

BAB. I PENDAHULUAN

IV.1 I.1 Latar Belakang Masalah

Pertunjukan seni budaya merupakan cerminan dari kehidupan masyarakat, pertunjukan seni budaya memiliki nilai fungsi sebagai hiburan, kesenian serta pendidikan, yang disajikan dengan komunikasi timbal balik dengan pemain dan penonton. Pertunjukan ini biasa menggunakan bahasa yang dipakai di daerah-daerah setempat seperti bahasa Jawa, dan bahasa Sunda, dimana pertunjukan itu diselenggarakan. Mujiat dan Sondari (2002, h.1) menyatakan bahwa wayang merupakan pertunjukan seni budaya yang cukup terkenal di masyarakat. Wayang memberikan hiburan serta pendidikan pada bangsa Indonesia, salah satu pertunjukan seni budaya yang cukup populer di Tanah Jawa adalah pertunjukan wayang kulit. Soetarno (1995, h.1) menjelaskan bahwa wayang kulit merupakan bentuk seni pertunjukan yang cukup terkenal di tanah Jawa, selain populer wayang kulit mampu bersaing dengan kesenian-kesenian lainnya hingga saat ini. Wayang kulit memiliki bahan baku yang terbuat dari kulit kerbau, menggambarkan bentuk manusia, binatang, raksasa, dan kera. Isi keseluruhan wayang kulit menceritakan sudut pandang Jawa tentang dunia, seperti kisah Rahmayana, dan Mahabharata.

Seni pertunjukan panggung yang tidak hanya diperuntukkan untuk bayangan, tetapi dalam bentuk visual yang merupakan arti dari wayang. Menurut ahli sejarah kebudayaan Belanda Hazaeu (1897) mempunyai keyakinan tentang wayang merupakan pertunjukan asli dari daerah Jawa, seni pertunjukan wayang kulit yang sangat populer pada masanya digunakan sebagai sarana penyebaran agama di Indonesia. Bustomi (1995) memiliki pendapat bahwa pertunjukan wayang kulit tersaji dalam bentuk beberapa lakon cerita sehingga wayang kulit mengandung nilai-nilai di dalamnya, di antara lain yaitu nilai religius, nilai filosofi, nilai kehidupan, nilai kepahlawanan, nilai pendidikan, nilai estetis, nilai hiburan, dan masih banyak lagi nilai-nilai yang terdapat pada pertunjukan wayang kulit, menjadikan salah satu media penyebaran agama di nusantara.

Wayang kulit memiliki narator yaitu seorang dalang, dan juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang kulit lainnya. Menurut Supriyono (2008) dalang

merupakan sosok inti dari pertunjukan wayang, dalang harus mempunyai kemampuan menjadi sutradara, penyusun naskah, juru bicara, produser, dan juga seorang yang memainkan wayang, pertunjukan wayang diiringi oleh musik gamelan yang dimainkan sekelompok pesinden (*nayaga*) dan tembang yang dinyanyikan oleh sinden, para dalang biasanya memainkan wayang kulit dengan berbagai kisah salah satu kisah yang sering dimainkan oleh dalang yaitu kisah Mahabharata.



IV.1.1.Gambar I.1 Wayang kulit Arjuna

Sumber : <https://wayang.wordpress.com/category/wanda-wayang/>
(Diakses pada 2 November 2020)

Pendit (2005, h.56-58) pada kisah Mahabharata, menceritakan tentang kesatria pemanah yang tangguh bernama Arjuna, merupakan seorang putra dari Prabu Pandu dengan Dewi Kunti atau nama lainnya adalah Perta merupakan seorang Putri dari Prabu Surasena, Raja Wangsa Yadawa di daerah Mathura. Arjuna merupakan salah satu Pandawa yang mempunyai paras yang tampan dan lemah lembut, diceritakan bahwa Arjuna merupakan anugerah dari dewa Indra yang diberikan kepada Dewi Kunti. Dalam bahasa Sanskerta Arjuna memiliki arti “bersinar terang”, “putih”, dan “bersih”. Secara makna, Arjuna bisa dikatakan berarti, “jujur di dalam wajah dan penampilan”. Arjuna merupakan pelambangan dari manusia yang berilmu namun memiliki ragu untuk bertindak menegak kebenaran, dalam kisahnya hal ini tampak jelas sekali Arjuna kehilangan

semangat saat akan menghadapi saudara sepupunya, dan gurunya dalam perang Kurusetra.

