

## **BAB I. PENDAHULUAN**

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

Menurut Morissan (2018) kebutuhan dasar dari kehidupan manusia selain jasmani secara fisik akan tetapi juga kebutuhan rohani dan untuk memenuhi kebutuhan rohani dibutuhkanlah suatu hiburan, manusia mencari hiburan melalui media massa dan hiburan tersebut dapat dibentuk melalui stimulasi, relaksasi dan pelepasan emosi. Hiburan merupakan suatu kegiatan untuk memberikan kesenangan atau pelipur hati kepada penonton yang sedang susah atau bersedih. Hiburan bisa berbentuk apa saja sesuai dengan preferensi seseorang dan pada umumnya bisa berbentuk cerita, drama atau film, buku dan masih banyak lagi. Hiburan menjadi salah satu kegiatan yang sudah lama ada dan umurnya paling tua lebih dari ribuan tahun lamanya atau sama dengan mulainya peradaban manusia, hiburan menjadi salah satu kegiatan yang terus mengikuti masa kehidupan kita dan cukup banyak sekali hiburan yang umurnya cukup tua di dunia salah satunya ialah badut.

Badut dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai pelawak atau badut bisa diartikan dengan seorang penghibur yang memakai pakaian-pakaian yang lucu, merias atau melukis wajahnya, dan membuat orang-orang tertawa dengan cara melakukan trik-trik dan bertingkah konyol. Menurut Cresswell (2022) badut sudah ada sejak ribuan tahun lamanya sekitar dinasti ke-5 Mesir 2500 SM, seorang badut muncul dan tampil di istana Firaun Dadkeri-Assi sebagai pelawak istana (Jester). Akan tetapi pelawak istana (Jester) itu sudah muncul di China sejak 1818 SM, dan sepanjang sejarah dunia badut memiliki sebutannya sendiri di berbagai dunia salah satunya di Indonesia.

Badut di Indonesia muncul pada tahun 1975 yang dipelopori oleh Mupriyanto dan dibentuklah organisasi atau sanggar badut yang pertama kali ada di Indonesia. Badut pertama yang ada di Indonesia bukan mengambil dari badut Eropa akan tetapi badut di Indonesia adalah berbentuk wayang, yaitu wayang punakawan yang ditampilkan sebagai kelompok penebar humor dan pencair suasana yang tidak ada bedanya seperti peran badut-badut yang ada di Eropa. Pada zaman dahulu peran

badut memiliki peran penting untuk menghibur bangsawan-bangsawan yang hadir dalam acara, pada saat itu peran badut tidaklah mudah karena untuk menghibur para bangsawan membutuhkan keahlian yang sangat baik untuk bisa membuat bangsawan-bangsawan tertawa. Selain memiliki sejarah yang sangat panjang badut juga memiliki banyak jenis-jenisnya selama perkembangan zaman, menurut Kerman (1992) badut yang ada dalam budaya Eropa setidaknya ada 4 jenis badut yang populer di sana yaitu badut *Whiteface*, *Auguste*, *The Tramp* atau *Hobo*, *Character Clown*, dan masih banyak lagi jenis-jenisnya di berbagai negara.

Konsep awal badut di Eropa memang mengutamakan kesenian seperti di bidang sirkus dan pertunjukan lainnya. Begitu juga badut yang ada di Indonesia pada mulanya merupakan peran untuk tujuan hiburan semata, perbedaan mendasar adalah pada adanya alur cerita pada versi Jawa Barat dimana punakawan atau Lengser memerankan tokoh tertentu dan memiliki alur cerita. Namun konsep badut di Eropa tidak memiliki hal tersebut, dan hanya bertujuan sebagai media hiburan untuk anak-anak hingga sekarang. Di Indonesia sendiri jenis badut yang sering muncul itu adalah jenis badut Eropa atau luar Indonesia seperti badut maskot karakter, badut *whiteface* dan jenis badut *auguste* yang sering ada di badut ulang tahun atau jalanan, walaupun begitu di Indonesia sendiri memiliki badut ciri khas Indonesia yang sudah muncul dalam pertunjukkan wayang seperti punakawan.

