

BAB II. TINJAUAN PROFESI BADUT

II.1. Landasan Teori

II.1.1. Pengertian Profesi

Menurut Wajdi & Lubis (2021) Profesi diambil dari serapan kata dalam bahasa Inggris yaitu “*Profes*”, atau dalam bahasa Yunani yaitu “*Επάγγελμα*” yang berarti Janji untuk memenuhi suatu kewajiban dengan melakukan tugas secara khusus dengan tetap atau permanen. Profesi menurut KBBI merupakan suatu bidang pekerjaan yang dilandasi dengan pendidikan keahlian, keterampilan, kejujuran dan sebagainya.

Menurut Aprita (2020) Profesi ialah pekerjaan yang tetap dalam waktu yang lama dengan didasarkan keahlian khusus yang didapatkan dari hasil pendidikan sesuai dengan profesi yang diambil dan ditekuni, sebagai profesi atau pekerjaan harus memenuhi tanggung jawab yang tujuannya mendapatkan atau menghasilkan biaya hidup yang mengandalkan suatu keahlian pada bidang tertentu.

Menurut Supriyadi (1998) mengatakan bahwa profesi merupakan suatu pekerjaan atau jabatan yang menuntut suatu keahlian pada bidang tertentu, tanggung jawab serta kesetiaan terhadap profesi itu sendiri. Akan tetapi seseorang dapat dikatakan profesional jika mendapat keilmuan mengenai profesionalnya yang harus didapatkan melalui pendidikan khusus, melalui ujian-ujian dan sudah mendapatkan izin berprofesi sesuai dengan bidang yang diambil sehingga seseorang layak untuk menyandang nama profesi tersebut.

II.1.2. Pengertian Hiburan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) hiburan diambil dari kata hibur merupakan suatu kegiatan yang bisa melupakan segala masalah seperti kesedihan dan sebagainya, yang bisa memulihkan rasa dari hati yang sedang tidak baik. 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.

Sedangkan menurut Wikipedia (2022) hiburan atau *entertainment* merupakan kegiatan yang bisa menarik perhatian bagi penontonnya dan bisa membuat penontonnya merasa senang dan gembira. Hiburan atau *entertainment* 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. Hiburan bisa berbentuk apa saja sesuai dengan preferensi seseorang dan pada umumnya bisa berbentuk cerita, drama atau film, buku dan masih banyak lagi tergantung dengan preferensi seseorang.

Menurut Gakhar (2007) dahulu masyarakat kuno menceritakan kisah-kisah dengan mengkomunikasikannya lewat kata-kata, gambar, suara dan gerak tubuh. Masyarakat kuno menggunakan komunikasi tersebut bukan hanya untuk sarana mewariskan budaya dan tradisi mereka, akan tetapi juga bentuk dari hiburan saat itu. Dan yang bisa dilihat sekarang tentang peninggalan kisah-kisah masyarakat kuno lewat gambar-gambar yang ada di gua, dan tulisan-tulisan yang ditinggalkan oleh masyarakat kuno.

II.2. Profesi Badut

II.2.1. Pengertian Badut

Menurut Crisp (2010) Badut atau bisa disebut juga dengan penipu (*trickster*) atau pelawak (*jester*) merupakan seseorang yang mengenakan pakaian unik berwarna cerah dan mendandani mukanya dengan bedak putih yang tebal, serta melakukan *stage* komedi dengan membalikkan norma-norma masyarakat melalui gerakan fisik. Singkatnya dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), badut adalah seseorang yang membuat orang-orang tertawa dengan gerakan fisik dan bertingkah konyol, memakai hidung merah bulat palsu, baju yang kebesaran dan dasi besar dengan motif polkadot.



Gambar II.1 Badut

Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Harlequinade#/media/File:Joseph_Grimaldi.jpg
(Diakses pada 19/07/2022)

II.2.2. Sejarah Badut

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.

Sebelum badut dikenal sebagai penghibur orang-orang dengan tingkah konyolnya, awalnya badut terlibat dalam ritual keagamaan yang dahulu pada era Yunani kuno pendeta dan badut itu merupakan orang yang sama dengan penampilan berkepala botak dan memakai pakaian tambahan agar terlihat besar. Dahulu orang-orang menganggap bahwa badut merupakan pintu untuk ke jalan yang suci, karena orang-orang era Yunani kuno menganggap tidak bisa bebas dari kesangsian tanpa tertawa terlebih dahulu. Menurut Britannica (2020) pada era Yunani kuno dan dalam teater Romawi kuno badut juga bisa disebut dengan “rustic buffoons” yang artinya orang bodoh dari desa, pada zaman Romawi kuno badut tampil memakai pakaian topi kerucut dan jadi bahan tertawaan.

Pada buku yang ditulis Litherland (1982) dikatakan bahwa pada era Romawi kuno ada peristiwa besar berhubungan dengan badut yang dikenal dengan pengeksekusian orang-orang gereja agama kristen pada abad ke-4 dimana pada masa kekaisaran Romawi yang dipimpin oleh Diocletian mengambil alih gereja pada masa itu. Saat itu Diocletian dikenal sebagai pria yang menakutkan yang bisa membuat jebakan untuk menjatuhkan raja-raja pada masa itu dan menuntut agar orang-orang menyerahkan semua kekuasaannya kepada kaisar Diocletian.

