

## **BAB I. PENDAHULUAN**

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

Jawa barat merupakan salah satu provinsi dari negara Indonesia, yaitu negara yang kaya akan budayanya, sudah pasti memiliki keberanekaragaman budaya yang melahirkan sebuah kesenian-kesenian tradisional antara lain seni musik, seni tari dan seni pertunjukan yang diantaranya dikenali oleh sebagian masyarakat. Salah satu dari kesenian yang ada di provinsi Jawa Barat adalah seni pertunjukan wayang golek atau disebut juga wayang golek purwa, yaitu merupakan pertunjukan yang dipentaskan khususnya di wilayah Jawa Barat dan merupakan salah satu dari ragam kesenian wayang. Kesenian pertunjukan wayang golek sendiri berkembang menjadi sebuah bentuk pagelaran, lebih tepatnya sebagai media hiburan, sebagai fungsi selamatan atau ritual. Pada pementasan wayang golek sendiri mempunyai tokoh-tokoh atau karakter yang diperankan dengan boneka wayang dan dimainkan oleh dalang, wayang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) adalah sebuah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu, yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional, biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang.

Para tokoh wayang golek yang dimanfaatkan sebagai pemeran memiliki sifat-sifat juga peranan dalam cerita pewayangan. Banyaknya tokoh yang disajikan pada pementasan wayang golek menjadi daya tarik dari kesenian tersebut. Pada wayang golek purwa tokoh yang dibawa merupakan tokoh yang ada pada cerita kitab Ramayana atau Mahabarata dari negara India. Tokoh tersebut dibedakan dengan raut ukiran, busana dan juga sifat watak yang dibawakan oleh dalang. Dalam kitab Mahabarata, karakter-karakter yang biasa ditampilkan pada cerita wayang golek purwa contohnya antara lain, 5 pandawa yang terdiri dari Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa, lalu ada Gatotkaca, Arimbi, Abimanyu, Bisma, Semar, Cepot, Dawala, Gareng dan sebagainya. Banyaknya karakter – karakter atau tokoh pada wayang golek purwa tersebut, Gatotkaca menjadi karakter yang terkenal di Indonesia dan menjadi daya tarik yang cukup besar bagi masyarakat. Gatotkaca merupakan salah satu tokoh atau karakter dalam cerita pewayangan, yang

bersumber dari kitab Mahabarata dan dikembangkan menjadi tokoh pertunjukan wayang di pulau Jawa. Tokoh Gatotkaca tersebut sudah tidak asing lagi bagi para masyarakat secara umum dan bagi para generasi muda secara khusus. Jika dipelajari dengan cermat dan seksama, semua cerita dalam pewayangan memiliki makna filosofis yang sangat penting bagi kehidupan manusia dengan menunjukkan arah yang benar mengenai nilai-nilai kebenaran hidup yang hakiki, yang merupakan bayangan kehidupan manusia dengan segala problematika yang dihadapinya. Ardian Kresna (2012) menjelaskan “Cerita dalam lakon pewayangan tersebut dianggap sebagai cerminan kehidupan manusia di dunia dan mengandung nilai-nilai pendidikan moral yang tinggi”.



Gambar I. 1 Tokoh Gatotkaca di nusantara

Sumber: <http://assets.kompasiana.com/items/album/2016/03/26/gatot-kaca-by-willustration-56f69434b37a610f0dc69164.jpg?v=600&t=o?t=o&v=770>  
(Diambil Pada 14/08/2022)

