

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tiap peradaban suatu bangsa, kaum maupun suku tertentu, terdapat cerita-cerita, legenda mitologi, dan dongeng-dongeng yang merupakan intisari dari suatu peradaban. Ada perbedaan dalam legenda yang terdapat di tiap peradaban, yang menjadi latar belakang dari banyaknya perbedaan ini ada banyak hal, contohnya pengaruh internal seperti agama, masyarakat, perilaku, budaya, lalu pengaruh eksternal seperti kondisi lingkungan atau konflik dari daerah-daerah sekitar, dan hal-hal lainnya.

Sudah bukan hal baru lagi untuk masyarakat terutama anak muda untuk mengenal legenda dan mitologi peradaban lain seperti mitologi mesir, yunani, nordik, romawi. Tidak sedikit pula orang yang paham tentang relief-relief peninggalan suku lain seperti suku Aztec, suku Maya maupun suku-suku yang lain, sehingga sangat mudah untuk menemukan orang-orang yang menyukai dan mengetahui legenda-legenda tersebut.

Legenda dan mitologi menjadi familiar di kalangan masyarakat karena sering dimuat ulang dalam media yang dapat diterima dan membuat masyarakat tertarik seperti media film, game, dan komik. Ada banyak sekali film yang mengangkat tema yunani kuno seperti *Immortals*, *Wonder Woman*, *Wrath of Titans* dan masih banyak lagi yang lainnya. Selain itu mitologi asia dan mitologi nordik juga sering dimuat ulang dalam media-media film dan game.

Indonesia memiliki permadani yang kaya akan elemen budaya, meliputi legenda, musik, sejarah lisan, peribahasa, lelucon, takhayul, dongeng, dan adat istiadat yang telah berkembang menjadi tradisi dalam budaya, subkultur, atau kelompok tertentu. Praktik-praktik ini berfungsi sebagai sarana untuk mentransmisikan warisan budaya yang beragam dan memberikan pelajaran moral. Dan bertujuan untuk membimbing individu menuju perilaku yang baik serta

menghibur mereka untuk mencegah tindakan tidak bermoral, dan melibatkan anak-anak dengan cara yang bermakna. Salah satu contohnya adalah kisah Ramayana yang menawan. Sendratari Ramayana Prambanan adalah pertunjukan menawan yang memadukan tarian dan drama dengan mulus tanpa dialog dan lisan, dan mengambil inspirasi dari epos Ramayana. Kesenian ini dipentaskan di dekat Candi Prambanan di pulau Jawa, Indonesia. Sejak dimulai pada tahun 1961, Sendratari Ramayana Prambanan secara konsisten memukau penonton dengan koreografinya yang memukau dan cerita yang bermakna.

Sendratari Ramayana adalah bentuk tarian khas yang berasal dari epos Hindu dan disesuaikan dengan budaya Jawa. Dengan latar belakang Candi Prambanan yang megah, Pentas ini menyatukan lebih dari 200 penari terampil dan musisi lokal. Selain itu, kisah Ramayana juga tergambar dalam relief rumit yang terdapat di Candi Siwa.

Kisah Ramayana harus dimuat ulang di media baru yang lebih mudah diakses oleh anak muda tapi tidak menghilangkan intisari dari ceritanya, sebab Sendratari Ramayana belum banyak diekspos di berbagai media terbaru sehingga warisan asli Indonesia ini tidak banyak diketahui oleh masyarakat terutama kalangan muda, diperlukan media yang dapat menarik minat publik jika ingin Sendratari Ramayana lebih dikenal oleh masyarakat luas terutama di wilayah Yogyakarta.

Menyadari bahwa kesadaran anak muda di Indonesia akan budaya nusantara masih kurang, maka penulis akan merancang buku berorientasi visual. Buku ini bertujuan untuk menceritakan kisah epik Ramayana. Buku visual dipilih sebagai media perancangan karena keefektifannya dalam menyampaikan pesan. Berbeda dengan media lainnya, buku visual tidak memerlukan perangkat keras tertentu, seperti gadget atau perangkat elektronik, untuk mengaksesnya. Selain itu, buku dinilai inklusif, mampu menjangkau berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak dan remaja hingga lansia. Untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan membaca di kalangan masyarakat Indonesia, buku ini akan menonjolkan aspek visual dengan teks sebagai konten pelengkap. Selain itu, akan menggabungkan

integrasi media seperti *QR Codes* yang dapat dipindai untuk mengakses video pertunjukan Sendratari Ramayana.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang buku visual tentang Sendratari Ramayana yang sesuai dan menarik untuk target audiens?
2. Bagaimana menyusun media berupa ilustrasi, foto dan video yang menarik dalam mengangkat Sendratari Ramayana di Yogyakarta?

C. Batasan Masalah

Perancangan ini hanya akan berfokus pada sejarah, asal-usul dan alur pementasan Sendratari Ramayana di Purawisata *Amphitheater* Yogyakarta, dengan merancang buku visual sebagai media pengenalan Ikon kesenian di Yogyakarta kepada masyarakat terutama generasi muda antara umur 13 sampai 45 tahun, dan pengaplikasiannya pada media cetak buku dengan menambah integrasi media dalam buku visual berupa cuplikan video dari beberapa alur Sendratari Ramayana dengan scan *QR Code* pada buku.