Akan tetapi ada organisasi yang berkembang pesat pada saat itu menolak untuk dikuasai yaitu orang-orang kristen pada masa itu yang kaisar Diocletian menganggap menghalangi kekuasaannya, kaisar Romawi yaitu Diocletian mengambil langkah yang tegas dan memberi 7 (tujuh) pilihan kepada gereja untuk menyerah dan tunduk kepada kaisar Diocletian atau semua pemeluk agama kristen harus memberikan pengorbanan kepada kaisar dan menyembah dewa pagan seperti yang dijelaskan oleh Litherland (1982).

Dijelaskan oleh Litherland (1982) gereja memilih untuk memberikan pengorbanan kepada kaisar Romawi, dan pada saat hari eksekusi dimulai munculah Philemon di atas altar eksekusi yang memakai pakaian diaken. Philemon merupakan seorang badut penari dan dikenal sebagai pelawak pada masanya yang berpura-pura menjadi diaken karena menolak untuk membuat orang-orang gereja di eksekusi dan dikorbankan, setelah itu Philemon membongkar identitasnya kepada publik bahwa dia bukanlah diaken yang sebenarnya. Semua orang tertawa bahkan Arrian yang menjadi hakim eksekusi pun tertawa juga, Arrian menganggap pada saat itu adalah lelucon karena Philemon yang terkenal akan leluconnya. Akan tetapi eksekusi tetap dijalankan seperti yang direncanakan setelah Philemon dan orang-orang gereja tetap menolak usulan kaisar lalu semuanya pun dieksekusi mati.

Kata badut muncul pertama kali muncul dalam sebuah drama yang ditulis oleh William Shakespeare di Inggris selama masa pemerintahan ratu Elizabeth, pada dasarnya badut di Inggris merupakan bentuk dari seni teater menurut Cresswell (2022). Dalam sebuah drama yang ditulis oleh William Shakespeare seorang aktor

berkata “Sayang sekali Yorick...” yang sedang berperan sebagai orang ceroboh, dari situ muncullah istilah *clod* atau *clumsy*, *boorish fellow*, yang diperkirakan dari kata Denmark kuno “klunni” dengan arti orang yang ceroboh, tetapi kata badut baru digunakan pada ratusan tahun mendatang.

Lalu pada abad pertengahan atau pada tahun 500 Masehi sampai tahun 1500 Masehi kala itu badut memiliki kepopuleran yang sangat tinggi di Eropa, saat itu masyarakat Eropa menyebut badut dengan nama Harlequin. Sosok Harlequin dipopulerkan oleh kelompok sandiwara yang ada di Eropa bernama “*Commedia Dell Arte*”, Harlequin merupakan badut penipu yang lucu yang di mana identik dengan gambaran seorang pelayan yang sangat ceroboh, jenaka dan suka berbohong seperti yang ditulis oleh Cresswell (2022).

Badut yang dikenal sekarang memakai bedak putih yang tebal dan baju yang besar telah dipopulerkan oleh Joseph Grimaldi yang merupakan seorang aktor, komedian dan penari pada abad ke-18. Menurut Cresswell (2022) Joseph Grimaldi dikatakan sebagai bapak dari badut modern yang dikenal sekarang, karena Joseph Grimaldi merupakan aktor yang memperkenalkan badut jenis *whiteface* yang menjadi pusat perhatian orang-orang menggantikan peran Harlequin. Berbeda dengan badut Harlequin yang selalu memakai topeng di saat pertunjukkan, Joseph mengganti topeng tersebut dengan mendandani wajahnya dengan bedak putih yang tebal. Tipe badut yang Joseph ciptakan mirip seperti kartun “*road runner*” yang dimana ada adegan kejar-kejaran dan didampingi dengan adegan kekerasan.

Badut terus mengalami perkembangan juga semakin banyak jenisnya dan pada awal abad ke-19 badut menjadi sosok yang menyeramkan yang di mana seharusnya badut menjadi penghibur penontonnya menjadi teror bagi penontonnya. Menurut Bargreen (2008) pada sebuah pertunjukkan opera yang berjudul “*Pagliacci*” sebuah karya dari seorang sastrawan bernama Ruggero Leoncavallo mengubah cerita sosok badut yang awalnya jenaka dan lucu menjadi badut menyeramkan yang melakukan pembunuhan dengan cara tertawa, setelah pertunjukkan itu citra badut berubah menjadi teror yang menakuti penonton setiap melihat sosok badut.

II.2.3. Munculnya Badut di Indonesia

Pada tahun 1975 badut mulai populer di Indonesia, saat itu yang mempopulerkan akan profesi badut ialah pak Mupriyanto atau sering dipanggil pak Mupri. Menurut Karismakristi (2016) Pak Mupri membuat badut sebagai pekerjaan setelah melihat ada pasar malam di pekan raya Jakarta (PRJ) yang bisa dijadikan penghasilan, pak Mupri memiliki ide tersebut di tahun 1969 akan tetapi baru terealisasi di tahun 1975. Setelah itu pak Mupri membuat sanggar badut pertama di Indonesia dan dengan senang hati mengajarkan keahliannya menjadi badut kepada masyarakat yang putus sekolah, yatim piatu, anak terlantar dan juga pengangguran. Sudah 40 tahun sanggar badut pak Mupri berdiri dan memberikan banyak kesempatan pada masyarakat untuk belajar salah satu seni hiburan tertua yang ada di dunia yaitu badut, membuat pak Mupri menjadi pelopor dari profesi badut di Indonesia yang masih bertahan hingga sekarang.