Seiring perkembangannya zaman dan pesatnya teknologi, kebudayaan lokal di Indonesia mulai luntur, semakin membuat budaya banyak dilupakan dan ditinggalkan oleh masyarakat terlebih para generasi muda. Faktor di atas tersebut menjadi ketertarikan masyarakat pada zaman modern ini yang memunculkan media baru atau *new media*, Abu Hassan Hasbullah dalam Andy Nugroho (2020) “*new media* seperti ‘kepercayaan baru’ yang melintasi semua batas politik, ekonomi dan agama yang dipeluk oleh hampir semua orang di dunia”. Dari teknologi yang canggih hingga ranah permainan modern menggeser identitas dan membuat ekstensi baru dari tokoh Gatotkaca versi wayang golek juga asal-usul dari tokoh

tersebut sebagai identitas budaya Indonesia. Pernyataan tersebut membuat budaya lokal kesenian mulai mengalami pergeseran yang diakibatkan budaya luar yang masuk dengan mudah melalui teknologi mengubah norma-norma dan adat istiadat. Dalam penggunaan media baru masyarakat mulai melupakan kesenian budaya lokal, salah satunya adalah pewayangan yang menggeser para tokoh-tokoh tersebut mulai dilupakan dikarenakan kurangnya informasi terhadap kesenian tersebut. Masyarakat menjadi mengenal Gatotkaca hanya sebagai tokoh saja, tidak dalam perwujudan tokoh wayang golek. Nilai-nilai yang terkandung pada tokoh Gatotkaca versi wayang golek sebagai sebuah bentuk yang memiliki arti sudah banyak tidak diketahui oleh masyarakat terlebih generasi muda dan nilai-nilai cerita dari tokoh Gatotkaca versi wayang golek sudah luntur bahkan jarang diketahui oleh masyarakat.

Tokoh Gatotkaca versi wayang golek semestinya dikenal oleh para masyarakatnya sendiri khususnya para generasi muda di Jawa Barat, sebagai identitas budaya lokal yang patut dibanggakan. Beberapa riset dan perancangan mengenai tokoh Gatotkaca sudah pernah dilakukan oleh pihak lain seperti, perancangan yang dilakukan oleh Adison. T., Jupriani, Kamal. M. N. (2018) dengan judul “Perancangan Komik Fiksi Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris” perancangan tersebut membahas tokoh Gatotkaca yang dikembangkan melalui media komik, dengan tujuan perancangan komik bisa menyampaikan pesan secara efektif dan apa yang disampaikan bisa langsung dipahami tanpa harus berpikir dulu seperti buku teks, maupun novel. Berikutnya perancangan yang dilakukan oleh Adiputra, Jonathan (2018) dengan judul “Perancangan buku ilustrasi cerita wayang Gatotkaca” Perancangan tersebut mengangkat cerita rakyat Gatotkaca, menggabungkan cerita wayang dengan bentuk dan gaya kartun fiksi populer tentang pahlawan super asing, dipadukan dengan halaman sejarah yang mengangkat cerita wayang Gatotkaca. Mengenalkan budaya Indonesia kepada anak melalui buku bergambar yang menampilkan karakter visual populer. Ketiga ada perancangan yang dilakukan Ma’arif. C., Nofikasari. I., Susanto. R. (2021) dengan judul “Game Platformer Gatotkaca Sebagai Pengenalan Tokoh Wayang Berbasis Android” Setiap daerah di Indonesia memiliki keragaman karakteristik yang menunjukkan identitas daerah

tersebut, wayang adalah salah satunya. Untuk membantu melestarikan budaya wayang, dicari cara untuk menyesuaikan wayang dengan konten yang menarik. Dari penelitian yang dikumpulkan diatas belum ada yang secara spesifik membahas Gatotkaca dengan versi wayang golek. Dengan adanya permasalahan di atas maka perancangan mengenai tokoh Gatotkaca versi wayang golek menjadi sebuah hal yang penting untuk dibahas. Harapan perancangan tokoh Gatotkaca versi wayang golek ini dapat menjadi sebuah identitas budaya yang bisa dibanggakan dan bisa memberikan dorongan semangat kecintaan kepada kehidupan manusia dan juga alam semesta, untuk mencapai nilai norma budi pekerti yang terkandung dalam aturan dari adat. Kepada masyarakat khususnya di Jawa Barat, dikarenakan budaya wayang golek yang tercipta di provinsi Jawa Barat.

