BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan bangsa yang sangat beragam, mulai dari kebudayaan, kesenian, ras, suku, agama dan bangsa. Semuanya menjadi satu kesatuan yaitu Republik Indonesia. Salah satu kesenian yang dimiliki Indonesia adalah wayang,

Kesenian wayang merupakan sebuah pertunjukan asli Indonesia wayang yang berasal dari kata *wad* dan *hyang* yang berarti bayangan, pertunjukan wayang memiliki filosofi yang sangat berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan. Seperti halnya cerminan dari sikap, watak, dan karakter manusia secara umum, ada yang baik dan ada yang jahat, ada keburukan dan kebaikan, ada kasih sayang, cinta, benci, hasut, serakah dan lainnya.

Terdapat 12 jenis wayang di Indonesia salah satunya adalah wayang golek. Wayang golek merupakan media pertunjukan yang bahan dasarnya terbuat dari kayu, wayang golek termasuk kedalam jenis wayang tiga dimensi, karena bentuknya menyerupai bentuk boneka kayu. Menggunakan pakaian, meskipun pakaian tersebut berbeda-beda pada setiap tokohnya. Kisah dalam cerita wayang golek pun sangat beragam, mulai dari kisah-kisah wayang purwa yaitu Lokapala, Ramayana dan Mahabharata, hingga kisah-kisah pewayangan yang dikarang sendiri oleh para dalangnya, di Jawa Barat sendiri kisah wayang purwa lebih dikenal dengan kisah wayang *buhun* dan kisah karangan lebih dikenal dengan sebutan kisah *gubahan*. Yang membedakan wayang kulit dan wayang golek adalah cara pembuatannya, wayang kulit dibuat dengan cara ditatah, sedangkan golek dibuat dengan cara diukir dengan pisau. Dalam wayang golek terbagi menjadi empat peranan dalam penokohannya yaitu, **Golek satria:** satria-dewa, satria-raja, satria-pandita, satria-ponggawa. **Golek Ponggawa:** ponggawa, ponggawa-dewa, ponggawa-raja, ponggawa-pandita, ponggawa-buta. **Golek buta:** buta, buta-raja, buta-puteri (raksesi), buta-panakawan. **Golek panakawan:** panakawan, panakawan-raja.

Dalam sebuah kisah wayang purwa terdapat sebuah kisah yang berjudul Lokapala, Lokapala adalah kisah tentang kepemimpinan seorang raja di kerajaan Mahespati yang bijak dan sangat disegani oleh raja-raja disekitar kerajaan tersebut. Dalam cerita tersebut banyak sekali diceritakan tokoh-tokoh salah satunya adalah Rahwana yang memiliki karakter antagonis didalam kisah lokapala, kemudian tokoh Arjuna Sasrabahu atau Arjuna Wijaya yang memiliki karakter protagonis didalam kisah lokapala, tokoh tersebut menjadi tokoh utama dalam kisah ini karena Arjuna Wijaya adalah penguasa didalam cerita lokapala. Dalam penokohannya tokoh tersebut dikenal dengan penokohan satria, karena Arjuna Sasrabahu atau Arjuna Wijaya adalah titisan dewa Wisnu yang ketika bertiwikrama dia berubah menjadi raksasa berkepala banyak dan juga tangannya yang memegang berbagai macam senjata.

Berdasarkan fenomena dan perkembangan teknologi saat ini kebudayaan dan pertunjukan wayang tidak lagi menggunakan waktu 24 jam, namun banyak yang sudah mempermudah akses pertunjukan wayang ini dengan menggunakan media digital, bahkan film animasi yang bertemakan wayang. Akan tetapi, untuk membuat sebuah karakter wayang yang sesuai dan menyerupai objek aslinya untuk saat ini masih sangat kurang referensi untuk pembuatannya terutama wayang golek. Maka berdasarkan fenomena tersebut untuk mendapatkan referensi dalam pembuatan karakter, terutama karakter antagonis dan protagonis yang sesuai dengan objek wayang goleknya dibuatlah analisis karakter visual ini agar mampu menjadi referensi dalam pembuatan karakter wayang golek yang utamanya adalah pembuatan karakter tokoh Arjuna Sasrabahu dan Rahwana.