II.2.4. Jenis-jenis Badut

Menurut Kerman (1992) badut yang ada dalam budaya Barat setidaknya ada 4 jenis badut yang populer di sana yaitu badut *Whiteface*, *Auguste*, *The Tramp* atau *Hobo* dan yang terakhir adalah *Character Clown*. Akan tetapi dalam perkembangannya badut telah memiliki banyak jenis atau macamnya di seluruh dunia bahkan di Indonesia juga memiliki jenisnya sendiri, ada juga jenis badut jenis klasik atau badut original pada masa lampau yang masih eksis hingga sekarang. Menurut buku yang ditulis oleh Litherland, jurnal yang ditulis Kerman (1992) dan website-website yang ada di internet berikut adalah jenis-jenis badut yang ada dari abad ke-4 sampai abad ke-21:

- ***Whiteface***

Badut *Whiteface* sesuai namanya, badut ini mendandani mukanya dengan menggunakan bedak putih yang tebal dan terlihat seperti menor yang mencolok seperti yang ditulis oleh Court (2018). Bagian yang mencolok lainnya ialah hidung dan mulutnya yang dihiasi dengan warna merah yang terang dan juga terkadang di bagian telinga, wajah putihnya pada badut dapat disimbolkan dengan orang yang berwajah polos atau tidak mengerti

apa-apa akan tetapi biasanya badut *Whiteface* memiliki sifat yang sombong dan sok tahu.



Gambar II.2 Badut *Whiteface*

Sumber: <https://www.alamy.com/stock-photo-merry-bright-eyed-clown-in-whiteface-wearing-mini-bowler-hat-patchwork-32274739.html>

(Diakses pada 19/07/2022)

- ***Auguste***

Badut *Auguste* merupakan karakter badut yang bahagia dan bodoh. Badut ini juga memiliki ketenaran akan tetapi kepopulerannya masih berada di bawah karakter badut “*white face*”. Menurut Court (2018) warna dasar riasan dari wajah *Auguste* memiliki variasi dari merah muda, merah atau coklat, badut *Auguste* juga memiliki mulut yang tebal dengan garis putih seperti matanya. Sesuai dengan karakternya yang selalu ceria, *Auguste* mengenakan 2 jenis pakaian yang sangat ketat dan juga pakaian yang longgar atau terlalu kecil dan terlalu besar. Dengan warna-warna yang beragam, memiliki corak atau pola-pola besar.



Gambar II.3 Badut *Auguste*

Sumber: <https://www.wishpond.com/lp/1802099/>

(Diakses pada 19/07/2022)

- ***The Tramp* atau *Hobo***

The Tramp merupakan badut memiliki ekspresi datar, serius dan badut pantomim yang sedih. Menurut Court (2018) *The Tramp* memakai pakaian yang tidak teratur dan membuang kebangsawannya untuk melucu. Dan ciri khas dandanan dari badut *The Tramp* yaitu mempunyai janggut yang natural dan ekspresi mulut yang sedih, badut *The Tramp* merupakan badut yang diciptakan di Amerika.



Gambar II.4 Badut *The Tramp*

Sumber: <https://trixtan.com/types-of-clowns/>

(Diakses pada 19/07/2022)

- **Blackface**

Seperti badut *Whiteface*, badut *Blackface* memiliki warna dandanan yang berbanding terbalik dengan *Whiteface*. Menurut John (1999) *Blackface* sesuai namanya badut ini merias mukanya dengan bedak hitam yang tebal, akan tetapi badut ini diperankan oleh orang-orang kulit putih dan bukannya orang dengan kulit hitam asli. Riasan wajah yang hitam dipakai untuk membuat sebuah pertunjukkan bukan untuk menjelekkan orang-orang kulit hitam, *Blackface* mulai terkenal di Amerika Serikat pada abad ke-19 dan memberikan kontribusi terhadap penyebaran anti rasisme.



Gambar II.5 Badut *Blackface*

Sumber:

https://en.wikipedia.org/wiki/Blackface#/media/File:Minstrel_PosterBillyVanWare_edit.jpg

(Diakses pada 19/07/2022)

- **Harlequin**

Menurut Britannica (2008) *Harlequin* adalah badut yang paling terkenal dari Zhanni atau sebuah karakter pelayan pada komik yang berasal dari *Italian commedia dell'arte*. Peran tersebut diyakini telah diperkenalkan oleh Zan Ganassa pada akhir abad ke-16, dan dipopulerkan oleh salah satu aktor

yang berasal dari Italia bernama Tristano Martinelli pada tahun 1584-1585 di Paris. Dan *Harlequin* menjadi karakter yang dipasarkan secara luas setelah kematian Martelli pada tahun 1630, penampilan *Harlequin* identik dengan kostumnya yang berbentuk kotak. Sifat atau peran karakter *Harlequin* adalah sebagai pelayan yang baik hati, gesit dan cerdas juga terkadang bertindak untuk menggagalkan rencana dari tuannya.

