BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Bloomfield (dalam Abdul Wahab, 1995, h.40) makna adalah suatu bentuk kebahasaan yang harus dianalisis dalam batas-batas unsur-unsur penting situasi di mana penutur mengujarnya. Makna merupakan hubungan antara bahasa dengan bahasa luar yang disepakati bersama oleh pemakai bahasa sehingga dapat saling dimengerti. Batasan tentang pengertian makna sangat sulit ditentukan karena setiap pemakai bahasa memiliki kemampuan dan cara pandang yang berbeda dalam memaknai sebuah objek.

Istilah wayang merupakan sesuatu yang akrab bagi kebanyakan masyarakat Indonesia, terutama penduduk Pulau Jawa dan Bali. Penduduk di luar kawasan kedua daerah tersebut memperoleh pengetahuan tentang wayang melalui media massa atau bangku sekolah. Teknologi komunikasi terus berkembang pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Dampaknya, baik maupun buruk, bisa dirasakan oleh hampir semua lapisan masyarakat. Penerangan yang disampaikan pemerintah dapat segera sampai pada khalayak. Kehendak pemerintah untuk menyebarkan keseragaman penyampaian informasi kepada seluruh anggota masyarakat dan lapisannya, dimanapun mereka berada, menghasilkan kesamaan objek amatan dan pengalaman, pendidikan maupun hiburan. Tidak bisa disangkal,

pemberitaan atau tayangan wayang sudah bisa sampai pada masyarakat luas, termasuk yang berada di luar Jawa dan Bali.

Wayang merupakan hasil budaya bangsa Indonesia. Keberadaannya telah teruji lewat perjalanan sejarah yang amat panjang dengan hanya sedikit perubahan, hal tersebut membuktikan bahwa wayang merupakan satu jenis hasil budaya bangsa Indonesia yang terus menerus mendapat dukungan masyarakatnya. Sejarah perkembangan wayang, khususnya wayang kulit, telah banyak ditulis oleh pakar wayang. Tetapi sebaliknya, hanya sedikit yang mengupas wayang golek. Belum jelas apa yang menyebabkan kenyataan tersebut, apakah wayang golek kurang terkenal dibanding wayang kulit atau apakah data kesejarahan wayang golek tidak selengkap wayang kulit, apakah penggemar wayang golek lebih sedikit dibanding wayang kulit. Meskipun permasalahan tersebut bukan pokok telaah tulisan ini, namun sengaja dikemukakan untuk membeberkan data bahasan atau hasil penelitian wayang golek sangat kurang (Suryana, 2001, h.45-46).

Pengertian wayang secara luas bisa mengandung makna gambar karena penikmatannya hanya mungkin dari arah muka. Wayang golek merupakan salah satu khasanah kesenian Jawa Barat yang tergolong ke dalam cabang seni tradisi pertunjukkan. Dalam perkembangannya, seni wayang golek telah memberikan warna tersendiri dalam realitas budaya yang dinamis. Perubahan dalam perspektif kebudayaan merupakan konsekuensi logis dari dinamika kebudayaan yang selalu merambah kepada berbagai aspek kehidupan.

Masyarakat melibatkan diri dengan respon-respon emosi terhadap warna, maka arti simbolis warna tidak dapat dipisahkan dari respon-respon tersebut walaupun agak bernuansa mistik. Interpretasi mistik ini timbul pada puncak sistem kemasyarakatan masa lampau. Masyarakat Sunda tradisi mengenal konsep penggunaan warna yang memiliki makna perlambangan, diterapkan dengan persesuaian arah mata angin. Konsep tersebut kemudian dikenal dengan istilah "*nu opat kalima pancer".* Sifat-sifat kepribadian seseorang dihubungkan dengan nilai simbolis warna dan disamping itu nilai simbolisnya terletak dalam istilah tingkah laku. Asosiasi psikologis tentang warna merupakan ikatan budaya suatu masyarakat tertentu yang telah menjadi kesepakatan bersama, maka dengan ini muncul suatu ketetapan yang dinamakan dengan *pakem.* Sebagai contoh mengenai nilai simbolis warna putih di Jawa Barat. Warna putih diasosiasikan sebagai suci, lugu, murni. Warna putih digunakan pada pakaian pengantin gadis yang baru menikah. Contoh lain dalam ungkapan bahasa keseharian yang melibatkan warna, misalnya *adean ku kuda "bereum (merah)" .* Arti *bereum* atau merah dalam pengertian tersebut bukan warna yang tampak secara visual oleh mata, namun warna merah diasosiasikan dengan kesombongan.

