

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Wayang Potehi berasal dari kata *Poo* berarti kain, *Tay* (kantong), *Hie* (wayang). Istilah Po Te Hi bisa diartikan sebagai wayang kantong atau boneka kantong. Cara memainkan wayang ini adalah dengan memasukkan tangan atau ketiga jari yaitu jempol dan jari tengah untuk menggerakkan kedua tangan boneka dan telunjuk sebagai penggerak kepala boneka di dalam kantong kain kemudian memainkannya sesuai dengan jalan cerita. Diceritakan Wayang Potehi sendiri berasal dari kreatifitas lima orang narapidana yang divonis mati. Empat dari kelima narapidana yang sedang menunggu hukuman mati ini merasa sangat sedih dengan apa yang menimpa mereka, namun ada satu orang yang mengusulkan kepada keempat temannya untuk tidak terlalu memikirkan kematian dan lebih baik menghibur diri. Mereka pun menciptakan suatu pertunjukan boneka kantong dengan diiringi musik menggunakan perkakas seadanya mengisahkan kehebatan raja. Kemudian apa yang dilakukan kelima narapidana ini didengar oleh sang raja hingga akhirnya membuat sang raja meminta mereka untuk mementaskan pertunjukan boneka tersebut di Istana. Sang raja yang merasa senang dengan pertunjukan itu akhirnya membebaskan kelima narapidana tersebut dari hukuman mati. (Darmawan. 2015)

Kesenian petunjukan yang berasal dari negri Tiongkok ini, kemudian berkembang di Indonesia melalui kedatangan bangsa Cina ke Nusantara. Seiring dengan mulai menjamurnya pemukiman pecinan, masyarakat luas akhirnya mulai mengenal kebudayaan dan kesenian Cina seperti Klenteng, Barongsai dan salah satunya merupakan Wayang Potehi. Wayang Potehi mulai di pertunjukan di halaman-halaman Klenteng sebagai bagian dari upacara dan wujud persembahan kepada dewa. Namun kesenian ini sempat dilarang pada tahun 1967, pemerintahan Orde Baru mengeluarkan larangan yang menyatakan bahwa segala kegiatan yang berbau Cina dilarang untuk

dikaji, diekspose, dibicarakan, dan dimanfaatkan sehingga Wayang Potehi sempat vakum dan baru kembali lagi pada tahun 2000 pada masa pemerintahan Abdulrachman Wachid saat kebijakan tersebut dihapus. Sejak itu mulailah muncul kembali budaya Cina di Indonesia, namun yang berkembang di kalangan masyarakat saat ini hanya kesenian Barongsai.

Tidak seperti kesenian Wayang Jawa yang kita kenal pada umumnya, sangat disayangkan kesenian Wayang Potehi yang dikatakan sudah berumur 3000 tahun ini sangat kurang menerima perhatian masyarakat dan nyaris dilupakan sehingga tidak banyak orang yang mengetahui tentang seni pertunjukan boneka ini bahkan hingga hari ini. Krisis eksistensi ini dipicu dengan sangat berkurangnya minat terutama kalangan muda sebagai penerus selanjutnya kesenian ini untuk mengenal maupun mempelajarinya. Generasi muda saat ini tidak mengenal karya-karya klasik Cina, yang sarat dengan ajaran moral dan kebajikan dan mulai sulit dijumpai karena hanya bisa dipertontonkan pada hari dan perayaan tertentu seperti Imlek saja, biasanya ditampilkan di panggung kecil sang dalang sebagai pengisah akan mulai menceritakan kisah-kisah klasik negeri Tiongkok yang bukan hanya menarik tapi juga sarat akan pembelajaran kehidupan salah satunya yang familiar dengan kita adalah kisah *Sun go Kong*.

Kisah *Sun go Kong* atau *Journey To The West* adalah kisah dari negeri Tiongkok karya *Wu Cheng-En* seorang sastrawan Cina dan merupakan salah satu dari banyak cerita yang di kisahkan dalam pertunjukan Wayang Potehi. Cerita *Sun go Kong* sendiri cukup dikenal dikalangan anak muda Indonesia pada masanya melalui drama kolosal berjudul *Kera Sakti* yang dipertontonkan di televisi. Mengisahkan seorang Kera bernama *Sun go Kong* yang pergi bersama gurunya biksu Tang tentang perjalanan mereka mencari kitab suci agama budha di negeri asalnya India sebelum akhirnya bertemu kedua teman mereka dalam perjalanan.