Karakter *Harlequin* bersaing dengan karakter *Pierrot* yang dimana karakternya lebih keras dan melankolis, kemudian karakter *Harlequin* berkembang menjadi karakter prototipe pahlawan romantis. Karakter *Harlequin* pertama kali muncul di Inggris pada awal abad ke-17 dan menjadikan karakter *Harlequin* sangat terkenal dan menjadi pusat perhatian pada era tersebut.



Gambar II.6 Badut *Harlequin*

Sumber:

https://en.wikipedia.org/wiki/Harlequin#/media/File:SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_01.jpg

(Diakses pada 19/07/2022)

- ***Jester***

Menurut Court (2018) *Jester* atau pelawak istana adalah seorang penghibur yang ada selama era abad pertengahan dan pada era Renaisans yang merupakan anggota dari seorang bangsawan atau sebuah pelayan yang dipekerjakan oleh seorang raja untuk menjamu dan menghibur tamunya. *Jester* merupakan badut yang sering keliling kota untuk menghibur rakyat-rakyat jelata pada masanya, *jester* sering berjalan-jalan ke tempat seperti pameran dan pasar kota yang masih menjadi tradisi *jester* hingga zaman modern ini. *Jester* memiliki tampilan dengan baju yang cerah dan topi eksentrik dengan pola yang beraneka ragam.



Gambar II.7 Badut *Jester*

Sumber:

https://en.wikipedia.org/wiki/Jester#/media/File:William_Merritt_Chase_Keying_up.jpg

(Diakses pada 19/07/2022)

- ***Mime***

Mime merupakan karakter seniman pantomim, *Mime* adalah orang yang menggunakan *mime* sebagai media teater atau sebuah seni pertunjukkan. Menurut Court (2018) karakter *Mime* memerankan sebuah cerita melalui sebuah gerakan tubuh tanpa mengucapkan sebuah kata-kata dari mulutnya. Tubuhnya menjadikan pengganti pesan komedi selain dari kata-katanya, *Mime* bisa dikenal juga sebagai seni pertunjukkan komedi bisu yang dimana karakternya maupun di film dan drama merupakan komedi tanpa suara.



Gambar II.8 Badut *Mime*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/296956169149399184/>

(Diakses pada 19/07/2022)

- ***Pierrot***

Menurut Cresswell (2022) *Pierrot* adalah sebuah karakter pantomim yang berawal dari sebuah kelompok para penghibur di akhir abad ke-19, yang muncul dan tampil di Paris dan bisa dikenal sebagai *Comedie-Italienne*. Nama *Pierrot* merupakan sebuah kata yang dipakai untuk menunjukkan hubungan karib dari kata *Pierre* (Petrus), watak dari karakternya semasa populernya budaya dalam puisi, fiksi dan seni rupa serta layar lebar dan balai konser menjadikan karakter badut *Pierrot* merupakan karakter badut yang sedih.



Gambar II.9 Badut *Pierrot*

Sumber:

https://en.wikipedia.org/wiki/Pierrot#/media/File:Paul_Legrand_by_Nadar_c185

5.jpg

(Diakses pada 19/07/2022)

- **Rodeo**

Menurut Court (2018) badut *Rodeo* merupakan pengiring ternak atau yang paling umum adalah pengiring banteng dan penunggang banteng dengan kostum koboi, awalnya badut *Rodeo* memiliki satu pekerjaan untuk melindungi pengendara yang terlempar dari banteng. Serta badut *Rodeo* memberikan bantuan-bantuan yang terkesan lucu guna menghibur penontonnya, saat ini di Amerika Serikat pekerjaannya dibagi menjadi dua yang pertama ialah melindungi penunggang banteng dan yang kedua menjadi penghibur yang memberikan humor kepada penonton.



Gambar II.12 Badut Rodeo

Sumber:

https://en.wikipedia.org/wiki/Rodeo_badut#/media/File:Last_Chance_Stampede_2013_02.JPG

(Diakses pada 19/08/2022)

- **Character Clown**

Menurut Court (2018) *Character Clown* atau bisa disebut dengan karakter badut, merupakan karakter yang diadaptasi dari karakter-karakter ikonis dan eksentrik seperti karakter *Butcher* (Pemotong Daging), koki roti, polisi, ibu rumah tangga atau gelandangan. Riasan karakter badut dimulai dengan dasar warna daging dan menggunakan aksesoris apa saja yang berkaitan

dengan karakternya, mulai dari kacamata, kumis dan janggut hingga telinga yang besar atau juga rambut-rambut yang aneh.