Maka untuk menunjang kebutuhan sebagai referensi dalam pembuatan tokoh wayang golek dan juga pengetahuan seperti nama-nama dalam sebuah objek wayang golek, hingga pemaknaan yang terdapat dalam sebuah raut wayang golek dilakukanlah analisis berkenaan dengan karakter wayang golek yang khususnya adalah tokoh wayang golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana, yang dituangkan dalam skripsi berjudul **"ANALISIS ViSUAL KARAKTER WAYANG GOLEK ARJUNA SASRABAHU (STUDI KASUS KARAKTER ARJUNA SASRABAHU DAN RAHWANA)".**

I.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Kurangnya referensi berkaitan dengan karakter protagonis dan antagonis sebagai acuan desainer visual dalam menciptakan sebuah desain karakter wayang
- Kurangnya analisis sebagai referensi dalam lingkup pendidikan desain komunikasi visual dalam pembuatan karakter pewayangan.
- Objek wayang golek seringkali dianggap kurang memiliki korelasi terhadap pendidikan desain komunikasi visual

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- Bagaimana analisis karakter wayang golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana menggunakan teori estetika rupa?

I.4 Batasan Masalah

Objek yang diteliti difokuskan pada karakter wayang golek purwa dengan pokok cerita Lokapala yaitu tokoh *Arjuna Sasrabahu* dan *Rahwana*. Sasaran yang akan diteliti adalah analisis karakter dan estetika rupa pada bagian kepala wayang golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana. Menggunakan studi literatur dengan teori utama yaitu *Wayang Golek Sunda (Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek)* dari Jajang Suryana.

I.5 Metode Penelitian

Metode penelitian sangatlah penting dalam sebuah penelitian, karena metode penelitian dapat membantu untuk mengungkapkan data secara mendalam dan kongkrit. Metode penelitian dibagi menjadi dua yaitu kualitatif dan kuantitatif, dalam penelitian ini digunakan metode penelitian analisis deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatifnya menggunakan buku Wayang Golek Sunda (Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek) dari Jajang Suryana.

Sugiyono (2013) berpendapat bahwa:

Metode penelitian kualitatif ini sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting) disebut juga sebagai metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. (h. 1)

Adapun instrument penelitian yang digunakan terkait Analisis Visual Karakter Wayang Golek Arjuna Sasrabahu dengan studi kasus karakter protagonis dan karakter antagonis Arjuna Sasrabahu dan Rahwana adalah mendeskripsikan unsur rupa dan makna dari bentuk bagian kepala wayang golek dan dikaitkan dengan studi kepustakaan, dengan data-data yang dikutip melalui buku, literatur, maupun penelitian-penelitian yang berhubungan dengan karakter wayang golek. Sehingga menghasilkan kesimpulan terhadap hasil penelitian

Salah satu yang penting dalam penelitian adalah instrumen penelitian, karena kebenaran dan keaslian data tersebut dapat dilihat dari cara pengumpulan datanya itu sendiri. Sugiyono (2013) menjelaskan "dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau penelitian adalah peneliti itu sendiri" (h. 59). Dalam arti khusus peneliti harus terjun langsung untuk mengumpulkan data dan memvalidasikan data yang di teliti, serta mampu pula menguasai terhadap bidang yang sedang diteliti baik secara akademik maupun logistiknya. Adapun instrument penelitiannya adalah sebagai berikut:

a. Teknik Studi kepustakaan (*Study Literature*) adalah studi melalui referensi buku, baik teori utama maupun teori pendukung. Dalam penelitian ini menggunakan studi literatur sebagai teori utama yaitu dalam buku "Kajian Estetika Rupa Wayang Golek Sunda oleh Jajang Suryana dan buku "Teori Warna" oleh Sulasmi sebagai teori pendukungnya.

