro-goro dan mengulas lebih jauh lagi terhadap bentuk wajah, sifat, dan keunikan dari tokoh punakawan yaitu semar, gareng, petruk dan bagong. Wawancara juga akan dilakukan terhadap masyarakat yang berada di kota lama Semarang dengan maksud untuk mengumpulkan informasi lebih banyak lagi tentang keunikan, keadaan, suasana, dan kejadian yang ada di kota lama Semarang.

I.7.3 Kuesioner Online

Dalam penelitian akan menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dimaksudkan untuk mendapatkan data yang relevan dengan melibatkan responden masyarakat yang merupakan *target audience* agar data yang diperoleh membantu perancangan yang akan dibuat dan akan lebih akurat. Selain itu dalam teknik kuesioner ini memiliki keuntungan seperti tidak memerlukan hadirnya peneliti, dapat diberikan secara bersamaan. Dalam proses kuesioner ini peneliti akan

menyebarkan pertanyaan kepada masyarakat dengan minimal 40 responden di Semarang dengan rentang usia 17-25 tahun.

I.7.4 Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk membantu mendalami suatu pembahasan penelitian dan membantu mengetahui data apa yang akan dibutuhkan guna memecahkan masalah. Dalam pembahasan penelitian akan diperlukan beberapa teori tentang karakter, ekspresi, warna, dan bahasa tubuh yang diperlukan untuk rencana penyelesaian masalah. Dengan demikian diperlukan beberapa buku yang membahas tentang teori tersebut seperti buku Mc Cloud tentang Membuat Komik, Rahasia Bercerita Dalam Komik Manga, juga beberapa buku yang membahas tentang teori warna seperti karya Nugroho tentang Manajemen Warna dan Desain. Tak hanya itu referensi juga diperlukan yang akan dicari melalui jurnal, artikel dan situs internet.

I.8 Sistematika Penulisan

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

PERNYATAAN ORISINALITAS

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

ABSTRACT

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

DAFTAR BAGAN

BAB I PENDAHULUAN

BAB I berisi pendahuluan, memuat beberapa sub bab yaitu:

I.1. Latar Belakang Masalah

I.2. Identifikasi Masalah

I.3. Pembatasan Masalah

I.4. Perumusan Masalah

I.5. Tujuan Penelitian

I.6. Manfaat Penelitian

I.7. Metode Penelitian

I.8. Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN UMUM

BAB II berisi teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian, memuat beberapa sub bab antara lain:

- II.1. Kerangka Berpikir
- II.2. Landasan Teori
- III.3. Kajian Pustaka
- III.4. Studi Komparasi

BAB III STRATEGI KOMUNIKASI

BAB III berisi tentang rencana yang akan dibuat untuk sebuah perancangan dengan menganalisis data dari bab sebelumnya.

- III.1. Analisis
- III.2. Sasaran Khalayak (*Target Audience*)
- III.3. Strategi Komunikasi

BAB IV STRATEGI KREATIF

BAB IV berisi tentang perancangan dan pengaplikasian karya ke masyarakat

- IV.1. Konsep Visual
- IV.2. Konsep Verbal
- IV.3. Visualisasi Desain

BAB V PENUTUP

- V.1. Kesimpulan
- V.2. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