Semar adalah rakyat jelata yang mengabdi sebagai pengasuh para raja penegak kebenaran. Karena Semar telah menelan gunung maka ada yang menganggap bahwa Semar merupakan lambang dari alam semesta juga, dengan kata lain Semar dianggap sama dengan

akal budi. Semar memiliki tiga anak yang penuh keanekaragaman bentuk, karakter, dan pribadi yang disikapi secara arif olehnya. Di tengah perbedaan fisik dan psikis dalam keluarga Semar itu, tidak terdapat pertentangan dan diskriminasi kasih sayang. Ketiga anak Semar tersebut adalah Cepot, Dawala, dan Gareng. Semar yang bertubuh hitam dan berwajah putih, Cepot yang berwarna merah, Dawala berwarna kuning, dan Gareng berwarna merah muda. Keempat tokoh tersebut dikenal sebagai Panakawan. Panakawan ditugaskan membantu pada Pandawa untuk membela keadilan. Keempat tokoh Panakawan ini juga dikenal sebagai 4 tokoh pembangun cerita wayang serta suri tauladan yang baik bagi tokoh-tokoh wayang lainnya dan bagi audiens.

Dalam kisah pewayangan tokoh Kurawa mempunyai sifat buruk, jelek, jahat dan tidak pantas dicontoh. Kurawa adalah tokoh antagonis dalam wiracarita Mahabharata. Kurawa adalah musuh bebuyutan para Pandawa. Dursasana adalah salah satu dari seratus Kurawa bersaudara dan dianggap orang yang paling liar. Dursasana sebenarnya sedikit memiliki keterbelakangan mental. Bahasa yang dikenalnya hanya bahasa kasar. Tak pernah mengenal sopan santun. Dia hanya tahu apa yang diinginkannya maka boleh saja dia langsung mengambilnya.

Secara umum, wayang golek di tatar Sunda mengusung empat warna secara filosofis yaitu merah, hitam, putih, dan kuning. Merah dan hitam umumnya dikatakan mewakili unsur-unsur negatif, maka dari itu

merah diaplikasikan pada tokoh-tokoh Kurawa yang berada di kubu antagonis atau tokoh jahat. Putih dan beberapa warna cerah yang memiliki intensitas putih yang tinggi dikatakan memiliki unsur-unsur kebaikan, maka putih diaplikasikan pada tokoh-tokoh kahyangan dan Pandawa. Kuning dinyatakan sebagai penentu strata, pada dasarnya kuning dianggap mewakili emas yaitu keagungan. Biasanya tokoh-tokoh yang menggunakan warna kuning maupun emas di kaum Kahyangan, Pandawa, dan Kurawa adalah raja atau memiliki strata tinggi di kaumnya. Hal tersebut secara tidak langsung menyatakan bahwa warna yang digunakan pada wayang di tatar Sunda telah mencapai kesepakatan bersama, namun kontradiksi unsur warna yang terjadi pada beberapa tokoh Panakawan. Semar memiliki warna wajah putih, Dawala dan Gareng memiliki wajah yang berunsur warna merah begitu pula Cepot memiliki warna merah yang sama pada tokoh Kurawa.

1.2 Identifikasi Masalah

Wayang golek sebagai suatu budaya tidak hanya mengandung nilai estetik semata, akan tetapi meliputi keseluruhan yang terdapat dalam masyarakat pendukungnya. Oleh karena pertunjukkan wayang golek bertujuan memaparkan cerita, dan memiliki inti mengenai suatu hal yang bertentangan seperti kebaikan dan keburukan. Pengendalian emosi orang yang melihatnya sebagai komunikan terjalin disamping penekanan bahasa lisan yaitu melalui pertentangan warna-warna

secara simbolik, panas dan dingin, siang dan malam, terang dan gelap dan lain-lain. Maka titik penyampaian unsur cerita yang terkandung secara tidak langsung menitik beratkan pada apa yang dilihat pertama kali, seperti warna-warna yang terdapat pada tokoh-tokoh yang ditampilkan. Warna memiliki karakteristik tertentu, maksud dari karakteristik adalah ciri-ciri atau sifat-sifat khas yang dimiliki oleh suatu warna, dalam bentuk perlambangan ataupun simbol. Warna memiliki pengaruh terhadap emosi dan asosiasinya terhadap bermacam-macam pengalaman, maka setiap warna mempunyai arti perlambangan dan bersifat kiasan bahkan mistik. Masing-masing dari keberagaman warna memiliki suatu makna yang luas dan seringkali untuk barang yang melambangkannya mempunyai hubungan dengan arti situasi dan filosofi sebagai penyertanya.