Gambar II.13 Badut Karakter

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/71987294017686061/>

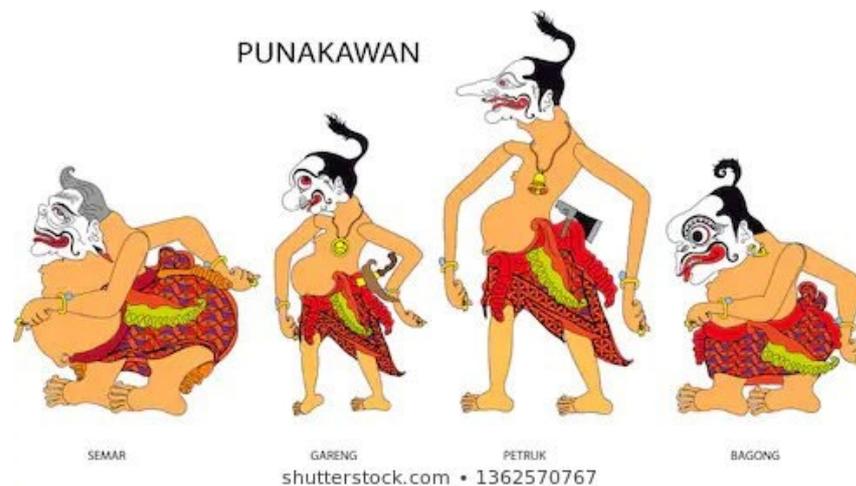
(Diakses pada 19/07/2022)

- **Punakawan**

Menurut Ini (2021) Punakawan adalah wayang kulit khas Indonesia yang diciptakan oleh Empu Panuluh dalam karangan karya sastra berjudul Gatotkacasraya pada masa kerajaan Kediri, punakawan merupakan tokoh asli ciptaan dari Indonesia karena tidak ditemukannya karakter ini di naskah asli Mahabarata dan Ramayana. Punakawan bisa diartikan sebagai “Puna” yang artinya paham dan “kawan” yang artinya teman, atau dalam pengertiannya Punakawan bukanlah hanya pengikut atau bawahan dari majikannya melainkan menjadi penasihat ketika majikannya salah dan menegurnya layaknya sebagai teman.

Menurut Ini (2021) Punakawan beranggotakan empat orang, yakni: Pertama, Semar yang sifatnya penyabar dan bijak. Ia mempunyai rambut dengan potongan Seperti anak kecil yang mana potongan ini sebagai simbol

jiwa tua dan muda dalam dirinya. Kedua, Gareng. Gareng mempunyai nama lengkap Nala Gareng yang berarti hati yang kering. Ia mempunyai sifat yang sangat berhati-hati dalam bertindak. Ia juga memiliki cacat pada kakinya. Ketiga, Petruk. Petruk mempunyai wajah yang buruk rupa, namun ia berhati bersih. Hal ini menyiratkan bahwa untuk jangan memandangi seseorang dari fisiknya saja, namun hatinya. Terakhir, Bagong. Bagong mempunyai perawakan yang hampir sama dengan Semar. Hal ini dikarenakan Ketika Semar berada di bumi, ia merasa kesepian. Akhirnya ia meminta kepada Ayahnya, Sang Hyang Tunggal untuk diberikan teman. Tak lama, Bagong pun turun sebagai bentuk bayangan dari Semar.



Gambar II.14 Punakawan

Sumber: <https://id.quora.com/Apa-yang-membuat-tokoh-Punakawan-memiliki-peran-penting-dalam-budaya-Jawa-khususnya-Semar>
(Diakses pada 15/08/2022)

II.3. Analisis Permasalahan

II.3.1. Data Wawancara

Pada penelitian tentang profesi badut ini, salah satu metode penelitian yang dilakukan melalui wawancara kepada Supriyadi Muhammad Zakaria sebagai senior di bidang profesi badut dengan pengalaman dari tahun 1997, dan dari hasil wawancara tersebut didapatkan data sebagai berikut.



Gambar II.15 Foto Profil Bapak Supriyadi

Sumber: Data Bapak Supriyadi (2021)

Dari masalah yang terjadi pada Badut era ini, narasumber mengatakan bahwa Profesi badut tetap ada walaupun tidak menonjol dan jarang terlihat. Narasumber sudah menjalani profesi ini kurang lebih selama 24 tahun, badut memiliki sejarahnya dengan mulai badut *Auguste* yang bermula dari sebuah pengusaha yang bangkrut memulai usaha dengan usaha yang berbasis hiburan kepada penonton. Dan mulai dari situ badut berkembang hingga badut yang dikenal saat ini, narasumber mengatakan bahwa setiap badut memiliki sebuah komunitas atau sanggar dan memegang kode etik sebagai badut.

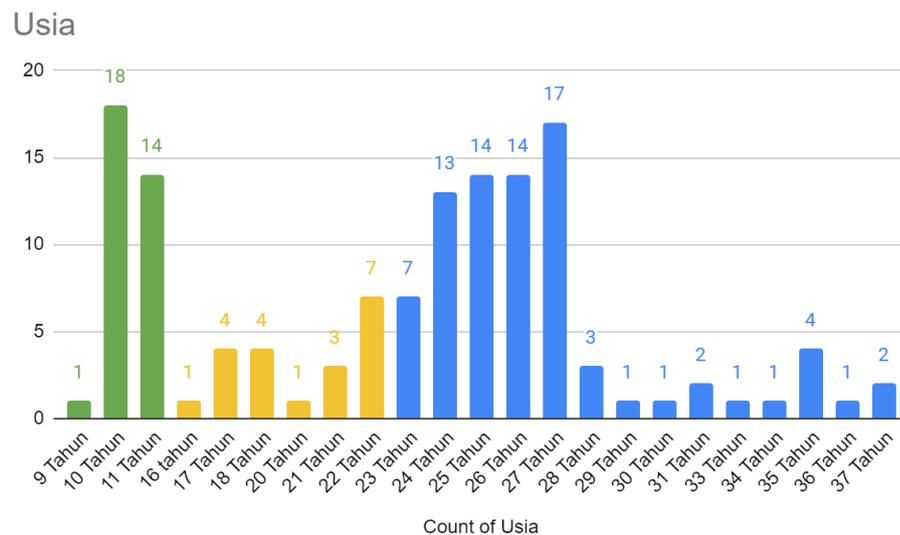
Dalam pertanyaan yang menyinggung apakah masyarakat mengetahui sejarah dan jenis-jenis badut, bapak Supriyadi mengatakan bahwa sangat sedikit masyarakat yang mengetahui jenis-jenis badut dan juga sejarah awal mula terciptanya badut. Bapak Supriyadi juga mengatakan bahwa badut yang ada di jalanan tidak dianggap sebagai badut karena tidak memenuhi kode etik badut, akan tetapi bapak Supriyadi juga mengatakan bahwa beliau tidak bisa membubarkan badut itu karena beliau mengetahui mereka yang sedang menjadi badut jalanan juga mencari nafkah untuk keluarganya.