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

Dari latar belakang masalah yang ada, dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah adalah sebagai berikut.

- Pesatnya perkembangan teknologi, memunculkan media baru dan menjadi sebuah eksistensi baru yang menggeser tokoh Gatotkaca versi wayang golek. Tokoh tersebut sedikit demi sedikit mulai dilupakan oleh masyarakat khususnya pada generasi muda karena masuknya budaya-budaya asing melalui teknologi.
- Kurangnya media informasi terhadap tokoh Gatotkaca versi wayang golek sebagai pedoman salah satu budaya lokal.
- Nilai-nilai yang terkandung pada tokoh Gatotkaca versi wayang golek, sebagai sebuah bentuk yang memiliki arti sudah banyak tidak diketahui oleh masyarakat terlebih generasi muda.
- Nilai-nilai cerita dari tokoh Gatotkaca sudah luntur bahkan jarang diketahui oleh masyarakat.

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

Dilihat dari identifikasi masalah yang disebutkan diatas, rumusan masalah pada perancangan ini yaitu, “Bagaimana memberikan informasi kepada masyarakat

mengenai bentuk fisik tokoh Gatotkaca versi wayang golek dan nilai-nilai dari cerita dalam tokoh Gatotkaca sebagai salah satu karakter budaya lokal dalam wayang golek?”.

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

Dalam identifikasi dan rumusan masalah penulis akan membatasi permasalahan antara lain:

- Batasan objek pada perancangan ini adalah Gatotkaca versi wayang golek, adapun batasan cerita yang mengacu kepada rangkuman dari buku “Gatotkaca Satria dari Pringgadani” pada tahun 2016 yang ditulis oleh Lustantini Septiningsih dari KEMDIKBUD sebagai penceritaan kelahiran hingga kematian dari tokoh Gatotkaca. Pemilihan buku tersebut dikarenakan, kelengkapan informasi mengenai cerita dari tokoh Gatotkaca. Adapun batasan objek dari sisi bentuk wayang golek Gatotkaca mengacu pada buku dari Asep Sunandar Sunarya dan buku Suryana J (2002), serta jurnal dan skripsi lainnya.
- Batasan subjek pada perancangan ini adalah masyarakat di Jawa Barat khususnya generasi muda. Hal ini dikarenakan masyarakat mulai kekurangan ketertarikan terhadap wayang golek yang berasal dari daerah itu sendiri. Generasi muda dipilih sebagai penerus bangsa yang harus mengetahui asal-usul budayanya, dan diharapkan menerapkan nilai budi pekerti pada tokoh Gatotkaca.
- Batasan tempat perancangan ini ditunjukkan kepada masyarakat Jawa Barat dengan studi kasus pencarian data di wilayah kota Bandung. Alasan pemilihan kasus di kota Bandung dikarenakan, Bandung sebagai ibu kota dari Jawa Barat dan juga sebagai kota percontohan untuk daerah lain di Jawa Barat.

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

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai pada perancangan tugas akhir ini yaitu:

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

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

- Menginformasikan mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam bentuk fisik tokoh wayang golek Gatotkaca, berupa perwujudan tokoh Gatotkaca pada versi wayang golek.
- Menginformasikan nilai-nilai cerita tentang kelahiran dari tokoh Gatotkaca.

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

Manfaat yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Membangun pengetahuan masyarakat dan menambah wawasan yang lebih baik dalam melihat karakter wayang golek juga meningkatkan kesadaran publik terhadap tokoh wayang golek Gatotkaca.
- Membangun pengetahuan yang mampu menjaga eksistensi tokoh Gatotkaca versi wayang golek di masyarakat, khususnya pada generasi muda untuk ditiru juga diterapkan dan menjadi landasan informasi dari norma nilai budi pekerti yang baik di kehidupan.