Kontradiksi dalam interpretasi simbol warna sering terjadi karena warna cenderung bersifat intim dan memiliki rasa daripada kenyataan yang teoritis. Sifat-sifat kepribadian dapat dihubungkan dengan nilai simbolis warna, dan disamping itu simbolis dapat merangkul istilah tingkah laku secara keseluruhan, menjadikannya simbolis atau perlambang karena makna yang terkandung merupakan pesan kepada lingkungan yang diwakili kedalam bentuk-bentuk objek. Karakteristik yang dibangun melalui simbol-simbol warna terdapat pada tokoh-tokoh golek.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan-permasalahan berikut ini merupakan identifikasi masalah yang terjadi :

a. Terjadi kenampakan warna wajah yang sama dalam dua penokohan yang berbeda, yaitu tokoh Cepot sebagai salah satu tokoh Panakawan dan Dursasana sebagai salah satu tokoh Kurawa.
b. Adanya interpretasi pemaknaan visual tokoh golek yang beragam, karena munculnya warna yang sama pada penokohan yang berbeda yaitu pada tokoh Cepot dan Dursasana.

1.3 Perumusan Masalah

Warna merupakan sesuatu yang spesifik yang sangat sulit untuk diberikan pemaknaannya, karena pada suatu budaya orang-orang lebih tertarik mengungkapkan makna warna wajah melalui proses melihat yang sifatnya sangat kontekstual atau yang ada hubungannya dengan suatu kejadian dan kehidupan pribadi. Oleh karena itu penguraian makna warna wajah berdasar sudut pandang filsafat, kepercayaan, mitos dan hal-hal yang berhubungan dengan budaya suatu masyarakat, tidak dapat hanya berdasar pada makna konseptualnya saja tapi memerlukan penguraian makna secara lebih rinci melalui penggunaan makna yang diungkapkan kembali.

"Bagaimana makna warna merah pada wajah tokoh Cepot dan Dursasana yang ada dalam wayang golek Purwa ditinjau dari konsep *Nu Opat Kalima Pancer*?"

Masalah tersebut dianggap penting untuk dikaji karena memiliki signifikasi yang besar baik secara teoritis maupun praktis. Secara

teoritis kajian ini dapat memberikan informasi dan pemahaman tambahan mengenai konsep warna di daerah Sunda. Hal ini disebabkan karena jarangnya penelitian dalam hal wayang golek yang ditempatkan sebagai referensi, khususnya mengenai konsep warna pada tokoh golek Cepot dan Dursasana.

1.4 Pembatasan Masalah

Bahasan tentang wayang golek mempunyai ruang lingkup yang sangat luas, karena wayang golek merupakan salah satu produk budaya yang masih berkembang sampai sekarang. Oleh karena itu penulis hanya menetapkan permasalahan tentang warna wajah pada tokoh Cepot dan Dursasana pada wayang golek Purwa saja, dan jika terdapat tokoh selain tokoh Panakawan yang menjadi bahasan, maka tokoh tersebut hanya sebagai acuan objek utama.

1.5 Metode Penelitian

Dalam upaya memperoleh sumber atau bahan berupa data-data yang kredibel serta relevan dengan permasalahan yang diteliti, maka diperlukan sebuah metode penelitian sebagai alat pisau bedahnya. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik metode deskriptif. Melalui prosedur:

a. Hasil analisa warna wajah pada tokoh golek Cepot dan Dursasana yang disajikan secara deskriptif berdasar estetika pola lima yakni *nu opat kalima pancer*.

b. Fungsi dan makna warna wajah yang diperoleh melalui komparasi yang terdapat pada tokoh golek Panakawan dan tokoh golek pembandingnya.

