

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah salah satu bangsa yang sangat memegang teguh budaya dan nilai kehidupan didalamnya. Nilai terdapat pada diri manusia sesuai dengan sifat dan kehidupan yang dijalaninya. Nilai adalah seperangkat keyakinan atau perasaan yang diyakini sebagai suatu identitas yang memberikan corak yang khusus kepada pola pemikiran, perasaan, keterikatan maupun perilaku (Mangguali, 2007). Nilai menjadi tolak ukur dalam diri manusia yang menyangkut baik dan buruk. Nilai menjadi konsep yang digunakan didalam masyarakat yang sudah ada dan digunakan dalam kehidupan. Nilai-nilai kehidupan yang ada didalam masyarakat dapat berupa nilai manusiawi yang bertujuan untuk memanusiaikan diri dalam lingkungan yang dapat berbentuk fisik maupun spritual. Nilai positif kehidupan terkandung dalam budaya dan karya sastra yang mengandung nilai kehidupan dan juga ilmu pengetahuan yang berpengaruh dalam kehidupan manusia hingga saat ini. Dalam sebuah cerita folklor, terdapat nilai-nilai untuk menjadi panduan hidup manusia di dunia. Salah satu folklor yang sangat terkenal dikalangan masyarakat berasal dari cerita Mahabharata. Mahabharata merupakan salah satu dari dua karya sastra kuno yang berasal dari India, selain dari Ramayana. Inti dari cerita Mahabharata adalah perseteruan antara kubu Pandawa dan Kurawa. Mahabharata menceritakan kisah konflik para Pandawa lima dengan saudara sepupu Pandawa yaitu 100 Kurawa, mengenai sengketa hak pemerintahan tanah negara Hastina. Pertempuran tersebut merupakan pertikaian antara dua keluarga dalam satu dinasti. Perang Kurukshetra adalah perang terbesar yang ada di dalam cerita Mahabharata yang menjadi akhir dari cerita tersebut.

Terdapat beberapa cara penyampaian dari cerita Mahabharata seperti komik, pewayangan, permainan dan lain-lain. Terkadang perbedaan cara penyampaian cerita Mahabharata, mulai menjadi suatu perbedaan dengan cerita aslinya. Cerita Mahabharata tidak hilang dengan seiring perubahan zaman, dimana upaya pelestariannya banyak dilakukan melalui media atau penyampaian yang berbeda-

beda. Meskipun mempunyai perbedaan diantara banyaknya versi cerita, inti dari cerita Mahabharata ini tidak berubah dari naskah aslinya.

Cerita dari karya Mahabharata bukanlah sekadar penghibur belaka, bahkan dongeng pun mengajarkan nilai – nilai kemanusiaan di dalamnya. Baik nyata maupun tidak, sebuah cerita dapat menjadi media pembelajaran yang sangat baik bagi anak – anak, remaja, maupun dewasa. Sejak dahulu banyak ajaran-ajaran dari berbagai kalangan yang dihantarkan dalam bentuk sebuah cerita, hal ini dimaksudkan agar masyarakat mampu mendalaminya dengan baik ketika membaca atau mendengarnya (Nagalaksana, dkk, 2016).

Suryaputra Karna merupakan salah satu ksatria dan seorang pahlawan yang bertarung di dalam cerita Mahabharata. Cerita tentang Suryaputra Karna ada di dalam salah satu buku kitab Mahabharata, yaitu “Karnaparwa”. Buku kitab Karnaparwa berisi sebuah penceritaan kisah Karna yang diangkat menjadi panglima perang oleh Duryodana setelah gugurnya Bhishma, Drona, dan sekutun yang lainnya. Suryaputra Karna adalah korban sindiran oleh masyarakat karena kastanya rendah dalam cerita Mahabharata dan seringnya dicemooh oleh masyarakat dan Pandawa lima yang perkasa dan bermoralistik. Kejujuran Karna membuat dirinya menjadi mudah ditipu oleh orang lain karena sejak kecil hingga remaja dan hidup mandiri, hidup Karna hanya bersama dengan orang tua angkatnya.