Pertanyaan yang selanjutnya yaitu mengenai apakah bapak Supriyadi setuju untuk mengedukasi masyarakat mengenai sejarah dan jenis-jenis badut melalui suatu

media informasi, jawaban beliau yaitu sangat setuju untuk membuat suatu informasi melalui media untuk mengedukasi masyarakat di Indonesia.

II.3.2. Data Kuesioner

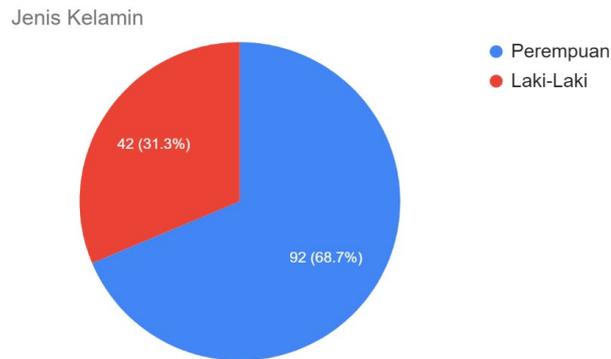
Pada penelitian tentang Badut ini, salah satu metode dalam penelitian ini selain dengan wawancara akan dilakukan melalui kuesioner yang bertujuan mengetahui opini-opini masyarakat umum tentang permasalahan pada penelitian ini. Dan dalam penyebarannya melalui *online* dan *offline* terdapat responden yang menjawab sebanyak 134 responden, yang di mana lebih dari cukup untuk mewakili opini seluruh masyarakat yang ada di Indonesia. Berikut adalah ringkasan dari kuesioner yang telah disebar oleh penulis dan dijawab oleh responden.



Gambar II.16 Diagram Usia Responden

Sumber: Data Pribadi (2022)

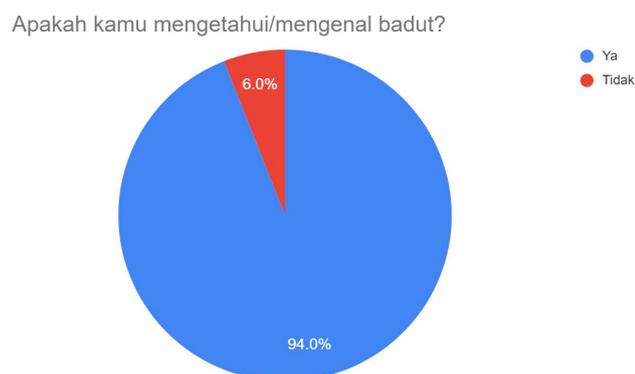
Diagram diatas adalah umur dari responden yang menjawab kuesioner yang disebar melalui *online* dan *offline*, dan bisa dilihat pada gambar diatas rentang umur responden yang menjawab kuesioner mulai dari umur 9 tahun hingga 37 tahun. Dalam penyebarannya kuesioner, tidak ada batasan usia untuk mengisinya maka dari itu banyak usia yang beragam dari anak-anak hingga orang dewasa.



Gambar II.17 *Chart* Jenis Kelamin

Sumber: Data Pribadi (2022)

Dalam penyebaran kuesioner *online* dan *offline* diatas terdapat diagram dalam bentuk *chart* yang menunjukkan jawaban dari responden 68,7 % yang mengisi Perempuan dan 31,3 % yang mengisi jawaban laki-laki. Bisa dilihat rentang dari jenis kelamin yang mengisi kuesioner yang disebar lebih dominan perempuan yang mengisi, akan tetapi masih ada laki-laki yang menjawab dari kuesioner yang telah disebarluaskan.



