BAB I
PENDAHULUAN

I. 1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah suatu bangsa yang kaya akan kebudayaan dan kesenian dibuktikan dengan banyaknya suku-suku di Indonesia yang memiliki kebudayaan masing-masing yang berbeda satu sama lain contohnya seperti baju adat, bahasa, kesenian, rumah adat, batik karena sekarang semakin banyaknya batik baru bermunculan dari setiap daerah untuk mencirikan perbedaan motifnya yang mewakili daerahnya masing-masing. Menurut Soerjanto Poespowardojo budaya secara harfiah berasal dari Bahasa Latin yaitu *Colere* yang memiliki arti mengerjakan tanah, mengolah, memelihara ladang. Sedangkan menurut Koentjaraningrat budaya adalah keseluruhan sistem gagasan tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan miliki diri manusia dengan cara belajar.

Salah satunya yaitu wayang, wayang merupakan kesenian asli Indonesia berupa media visual yang menyerupai ataupun manusia untuk menyampaikan jalan cerita yang memiliki nilai-nilai moral bagi kehidupan manusia. Pada masa Walisanga, ada kegiatan yang menggunakan wayang dan kebudayaan sebagai media dalam menyebarkan agama Islam kepada masyarakat, yaitu Sunan Kalijaga yang menggunakan wayang kulit dalam berdakwah untuk menyebarkan agama Islam di daerahnya. Di Indonesia wayang memiliki jenis yang beragam, yang sudah populer diantaranya wayang golek, wayang kulit, wayang beber, wayang kidang kencana, wayang orang. Dan masih banyak wayang lainnya yang merupakan pengembangan dari wayang-wayang yang sudah ada sejak dulu. Salah satu jenis wayang yang unik adalah wayang suket yaitu wayang yang terbuat dari rumput, orang yang terkenal memainkan wayang suket ialah dalang Slamet Gundono, menurut Slamet Gundono dalam media sering mengatakan bahwa wayang hanyalah media, jadi apapun bisa digunakan sebagai wayang.

Cerita wayang sendiri adalah sebuah pengadopsian kisah dari kitab-kitab yang berasal dari Negara India. Ada dua jenis kitab yang digunakan dalam pewayangan di Indonesia yang ditulis oleh Valmiki dan Vyasa. Yang pertama yaitu *Ramayana* yaitu kisah percintaan antara Rama dan Sinta yang dihalang-halangi oleh Rahwana (Dasamuka) dan kemudian dengan dibantu Hanoman, Rama mampu mendapatkan Sinta kembali dari tangan Rahwana yang juga mencintai Sinta. Dan kitab yang lainnya yaitu *Mahabharata*, adalah sebuah kisah epik terbesar yang pernah dihasilkan India dan kebudayaan Hindu. Benang merah dari cerita *Mahabharata* adalah tentang perang saudara antara Kurawa dan Pandawa, akibat kelicikan bangsa Kurawa yang lebih banyak jumlahnya namun berwatak buruk. Dengan itu pecahlah pertempuran besar bangsa *Bharata* (Kurawa dan Pandawa). Adapun etimologi kata *Mahabharata* itu berasal dari kata *Maha* yang berarti besar dan kata *bharata* yang berarti bangsa *bharata*. Kedua kitab ini dahulunya ditulis dalam bahasa Sansekerta.

Gatotkaca adalah salah satu tokoh yang terkenal di dunia pewayangan karena memiliki kemampuan dan kekuatan yang luar biasa. Khususnya di Indonesia Gatotkaca terkenal dengan julukan “otot kawat tulang besi” dan mampu terbang walaupun tanpa sayap. Gatotkaca sendiri merupakan anak kandung dari salah satu tokoh Pandawa 5 yaitu Bima yang menikah dengan Arimbi. Dan Arimbi merupakan sang putri dari kerajaan raksasa yakni Pringgandani yang juga menyebabkan Gatotkaca memiliki kekuatan khusus.