Akan tetapi sebagian besar masyarakat khususnya di Indonesia tidak mengetahui jenis-jenis badut apalagi sejarah profesi badut, sebuah survei diberikan kepada masyarakat untuk mengetahui apakah masyarakat mengetahui sejarah dan jenis-jenis badut. Lalu hasilnya pun 116 responden (86,6%) dari 134 responden menjawab dengan tidak mengetahui dari sejarah profesi badut yang sudah ada berabad-abad lamanya, lalu pertanyaan selanjutnya yaitu tentang jenis-jenis badut khususnya jenis badut Indonesia yang hasilnya 73 responden (54,5%) tidak mengetahui jenis-jenis badut yang ada di Indonesia, selanjutnya adalah pertanyaan mengenai apakah masyarakat setuju dengan badut dianggap sebagai profesi dan

dari 134 responden hanya 96 (71,6%) menjawab iya, sisanya 38 (28,4%) menjawab tidak menganggap badut sebagai profesi.

Profesi badut jarang sekali dibahas di Indonesia, terlebih media yang membahas tentang sejarah secara umum lalu jenis-jenis badut Eropa dan juga badut Indonesia yang sedikit sekali masyarakat di Indonesia mengetahuinya. Media seperti buku saja susah untuk dicari di Indonesia, buku yang ada hanya berbahasa Inggris dan tidak ditemukan berbahasa Indonesia. Lalu badut di Indonesia memiliki perbedaan pada badut yang ada di Eropa tetapi tetap memiliki tujuan yang sama yaitu menghibur penontonnya yang dimana itu tidaklah mudah dilakukan oleh semua orang dan dibutuhkan keahlian yang khusus. Sebab dari itu badut menjadi sebuah profesi karena tidak semua orang bisa menjadi badut, akan tetapi sebagian masyarakat tidak menganggap bahwa badut merupakan profesi. Dan dari pernyataan sebelumnya dibutuhkan media yang bisa menyampaikan informasi kepada masyarakat di Indonesia supaya lebih mengenal dengan lebih dalam dari profesi badut khususnya di Indonesia.

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

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, dapat ditemukan identifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

- Pada umumnya masyarakat di Indonesia jarang dan tidak mengetahui sejarah dari profesi badut.
- Profesi badut memiliki banyak jenis-jenisnya di berbagai negara salah satunya jenis badut di Indonesia yang jarang diketahui oleh masyarakat.
- Sebagian masyarakat tidak menganggap bahwa badut merupakan profesi yang membutuhkan keahlian yang khusus.

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

Setelah ditemukannya identifikasi masalah yang ada, dapat disimpulkan rumusan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu:

“Bagaimana menyampaikan informasi kepada masyarakat bahwa badut memiliki sejarah yang sangat panjang berabad-abad lamanya dan juga memiliki banyak jenisnya salah satunya di Indonesia”.

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

Berdasarkan dengan identifikasi dan rumusan masalah di atas yang telah diuraikan dan dipaparkan, maka akan dibuat batasan masalah agar perancangan ini lebih fokus dan tidak meluas perancangannya. Pada umumnya masyarakat di Indonesia jarang dan tidak mengetahui bahwa badut memiliki sejarah yang panjang juga jenis yang banyak termasuk di Indonesia dan juga masih ada sebagian masyarakat di Indonesia yang tidak menganggap bahwa badut merupakan sebuah profesi, maka dari itu batasan dalam penyebaran media informasi ini yaitu hanya di Indonesia.

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

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka dapat ditemukannya tujuan dan manfaat pada perancangan ini, adapun tujuan dan manfaat dalam perancangan ini yaitu:

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

Tujuan yang ingin dicapai pada perancangan ini adalah sebagai berikut.

- Mengenalkan badut kepada masyarakat di Indonesia bahwa badut memiliki sejarah yang sangat panjang hingga badut masih ada sampai sekarang.
- Menambah pengetahuan masyarakat di Indonesia akan sejarah badut dan jenis-jenis badut di dunia maupun yang ada di Indonesia.
- Membuat media pembelajaran dan informasi kepada masyarakat di Indonesia bahwa badut merupakan sebuah profesi yang tidaklah mudah.

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

Adapun manfaat yang dimiliki pada perancangan ini yaitu sebagai berikut:

- Masyarakat di Indonesia menjadi lebih mengenal sejarah badut.

- Masyarakat di Indonesia menjadi teredukasi bahwa badut merupakan salah satu pekerjaan atau profesi hiburan yang cukup tua dan juga ada banyak jenis-jenis badut yang ada di Indonesia maupun di negara lain.
- Masyarakat di Indonesia tidak susah untuk mencari media yang membahas badut di Indonesia.