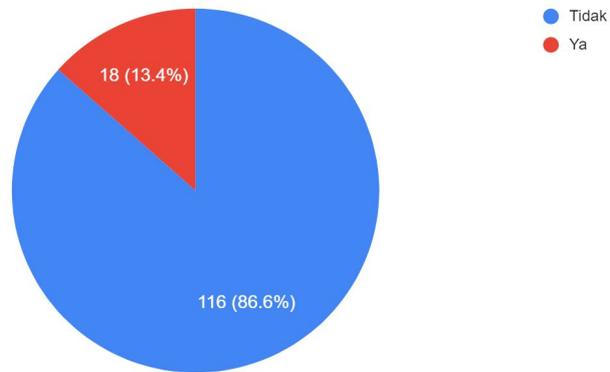
Gambar II.18 *Chart* Pertanyaan 1

Sumber: Data Pribadi (2022)

Setelah itu masuk dalam pertanyaan pertama kuesioner atau angket dengan pertanyaan “Apakah kamu mengetahui/mengenal apa itu badut?”, dan jawaban dari responden adalah 94% menjawab Ya lalu 6% menjawab Tidak. Dan bisa dilihat

bahwa banyak responden yang mengetahui atau mengenal apa itu badut, yang di mana badut merupakan sebuah profesi untuk menghibur penontonnya.

Sebelumnya, apakah kamu mengetahui tentang sejarah badut?
Awal mula tercipta, kapan badut muncul dan lain-lain?

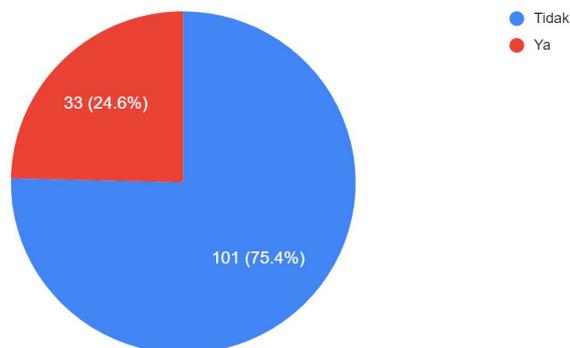


Gambar II.19 *Chart* Pertanyaan 2

Sumber: Data Pribadi (2022)

Selanjutnya adalah pertanyaan yang kedua yaitu “Sebelumnya, apakah kamu mengetahui tentang sejarah badut? Awal mula tercipta, kapan badut muncul dan lain-lain?” bisa dilihat jawaban responden sebagian besar menjawab Tidak dengan 87% dan 13% yang menjawab dengan Ya mengetahui sejarah dari badut. Masih banyak responden belum atau tidak mengetahui sejarah dari badut, yang di mana badut sudah ada sejak dinasti ke-5 Mesir.

Apakah kamu mengetahui jenis-jenis dari badut yang ada?
Contohnya seperti Harlequin, Whiteface atau Jester?



Gambar II.20 *Chart* Pertanyaan 3

Sumber: Data Pribadi (2022)

Masuk dalam pertanyaan ketiga dimana pertanyaannya yaitu “Apakah kamu mengetahui jenis-jenis dari badut yang ada? Contohnya seperti *Harlequin*, *Whiteface* atau *Jester*?” dan didapat responden sebagian besar memilih dengan jawaban Tidak dengan 75% dan 25% untuk yang menjawab Ya. Banyak responden tidak mengetahui bahwa badut memiliki jenis-jenisnya yang tidak sedikit, terutama nama dari jenis badut yang pernah dilihat oleh responden.



Gambar II.21 *Chart* Pertanyaan 4

Sumber: Data Pribadi (2022)

Dalam diagram chart di atas merupakan pertanyaan yang keempat yang mempertanyakan “Apakah kamu mengetahui bahwa Indonesia memiliki jenis badut sendiri?” dan responden sebagian besar menjawab Tidak mengetahui adanya badut khas Indonesia dengan 54,5% dan 45,5% menjawab Ya mengetahui bahwa Indonesia memiliki jenisnya tersendiri. Banyak responden yang tidak mengetahui bahwa di Indonesia sendiri memiliki jenis badut tersendiri yang berbeda dari badut Eropa, padahal badut sendiri memiliki banyak jenis yang berbeda di setiap negara.



Gambar II.22 *Chart* Pertanyaan 5

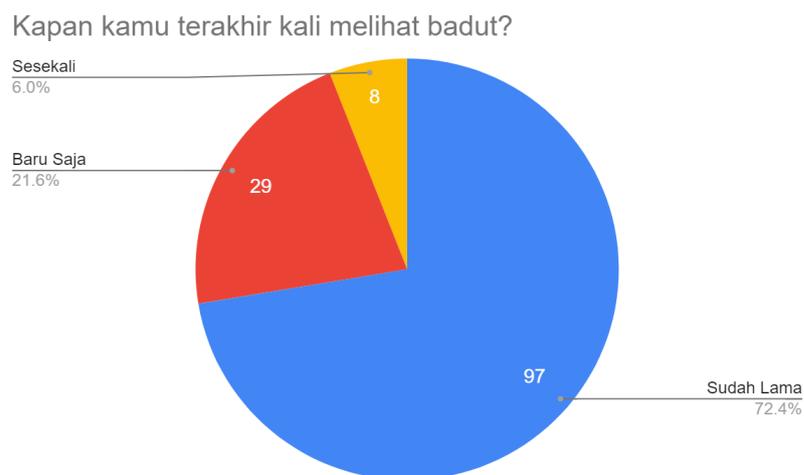
Sumber: Data Pribadi (2022)

Selanjutnya pertanyaan kelima yang diberikan kepada responden adalah “Menurut pandangan pribadi kamu apakah saat melihat badut itu menakutkan atau tidak?” sebagian besar responden menjawab dengan biasa saja dengan 64,9%, lalu 27,6% responden menjawab badut itu menakutkan dan 7,5% responden menjawab suka dengan badut. Dari responden yang menjawab, masih ada beberapa yang menganggap bahwa badut itu menakutkan dan ada juga masih ada beberapa responden yang suka dengan badut.