Deskriptif adalah uraian, paparan atau keterangan. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk mengetahui paparan, uraian terhadap suatu kasus yang sedang diteliti. Dengan mengetahui paparan ini maka diharapkan peneliti dapat menganalisis dan memecahkan suatu masalah secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta yang didapat. Penelitian deskriptif menuturkan dan menafsirkan yang berkenaan dengan situasi yang terjadi, sikap dan pandangan yang menggejala di masyarakat, hubungan antarvariabel, pertentangan dua kondisi atau lebih, pengaruh terhadap suatu kondisi, perbedaan antar fakta (Sugiyono, 2006, h.21).

Penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Untuk mengetahui makna warna wajah wayang golek, maka kajian ini akan dianalisis dengan menggunakan teori estetika paradoks pola lima dari Jakob Sumardjo, dimana suatu benda akan dikaji dengan menggunakan konsep pola berfikir masyarakat Sunda yang dikenal dengan *nu opat kalima pancer*. Pra-modern adalah zaman ilahi, zaman

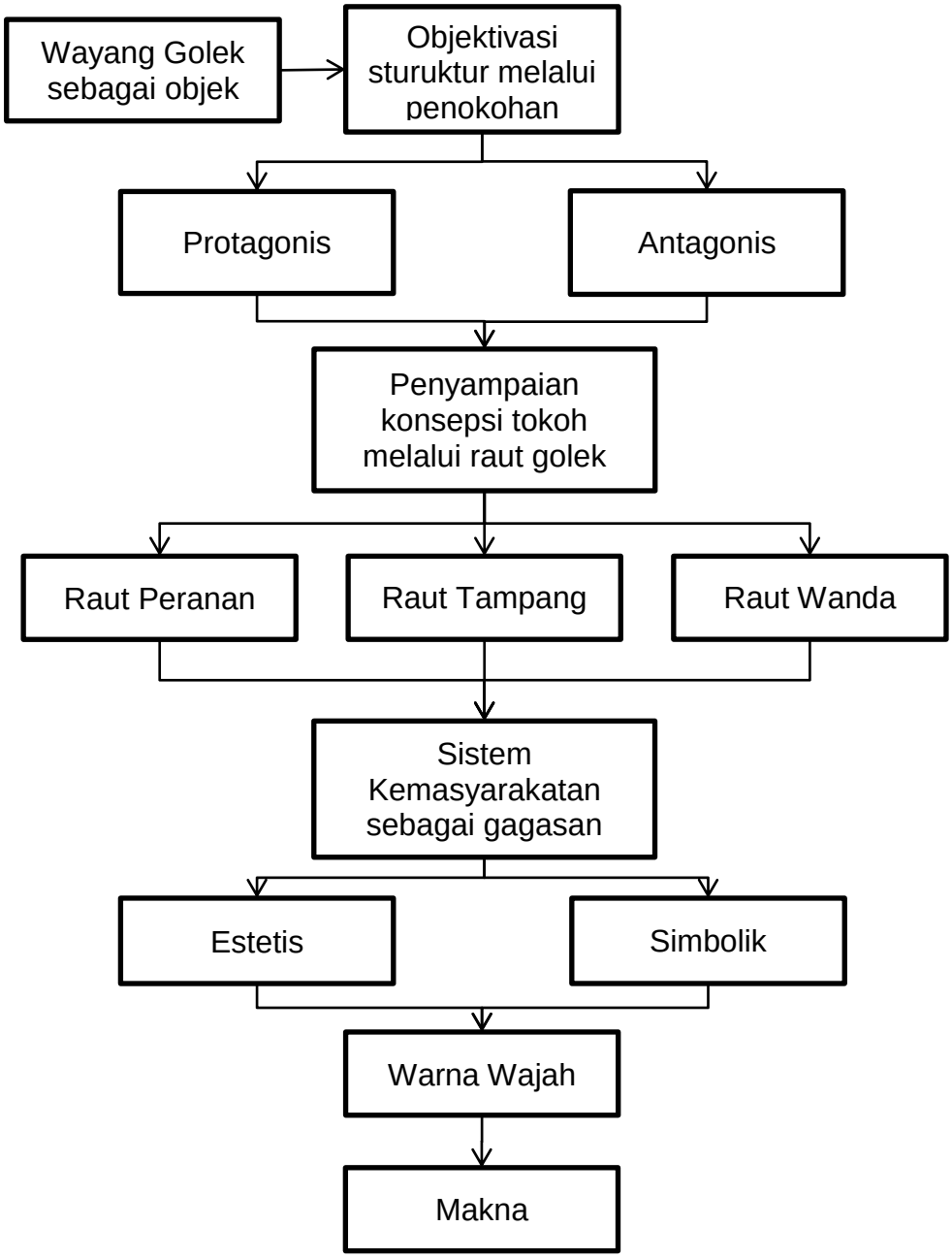
dewa-dewa, dimana masyarakat masih mempercayai unsur mistis dan transenden. Cara berkarya masyarakat pra-modern membentuk sebuah pola yang sering ditemukan dalam artefak/karya benda pra-modern. Salah satu pola tersebut adalah pola lima.