Dalam kisahnya tidak ada satupun senjata yang mampu melukai tubuh Gatotkaca. Namun takdir Gatotkaca telah tertuliskan dan hanya Sri Kresna yaitu penasehat perang dari bangsa Pandawa yang mengetahui bagaimana akhir dari nasib Gatotkaca. Dalam perang *Bharatayuda* Gatotkaca digunakan sebagai umpan demi melindungi Arjuna yang perannya sangat penting untuk masa depan para Pandawa. Disini akan membahas tentang kematian Gatotkaca dalam membela Pandawa, dan merupakan pahlawan sejati yang berdedikasi tinggi terhadap kaumnya bahkan sampai titik darah penghabisan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, banyak

responden yang sudah mengetahui tokoh Gatotkaca namun belum mengetahui mengenai cerita “Gugurnya Gatotkaca”.

Gatotkaca dikenal sebagai seseorang yang memiliki kekuatan diantaranya kebal senjata, dapat terbang tanpa sayap, memiliki ilmu sakti pada beberapa bagian tubuhnya. Gatotkaca adalah tokoh manusia setengah raksasa asal India yang ceritanya diadopsi menjadi wayang dengan beberapa perubahan sosok setelah masuk ke Indonesia. Dalam cerita “Gugurnya Gatotkaca” terdapat perbedaan antara cerita asli *Mahabharata* dengan cerita wayang Purwa. Hal tersebut wajar saja terjadi karena begitu panjang dan rumitnya cerita *Mahabharata* yang kemudian diubah jalan ceritanya ketika masuk ke Indonesia namun tanpa menghilangkan benang merah dan pesan yang disampaikan. Dalam cerita “Gugurnya Gatotkaca” terdapat pendidikan moral dan pelajaran hidup yang berarti apabila diresapi. Namun berdasarkan riset yang telah dilakukan tidak ditemukan suatu media informasi yang khusus membahas tentang cerita “Gugurnya Gatotkaca”.

I. 2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan penjabaran dari tema mengenai sub-sub masalah yang khusus, yang dirumuskan melalui beberapa permasalahan. Dalam penulisan ini, mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Dari hasil wawancara lebih banyak yang belum mengetahui tentang cerita “Gugurnya Gatotkaca”.
2. Adanya perbedaan jalan cerita mengenai gugurnya Gatotkaca dalam cerita asli *Mahabharata* dan cerita Wayang Purwa (cerita *Mahabharata* yang telah disesuaikan dengan budaya Indonesia)
3. Pentingnya pelajaran moral dan nilai kehidupan yang terdapat pada cerita “Gugurnya Gatotkaca”.
4. Kurangnya media informasi kreatif yang menarik mengenai cerita wayang *Mahabharata* “Gugurnya Gatotkaca”.

I. 3 Fokus Masalah

Objek penelitian dibatasi pada tokoh Gatotkaca dalam cerita "Gugurnya Gatotkaca". Penelitian ini difokuskan untuk menyampaikan akhir dari perjalanan hidup seorang Gatotkaca berdasarkan cerita epik asal India *Mahabharata* dengan pendekatan visual kesenian wayang golek dan komik wayang karya R.A Kosasih dan Oerip yang telah dikenal masyarakat guna memudahkan masyarakat untuk mengenali tokoh Gatotkaca.

I. 4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah penjabaran beberapa kemungkinan yang diharapkan terjadi setelah dilakukannya perancangan ini, dan dalam perancangan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengangkat kembali cerita kepahlawanan Gatotkaca yang gugur dalam perang Bharatayuda ke dalam media informasi yang menarik sehingga lebih digemari oleh masyarakat Indonesia.
2. Memberikan perspektif lain mengenai tokoh Gatotkaca yang dikenal sangat kuat, dan gagah berani sebagai manusia biasa yang memiliki rasa takut.
3. Menyampaikan pesan moral dan pelajaran tentang kehidupan yang terkandung dalam cerita "Gugurnya Gatotkaca" yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari apabila dipahami dengan baik.