Menurut jurnal Sanyal (2015), Suryaputra Karna diceritakan sebagai pahlawan yang tragis di dalam Mahabharata, dikarenakan Karna memiliki kasta yang rendah. Sebenarnya Karna adalah anak dari dewa yang dibuang atau dasingkan. Dengan berjalannya kehidupan Karna di Mahabharata hingga akhir, Karna tetap memegang teguh jiwa ksatrianya di dalam perang, meskipun melawan Pandawa lima dan adiknya sendiri yaitu Arjuna.

Berkat media yang berkembang, terdapat salah satu komik yang menceritakan tentang kisah hidup awal Suryaputra Karna hingga menjadi raja Angga dan juga perseteruan dengan para Pandawa lima. Komik tersebut berjudul “Dipati Karna”,

karya dari R.A Kosasih pada tahun 1977. R.A Kosasih adalah salah satu komikus terkenal yang ada di Indonesia dan memiliki sebutan 'Bapak Komik Indonesia'. Dalam banyaknya karya tentang Mahabharata, adapun beberapa tokoh yang dimuat dalam karya R.A Kosasih ini, salah satunya adalah Dipati Karna. Karna adalah sosok yang penting dalam cerita Mahabharata yang menjadi lawan dari Arjuna, meskipun begitu Karna adalah seorang pahlawan karena mempunyai rasa kebajikan yang tinggi, contohnya pada bagian cerita saat Karna melepaskan baju perang yang diberikan dewa Surya dan diberikan kepada Brahmana yang membutuhkan.

Perbedaan kisah dari Arjuna dan Karna yang sangat berbeda kehidupannya, menjadikan sosok Karna hampir tidak diketahui atau mudah dilupakan oleh sebagian masyarakat yang menikmati cerita Mahabharata. Adapun kuesioner yang sudah dilakukan sebelumnya yang mempertanyakan tentang kepahlawanan secara umum dan pengetahuan responden tentang tokoh Arjuna dan Karna dalam cerita Mahabharata. Berdasarkan kuesioner yang telah dijalankan, terdapat ulasan secara ringkas, dengan mayoritas (54%) mengetahui sosok Arjuna, (31%) tidak mengetahui atau mengenal sosok Arjuna dan Karna, (15%) mengetahui sosok Arjuna dan Karna dan (0%) yang mengetahui sosok Karna. Dapat disimpulkan secara sederhana bahwa sosok Arjuna yang membuat masyarakat mengetahui sosok Karna yang ada didalam cerita Mahabharata. Dengan (57%) responden yang mengetahui Mahabharata berada di umur 22 tahun, (39%) responden mengetahui sosok Arjuna atau Karna melalui media cerita atau dongeng, dengan sisanya mengetahui dari animasi, film dan juga buku pengetahuan. Selain itu, banyaknya kejadian penting dalam cerita Mahabharata menjadi kurangnya terekspos bagian cerita lainnya yang sebenarnya sama pentingnya, oleh karena itu masyarakat hanya mengetahui beberapa cerita yang dianggapnya penting saja. Efek dari kurangnya terekspos bagian cerita lainnya, menjadikan pengertian tentang nilai yang ada didalam cerita Mahabharata salah dan menjadikan tokoh yang ada dipihak jahat terlihat tidak memiliki nilai sama sekali. Jika hal itu terjadi, masyarakat akan melihat sifat atau nilai seseorang menjadi sebelah mata.

Cerita dari Suryaputra Karna sebenarnya memiliki hal yang kompleks, perbedaan sifat Karna dalam beberapa versi membuat nilai dalam tokoh Karna sulit untuk dimengerti oleh masyarakat. Oleh karena itu, melestarikan salah satu versi cerita yang ada di Indonesia khususnya komik buatan R.A Kosasih yang menceritakan sedikit kisah hidup Suryaputra Karna agar masyarakat mengetahui nilai tokoh Karna dari pandangan masyarakat Indonesia.