Sugiyono (2012) berpendapat bahwa:

studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur – literatur Ilmiah. (h. 291)

a. Teknik Wawancara, Esterberg (seperti dikutip Sugiyono, 2013) wawancara dibagi menjadi tiga yaitu, wawancara terstruktur, wawancara semiterstruktur, dan wawancara tak berstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan apabila peneliti sudah mengetahui tujuan penelitiannya, wawancara semiterstruktur dilakukan lebih bebas agar menemukan masalah lebih terbuka, wawancara tak berstruktur adalah wawancara yang bebas.

   Teknik wawancara dalam penelitian ini membantu peneliti untuk mendapatkan informasi dari pakar atau ahli dari wayang golek, wawancara dilakukan pada pembuat wayang golek dan asisten dalang. Dalam wawancara peneliti menanyakan perihal wayang golek dan kisah wayang golek terutama tokoh Arjuna Sasrabahu dan tokoh Rahwana dalam kisah Lokapala.

b. Teknik Pengamatan/Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung objek yang diteliti kemudian dikaitkan dengan teori - teori yang sudah ada. Dalam penelitian ini peneliti mengamati objek wayang golek Arjuna Sasrabahu sebagai referensi tokoh protagonis dan tokoh Rahwana sebagai referensi tokoh antagonisnya.

   Sutrisno Hadi (seperti dikutip Sugiyono, 2013) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses – proses pengamatan dan ingatan.

c. Teknik dokumentasi, dalam penelitian ini dokumentasi menjadi sangat penting karena akan mengkongkritkan data yang sedang diteliti. Sugiyono (2013) “dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya – karya monumental dari seorang”. (h. 240)

Teknik dokumentasi adalah bagian yang penting dalam membantu penelitian, karena dokumentasi adalah komponen pendukung yang sangat penting untuk mengetahui keaslian dari data yang diteliti. Apakah objek yang diteliti tersebut asli dan benar benar diteliti sendiri atau tidak.

I.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk medeskripsikan:

- Membantu melestarikan dan menjaga kebudayaan wayang terutama wayang golek.
- Untuk mencari tahu makna yang terkandung didalam karakter wayang golek khususnya tokoh Arjuna Sasrabahu dan Rahwana
- Penelitian ini ditujukan untuk menjadi referensi atau acuan dalam pembuatan desain karakter protagonis dan juga antagonis.

I.7 Manfaat Penelitian

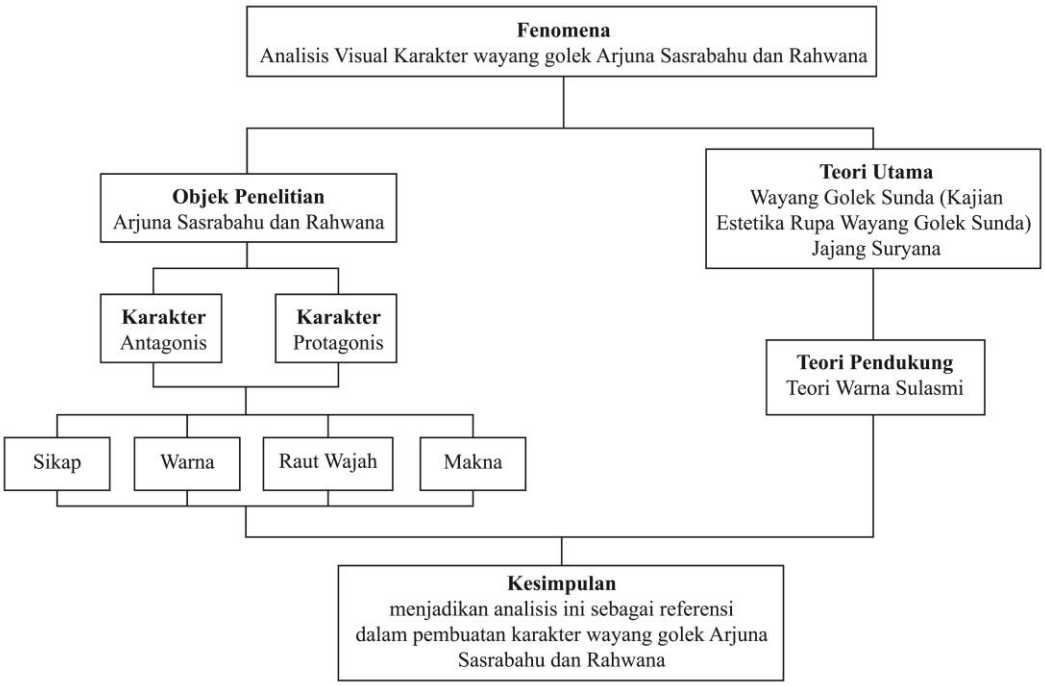
Secara teori hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pengetahuan terhadap karakter dan estetika rupa yang terdapat dalam tokoh wayang Arjuna Sasrabahu dan Rahwana.