Namun sekarang ini kisah-kisah tersebut seperti kisah Arjuna pada cerita Mahabharata mulai dilupakan oleh masyarakat. Padahal dalam kisah tersebut terdapat mengandung banyak pesan moral yang dapat mengajarkan makna-makna menjalani hidup yang dipenuhi suri teladan yang baik bagi masyarakat. Adapun pencarian data yang sudah dilakukan untuk mempertanyakan pengetahuan umum tentang kisah Arjuna pada cerita Mahabharata kepada masyarakat

Perancang melakukan wawancara yang pada tanggal 30 Oktober 2020, kepada Novia selaku budayawan dimuseum wayang kota tua Jakarta, mengatakan bahwa minat dari masyarakat khususnya remaja awal kurang sekali dalam pertunjukan wayang ataupun dengan tokoh-tokoh wayang dalam lakon cerita pewayangan, padahal didalam kisah tersebut terkandung pesan moral yang mengajarkan makna kehidupan, suri teladan dan juga memberikan gambaran terhadap suasana, kebudayaan, peradaban dimasalalu, maka pentingnya perancangan ini dilakukan adalah untuk memperluas wawasan masyarakat khususnya kepada remaja agar dapat dijadikan acuan pembelajaran, diharapkan dapat menerapkan nilai moral yang terdapat pada cerita wayang kulit Arjuna dalam kisah Mahabharata. Salah satu cara untuk melestarikan kisah tersebut adalah dengan menggunakan media cetak, agar tidak hilang dan dapat dikembangkan untuk masyarakat dikemudian hari.

IV.2 I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijabarkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- Kurangnya pengetahuan masyarakat khususnya remaja terhadap kisah-kisah pewayangan termasuk wayang Arjuna pada kisah Mahabharata.
- Kisah wayang Arjuna pada cerita Mahabharata semakin terlupakan dikarenakan banyak remaja yang tidak tertarik dengan cerita tersebut.

IV.3 I.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan apa yang sudah menjadi identifikasi masalah di atas, maka muncullah masalah yaitu. Bagaimana cara memberitahu informasi tentang kisah wayang Arjuna pada kisah Mahabharata kepada masyarakat terutama remaja, sehingga dapat menambah wawasan dan dapat mempelajari nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam ceritanya.

IV.4 I.4 Batasan Masalah

Mengingat luasnya topik mengenai wayang baik dari kisah maupun tokohnya yang variatif, maka perancang membatasi masalah mencakup sebagai berikut :

- Batasan objek: Cerita atau topik hanya berfokus kepada karakter wayang kulit Arjuna dalam kisah Mahabharata. Karena pada cerita Mahabharata, Arjuna merupakan kunci dari perang Bharatayuda, dan memiliki peranan penting dari awal cerita hingga akhir cerita.
- Batasan subjek: Unsur visual menggunakan target demografis remaja awal hingga remaja akhir. Karena pada usia tersebut dinilai dapat menerima isi kisah Arjuna pada cerita Mahabharata dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
- Batasan tempat: Kota-kota besar di Indonesia. Pada perancangan ini ditujukan kepada khalayak sasaran remaja awal hingga remaja akhir, karena pada fase tersebut remaja memiliki perkembangan yang baik secara fisik, psikologis, ataupun sosial, dan pada fase tersebut remaja mudah terkena tekanan dan stres.

IV.5 I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan

Dalam pelaksanaannya, perancangan ini diharapkan mencapai beberapa tujuan sebagai berikut.

IV.6 I.5.1 Tujuan Perancangan

- Memberikan informasi mengenai tokoh wayang kulit Arjuna dalam cerita Mahabharata, ke dalam berbagai bentuk media visual yang sesuai dengan khalayak sasaran.
- Menceritakan kembali salah satu cerita pewayangan dan tokoh wayang di Indonesia yaitu cerita Mahabharata dan tokoh wayang tersebut adalah Arjuna.
- Menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai positif yang terjadi pada kehidupan di dalam cerita Mahabharata.
- Memberikan gambaran tentang kisah Mahabharata dan tokoh wayang Arjuna.

IV.7 I.5.2 Manfaat Perancangan

- Bagi keilmuan
Diharapkan perancangan ini dapat menambah wawasan dan mengetahui makna yang terkandung dalam kisah wayang kulit Arjuna pada cerita Mahabharata, dan serta dapat menjadikan referensi perancangan di kemudian hari.
- Bagi masyarakat
Melalui perancangan ini diharapkan masyarakat dapat mengetahui tentang kisah wayang kulit Arjuna pada cerita Mahabharata, melalui media-media yang telah dibuat dalam perancangan ini, dan masyarakat dapat menjadikan perancangan ini sebagai pembelajaran tentang nilai moral yang terkandung dalam kisah wayang kulit Arjuna pada cerita Mahabharata kepada masyarakat.
- Bagi perancang
Diharapkan perancangan ini dapat memperluas wawasan perancang mengenai kisah wayang kulit Arjuna pada cerita Mahabharata, sehingga dapat mengambil pesan moral, nilai-nilai positif yang terkandung pada kisah wayang kulit Arjuna dalam cerita Mahabharata, serta menjadi

tambahan portofolio yang berguna bagi perancang saat terjun ke dunia kerja.