D. Tujuan Perancangan

1. Merancang Buku visual yang menampilkan Sendratari Ramayana sebagai sarana inovatif baru dalam memperkenalkan kesenian daerah kepada khalayak yang lebih luas.
2. Memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya melestarikan dan menjaga kebudayaan daerah sendiri.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

- a. Dapat menjadi media baru bagi masyarakat terutama generasi muda untuk mengenal kisah Ramayana.
- b. Dapat lebih menghargai dan menjaga budaya asli Indonesia.

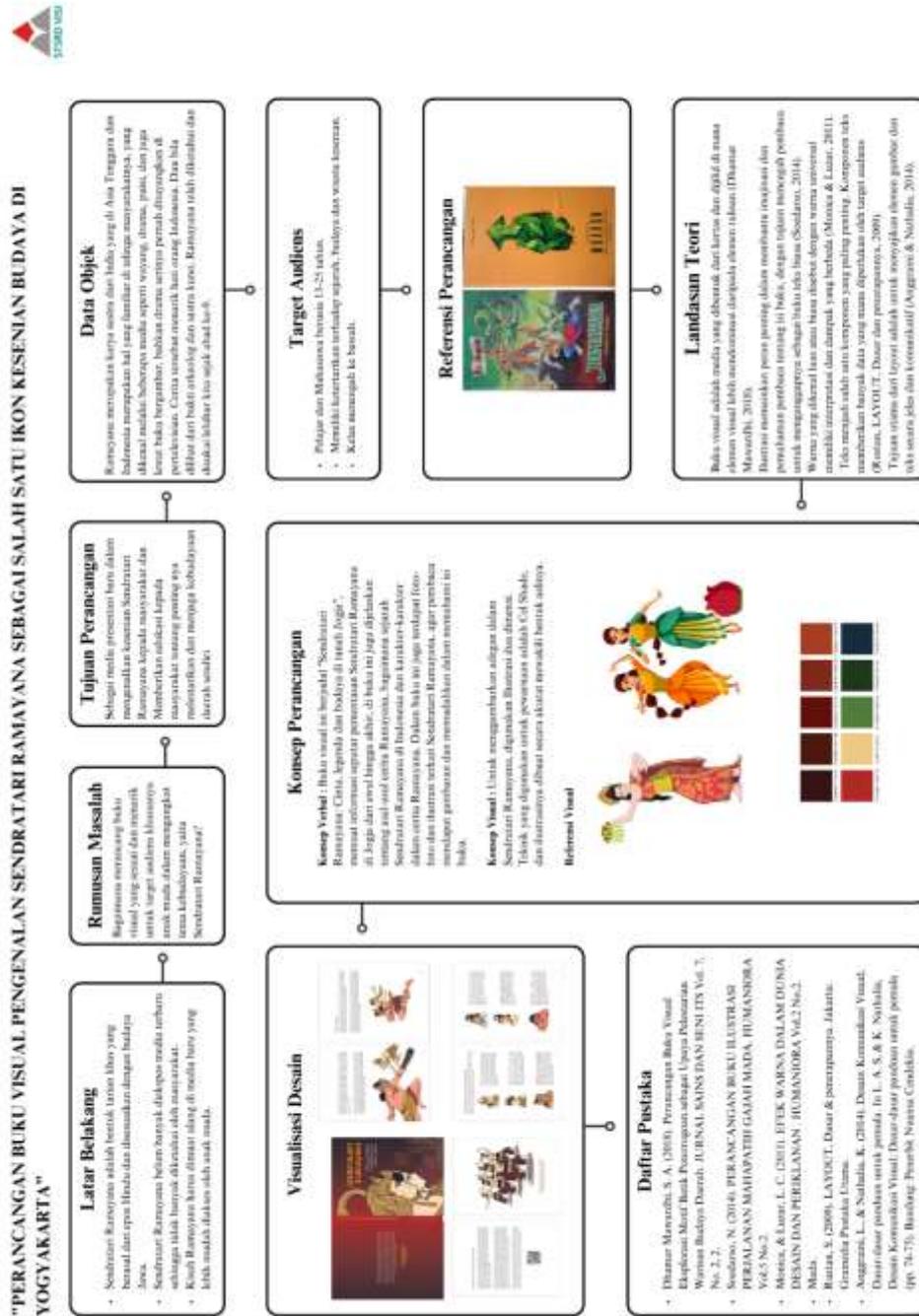
2. Bagi Bidang Keilmuan DKV

Perancangan ini diharapkan memberikan informasi & rujukan bagi mahasiswa lainya tentang perancang buku visual bertema budaya yang menarik.

3. Bagi STSRD VISI

Menambah referensi dalam media edukasi, dan semoga dapat bermanfaat bagi rekan mahasiswa atau pembaca lain yang membutuhkan.

F. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber : Muhammad Dzaky Mubharok, 2023)