Gambar II.23 *Chart* Pertanyaan 6

Sumber: Data Pribadi (2022)

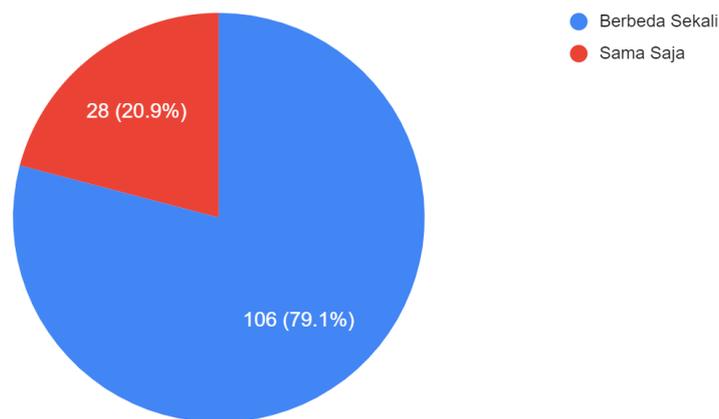


Gambar II.24 *Chart* Pertanyaan 7

Sumber: Data Pribadi (2022)

Masuk ke pertanyaan keenam yaitu “Menurut kamu apakah badut merupakan sebuah profesi?”, dan responden menjawab 71,6% menjawab ya dan sisanya 28,4% menjawab dengan tidak. Masih ada responden yang menganggap bahwa badut bukanlah sebuah profesi, padahal menjadi badut tidaklah mudah dan dibutuhkan keahlian yang khusus sama seperti sifat dari profesi. Selanjutnya masuk ke pertanyaan ketujuh yaitu mengenai “Kapan kamu terakhir kali melihat badut?”, sebagian besar responden menjawab bahwa mereka sudah lama tidak bertemu atau menjumpai badut dengan 72,4% menjawab sudah lama, lalu 21,6% menjawab baru saja atau tidak lama baru bertemu badut dan sisanya 6,0% sesekali atau jarang menemui atau menjumpai badut.

Menurut pandangan pribadi kamu apakah sifat badut yang ada di dunia nyata dan di film itu berbeda atau sama?



Gambar II.25 *Chart* Pertanyaan 8

Sumber: Data Pribadi (2022)

Masuk ke pertanyaan terakhir yaitu “Menurut pandangan pribadi kamu apakah sifat badut yang ada di dunia nyata dan di film itu berbeda atau sama?”, dan responden sebagian besar menjawab berbeda sekali dengan 79.1% dan sisanya menjawab sama saja dengan 20,9%. Banyak responden menjawab bahwa badut berbeda sekali yang ada di film dengan badut di dunia nyata, dan banyak yang mengadaptasi film badut menjadi pembunuh contohnya film IT (2017).

II.4. Resume

Dalam hasil wawancara dengan narasumber, dijelaskan bahwa masyarakat sedikit sekali yang mengetahui jenis-jenis badut dan juga sejarah awal mula terciptanya badut. Supriyadi juga mengatakan bahwa badut yang ada di jalanan tidak dianggap sebagai badut karena tidak memenuhi kode etik badut, akan tetapi bapak Supriyadi juga mengatakan bahwa beliau tidak bisa membubarkan badut itu karena beliau mengetahui mereka yang sedang menjadi badut jalanan juga mencari nafkah untuk keluarganya. Mauk ke data kuesioner, seperti yang dijelaskan oleh Supriyadi bahwa masih banyak masyarakat tidak mengetahui apa itu sejarah dari badut. Banyak juga masyarakat di Indonesia tidak mengetahui apa itu jenis-jenis badut, apalagi masih ada masyarakat yang menganggap bahwa badut bukanlah sebuah profesi. Padahal badut merupakan pekerjaan yang tidak bisa semua orang bisa melakukannya, dibutuhkan keahlian yang khusus agar bisa menjadi badut yang menghibur.

Maka dari itu berdasarkan penelitian dan hasil dari wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan maka ditemukannya masalah pada profesi badut, setelah melakukan survei melalui *online* dan *offline* dapat diketahui bahwa masyarakat umum tidak mengetahui bagaimana sejarah terciptanya dan jenis-jenis badut di dunia dan salah satunya juga di Indonesia. Yang di mana tanpa disadari badut merupakan profesi hiburan yang cukup tua di dunia dan sudah ada sejak zaman Romawi kuno yang masih ada hingga sekarang.

II.5. Solusi Perancangan

Mengacu pada permasalahan di atas maka disarankan solusi perancangan dengan membuat media informasi mengenai sejarah-sejarah badut, jenis-jenis badut dan hal yang bersangkutan dengan profesi badut, supaya masyarakat di Indonesia lebih mengenal sejarah terbentuknya badut sebagai profesi hiburan yang cukup tua dan menjadikan sebagian masyarakat setuju bahwa badut merupakan pekerjaan yang membutuhkan keahlian yang khusus.