1.6 Metode Pencarian Data

Adapun cara memperoleh data yang diharapkan pada penelitian ini, pada prinsipnya mengacu pada tiga bentuk sumber yang saling berhubungan. Ketiga sumber tersebut adalah :

a. Sumber lisan berupa wawancara pengumpulan data melalui interview secara langsung kepada dalang, juru golek, dan budayawan.
b. Sumber tulisan, buku-buku terkait, dan bentuk kepustakaan lainnya terkait sebagai referensi.
c. Dokumentasi teknologi elektronik seperti kaset *audio* dan kaset *video* pertunjukkan wayang golek dari yang mengacu pada epos Mahabharata.

1.7 Skema Penelitian



Gambar I.1 *Skema Konseptual*

1.8 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan makna warna wajah yang terdapat pada tokoh golek Cepot sebagai salah satu tokoh Panakawan dan Dursasana sebagai salah satu tokoh Kurawa dalam cerita Mahabharata serta perannya di dalam wayang golek purwa ditinjau dari konsep *Nu Opat Kalima Pancer* sebagai system kemasyarakatan Sunda berdasar estetika paradoks pola lima.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat praktis yang diperoleh dari penulisan ini adalah :

a. Sebagai bahan informasi untuk melengkapi penelitian mengenai warna wayang yang pernah ada sebelumnya.
b. Sebagai data awal untuk melakukan penelitian mengenai warna wayang yang pernah dilakukan.
c. Memberikan sumbangan informasi kepada masyarakat apresiator wayang golek tentang makna warna, sehingga konsep yang ada pada tokoh golek Cepot dan Dursasana dapat dipahami dari makna lain.

1.10 Sistematika Penulisan

Ada pun sistematika penulisan dalam makalah ini diuraikan dalam lima bab, yaitu:

- *BAB I Pendahuluan*, dalam bab ini membahas tentang latar belakang permasalahan yang diangkat dalam makalah, identifikasi masalah warna yang terdapat dalam Wayang Golek Sunda (Purwa), perumusan masalah yaitu masalah-masalah yang akan diteliti dan dibahas, pembatasan masalah yaitu batasan-batasan yang digunakan agar penelitian menjadi fokus dan terarah, metode penelitian berisikan pemaparan metode yang digunakan dalam penelitian, manfaat, tujuan, dan diakhiri dengan sistematika penulisan.
- *BAB II Makna Warna Dalam Wayang Golek*, dalam bab ini berisi teori-teori umum dan teori-teori khusus yang mendukung topik penulisan skripsi, teori-teori yang digunakan berkisar mengenai definisi warna, budaya lokal wayang, definisi wayang golek, pengelompokan tokoh dalam wayang golek berdasarkan peran, sistem kemasyarakatan Sunda, makna dan definisi umum mengenai warna dan penggunaannya.
- *BAB III Warna pada Karakter Wayang Golek,* pada bab ketiga ini menguraikan data-data yang berkaitan dengan objek yang diteliti yaitu “warna pada tokoh golek”, diantaranya adalah penjelasan mengenai tokoh-tokoh yang ada pada wayang golek, raut peranan pada wayang golek, silsilah wayang golek menurut peranan,

pakem golek, dan deskripsi warna penokohan wayang golek. Data yang diuraikan merupakan data primer maupun data sekunder.

- *BAB IV Kajian Makna Warna Wajah Tokoh Cepot dan Dursasana pada Wayang Golek Purwa,* dalam bab ini dibahas mengenai analisa warna berdasar falsafah “Nu Opat Kalima Pancer”, dan analisa deskriptif pada tokoh golek Cepot dan Dursasana.
- *BAB V Kesimpulan,* pada bab ini merupakan bab terakhir sekaligus bab penutup skripsi ini, bab ini mengemukakan kesimpulan yang merupakan hasil akhir dari penelitian yang dilakukan.