Pentingnya perancangan ini dilakukan untuk mengenal sifat atau ciri-ciri kepahlawanan dalam cerita folklor, untuk dapat memicu penilaian sebuah perilaku seseorang dikalangan masyarakat, khususnya untuk kalangan remaja dalam masa perkembangan dan pencarian jati diri. Serta salah satu untuk melestarikan cerita folklor, khususnya dengan metode cetak, agar tidak hilang dan dapat dikembangkan untuk masyarakat di masa mendatang.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan rujukan latar belakang masalah di atas, terdapat identifikasi masalah yang sudah ada, di antaranya:

- Hubungan antara Arjuna dan Karna yang penting seringkali tidak dihiraukan dan diringkas sehingga tidak mengetahui tokoh secara sepenuhnya.
- Kehidupan dan sosok Suryaputra Karna yang kompleks, menjadikan nilai yang terkandung dalam tokoh Karna kurang diketahui oleh masyarakat disebabkan kurangnya adaptasi cerita dan media yang mendukung untuk beberapa kaum atau bagian masyarakat.
- Nilai dari tokoh Suryaputra Karna yang tergeser oleh tokoh Arjuna yang menjadi inti dari cerita Mahabharata, menjadikan nilai hidup sosok Karna kurang diketahui.

### **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, ditemukan fokus permasalahan sebagai berikut:

“Bagaimana menceritakan kisah dan nilai kehidupan dari Suryaputra Karna menggunakan cerita Mahabharata versi dari komik R.A Kosasih dengan media dan visual saat ini yang dapat menarik perhatian masyarakat?”

### **I.4. Batasan Masalah**

Adapun pembatasan masalah dalam beberapa segi yang berhubungan dengan objek agar lebih spesifik, di antaranya:

- Topik atau cerita hanya fokus pada tokoh Suryaputra Karna di dalam Mahabharata versi komik berjudul Dipati Karna oleh R.A. Kosasih dikarenakan komik tersebut adalah salah satu adaptasi cerita Mahabharata yang cukup lama dan akurat, tetapi tidak menutup kemungkinan mengambil unsur-unsur tambahan dari versi lain yang tidak jauh berbeda.
- Cerita dan unsur visual menggunakan target demografis remaja hingga dewasa awal, sebagai target yang cocok karena sedang berkembang dan mencari hal baru, juga kalangan yang sering membutuhkan media hiburan.
- Penyebaran hasil perancangan disebarakan melalui kota besar di Indonesia (Bandung, Jakarta dan lainnya) karena sudah kurangnya penyebaran budaya dan cerita epos untuk remaja di kota.
- Rentang waktu penelitian dimulai sejak november 2019 hingga januari 2020 dan dilanjutkan dengan proses perancangan hingga bulan juli 2020.

### **I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dan manfaat perancangan media yang dicapai:

### **I.5.1. Tujuan Perancangan**

Tujuan yang diharapkan akan dicapai dengan perancangan media ini antara lain;

- Menceritakan kisah tokoh hidup Suryaputra Karna dengan teknik penyampaian dan visual yang sesuai dengan masyarakat jaman sekarang, agar dapat memperkenalkan tokoh Suryaputra Karna kepada remaja saat ini serta dapat melihat nilai yang ada dalam tokoh tersebut.
- Menemukan pentingnya tokoh Suryaputra Karna dalam Mahabharata yang bersangkutan dengan Arjuna, agar dapat melestarikan cerita tokoh Suryaputra Karna seperti tokoh penting lainnya dan dapat dijadikan salah satu contoh nilai baik yang berguna bagi masyarakat.

### **I.5.2. Manfaat Perancangan**

Secara teori, hasil tujuan perancangan yang tercapai diharapkan bermanfaat, contohnya sebagai berikut:

- Kisah tokoh Suryaputra Karna dapat lebih diketahui banyak kalangan masyarakat dan tidak tergeser oleh kisah tokoh utama lainnya, serta mendapat versi media lainnya.
- Masyarakat mulai tertarik dengan cerita Mahabharata dan dapat menggemari atau mengetahui tokoh lainnya, serta kejadian-kejadian yang lainnya pada cerita Mahabharata.