Kisah ini terdiri dari 4 tokoh utama, yaitu *Sun go Kong* (Sun Wukong) yang terkenal sebagai kera yang memiliki kesaktian tinggi, *Tie Pat Kai* (Chu Pa-chieh) berwujud seperti babi yang dikenal sebagai pecinta para wanita,

Wu Ching (Sha Ho-shang) yang merupakan adik dari *Sun go Kong* dan *Pat Kai*, serta Biku Tong (Hsuan-tsang) yang merupakan guru dari ketiga tokoh lainnya. Mereka berempat dipertemukan dalam waktu yang berbeda dan akhirnya berkumpul dan melakukan perjalanan ke barat untuk mencari kitab suci. Selama perjalanan, mereka selalu menemukan hambatan yang akan menghalangi mereka, siluman-siluman, segala bentuk tipu muslihat untuk mencoba merusak kebersamaan mereka dan menghancurkan semangat mereka untuk melanjutkan perjalanan. Akan tetapi mereka akhirnya mampu melalui semua hamatan menuju ke barat dan berhasil mengambil kitab suci.

Melihat permasalahan yang terjadi, penulis akhirnya membuat perancangan *Board Game* dengan mengadaptasi kisah *Sun go Kong* sebagai media yang diharapkan bisa memperkenalkan Wayang Potehi kepada anak usia 8 - 11 tahun, melihat anak-anak yang cenderung bersifat senang meniru, lebih peka, bersosialisasi/berkelompok, bereksplorasi, dan cenderung ingin mengetahui segala hal. Akan baik jika pada masa ini anak-anak diberikan permainan yang dapat memicu munculnya rasa peka, serta dapat dimainkan bersama demi meningkatkan rasa sosialisasi anak. Tidak hanya itu, melalui permainan tersebut, anak-anak dapat meniru apa yang ada di dalamnya, sehingga akan baik jika memilih permainan yang berpendidikan baik bagi perkembangan anak dalam segala sisi.

Board Game menjadi media yang dipilih karna melihat prinsip game yang ditunjukkan untuk bermain dan bersifat menyenangkan, game juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, sehingga proses penyampaian dan pembelajaran akan lebih mudah diterapkan pada anak. Selain itu pada era modern seperti saat ini, anak-anak yang justru dimanjakan dengan teknologi cenderung mulai beralih bermain game Digital dan meninggalkan permainan papan yang lebih traditional, dengan bermain *Board Game* anak-anak akan lebih diajarkan rasa kebersamaan dan cara yang berkomunikasi yang baik dengan sesama pemain sehingga kemampuan anak dalam bersosialisasi juga dapat berkembang.

1.2 Rumusan Perancangan

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan maka perancangan dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memperkenalkan Wayang Potehi pada anak usia 8 - 11 tahun?
2. Bagaimana merancang konsep *Board Game* yang bisa diaplikasikan untuk mengenalkan Wayang Potehi dan kisah *Sun go Kong* yang sesuai dengan usia anak usia 8 - 11 tahun?

1.3 Batasan Perancangan

Perancangan *Board Game* ini melingkupi pengenalan Wayang Potehi dengan mengadaptasi cerita *Sun go Kong* yang merupakan cerita dalam pewayangan dan permainan klasik Ular Tangga sebagai landasan permainan untuk pembelajaran dan pengenalan pada anak usia 8 - 11 tahun.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memperkenalkan kembali kesenian Wayang Potehi khususnya pada anak usia 8 - 11 tahun melalui adaptasi cerita *Sun go Kong* kedalam media *Board Game*.

1.5 Manfaat perancangan

1. Untuk lembaga

Manfaat untuk lembaga STSRD VISI adalah sebagai tambahan koleksi jurnal untuk referensi dan bidang kajian untuk penelitian selanjutnya

2. Untuk bidang keilmuan

Manfaat untuk bidang keilmuan adalah sebagai pelengkap dan penambah dari dan untuk penelitian dan kajian yang sudah ada maupun untuk penelitian yang akan di lanjutkan kedepan nya.

3. Untuk masyarakat

Kajian ini adalah sebagai pengingat dan pengenalan kembali tentang kesenian Wayang Potehi yang sarat akan budaya dan sejarah yang mulai ditinggalkan dan tidak banyak diketahui.

B. Skema Prancangan