Adapun manfaat tersebut adalah:

a. Bagi peneliti: untuk menambah wawasan dan mengetahui makna yang terkandung dalam sebuah wayang golek, dan dapat menggunakannya sebagai referensi dalam perancangan untuk sebuah desain karakter wayang golek antagonis dan protagonis.

b. Bagi Masyarakat: memberikan informasi untuk mengetahui kebudayaan wayang, dan makna pada setiap bentuk dan karakter sebuah wayang khususnya wayang golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana.
c. Bagi dunia Ilmu Pengetahuan: untuk memperkaya referensi mengenai kajian estetika rupa dan karakter dalam wayang golek khususnya tokoh Arjuna Sasrabahu dan Rahwana.
d. Bagi Desain Komunikasi Visual: untuk menjadi referensi atau acuan dalam pembuatan desain karakter wayang golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana, utamanya acuan dalam karakter antagonis dan protagonis dalam sebuah karya desain komunikasi visual.

I.8 Bagan/Kerangka Berpikir Penelitian



I.9 Sistematika Penulisan

Sitematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, menjelaskan fenomena mengenai kebudayaan wayang golek yang membahas penjelasan singkat tentang permasalahan yang terdapat dalam penelitian, masalah-masalah yang terdapat dalam karakter visual Arjuna Sasrabahu,

merumuskan masalah-masalah kemudian mengenalkan judul utama yang diteliti, menjelaskan tujuan dan manfaat dalam penelitian, sehingga mendapatkan masalah yang terfokuskan pada satu objek penelitian yaitu wayang golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana dengan studi kasus karakter protagonis dan antagonis.

Bab II Tinjauan teori Analisa Karakter Visual Wayang Golek Arjuna Sasrabahu, merupakan bab yang menguraikan teori utama dari buku berjudul Wayang Golek Sunda (Kajian Estetika Rupa Wayang Golek Sunda) yang akan digunakan menjadi acuan dalam meneliti karakter visual dari wayang golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana. Teori pendukung dari buku Teori Warna Sulasmi digunakan untuk mengetahui perlambangan dari warna yang tergantung dalam wayang golek Protagonis dan Antagonis dari Wayang Golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana.

Bab III Kajian Karakter Visual Wayang Golek Arjuna Sasrabahu, menguraikan seluruh bagian-bagian apasaja yang ada didalam wayang golek khususnya bagian kepala dari wayang golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana.

Bab IV Analisis Karakter Visual dan Unsur Visual pada wayang golek Arjuna Sasrabahu, menguraikan bagian bagian dalam wayang lalu mengaitkannya dengan teori utama dan teori pendukung.

Bab V Kesimpulan, merupakan uraian bab terakhir yang memberikan kesimpulan secara keseluruhan dari penelitian mengenai karakter visual Antagonis dan Protagonis wayang golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana.