BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pengertian wayang secara luas berasal dari kata bayang, karena dulunya melihat wayang hanya dari satu muka saja yaitu wayang kulit. Menurut hipotesis dari Sri Mulyono (1989) asal mula pentas bayangan bersumber pada pemujaan "Hyang" terjadi pada awal zaman neolitikum atau sesudah 2000 sebelum masehi. Upacara yang dimaksudkan untuk memanggil roh nenek moyang guna dimintai pertolongan dan restu-Nya. (h.54)

Berbicara tentang wayang tak jauh dari pertunjukan atau pagelaran dari wayang itu sendiri entah itu dari wayang kulit atau wayang golek. Pertunjukan wayang golek sering sekali diadakan di Jawa Barat. Wayang memberikan gambaran lakon manusia dengan segala masalahnya yang menyimpan nilai-nilai kehidupan manusia dalam mengatasi tantangan dan kesulitan. Wayang tersebut dikendalikan oleh dalang yang bisa mengubah-ubah suaranya sesuai dengan wayang yang dia pegang dan juga keterampilan tangan sang dalang untuk membuat wayang tersebut terlihat bergerak secara natural dan tidak kaku.

Cerita diambil dari kisah Ramayana dan Mahabharata tersebut karena adanya pengaruh Hindu yang kuat. Dalam pewayangan banyak sekali tokoh dengan sifat dan pangkat yang berbeda-beda sesuai dengan cerita Ramayana atau Mahabharata seperti Rama, Shinta, Hanoman, Pandawa 5, Kurawa, Para Dewa dan lainnya. Namun ada salah satu tokoh yang sangat penting dalam pewayangan dan tidak ada dalam cerita Ramayana atau Mahabharata yang sebenarnya. yaitu, Semar.

Tokoh Semar bisa dibilang sebagai tokoh yang penting dalam pertunjukan wayang, karena dia berperan sebagai pengasuh para kesatria dan juga penasehat dengan petuah-petuahnya yang sering dikeluarkan di tengah pertunjukan kepada anaknya sebagai gambaran kehidupan yang sebenarnya. Tokoh bernama lengkap Semar Badranaya ini sebenarnya adalah jelmaan dari Batara Ismaya yang disebut-sebut sebagai dewa yang sangat sakti bahkan adiknya Batara Guru sang dewa Triloka pun sangat menghormatinya.

Semar ini digambarkan sebagai tokoh yang sangat kuat dan sakti namun tetap rendah hati dan lebih memilih untuk menjadi rakyat biasa yang tinggal di kampung Tumaritis Desa Kenalgorowong dan diangkat menjadi lurah disana dengan sebutan Lurah Semar. Semar tinggal bersama ketiga anaknya yaitu Astrajingga (Cepot), Dawala, Nala Gareng serta istrinya Sitiragen. Kehadiran mereka ditengah pertunjukan sangat dinanti, karena mereka bisa mencairkan suasana yang tegang dengan guyonan-guyonannya.

Dalam cerita mengenai Semar, terkandung banyak sekali nilai-nilai positif. Cerita mengenai Semar tersebut dimasa sekarang selain bisa dilihat di berbagai media seperti media berbagi *video* (*youtube*) atau *video* hasil rekaman pagelaran wayang itu sendiri. Cerita Semar dalam pagelaran wayang juga masih ditemui. Namun, tidak banyak yang menyukai tayangan tersebut sehingga nilai-nilai filosofi atau muatan positif pada cerita Semar tersebut juga tidak banyak diketahui atau dipahami oleh masyarakat khususnya remaja.

Hal tersebut sangat disayangkan, selain cerita Semar memiliki muatan positif dan nilai-nilai positif merupakan kekayaan budaya tidak banyak media yang memuat cerita Semar. Sehingga bagi masyarakat khususnya remaja yang mencari informasi tentang Semar juga mendapatkan kesulitan. Disamping itu muatan positif pada filosofi Semar perlu diketahui oleh remaja bahwa yang terdapat pada cerita Semar merupakan kekayaan filosofi Indonesia.

I.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasi tokoh Semar dalam wayang golek adalah :

- Kurangnya informasi tentang tokoh Semar yang memiliki muatan positif dan sebagai kekayaan budaya Indonesia.
- Tidak banyak yang menyukai tayangan tentang cerita Semar sehingga nilai-nilai filosofi atau muatan positif pada cerita Semar tersebut juga tidak banyak diketahui atau dipahami oleh masyarakat khususnya remaja.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

- Bagaimana menyampaikan cerita Semar yang mengandung muatan positif sebagai kekayaan budaya ?
- Bagaimana memudahkan remaja mengetahui Semar dan nilai positif ?

I.4 Batasan Masalah

Masalah dibatasi pada permasalahan mengenai terbatasnya informasi tentang Semar dan membatasi hanya pada remaja di kota Bandung. karena permasalahan tersebut terjadi pada remaja di kota Bandung.

I.5 Tujuan Perancangan dan Manfaat Perancangan

a. Tujuan

Tujuan dari permasalahan yang diuraikan diatas adalah untuk memudahkan pengetahuan tentang cerita Semar yang memiliki banyak sekali muatan positif dengan media yang dekat dengan masyarakat khususnya remaja dan memberikan media yang isinya memiliki muatan positif yang bisa dijadikan contoh oleh masyarakan khususnya remaja.

b. Manfaat

Manfaat dari permasalahan yang telah diuraikan diatas adalah agar masyarakat menjadi lebih mudah untuk mengetahui tentang Semar serta muatan positif yang ada pada Semar sehingga wawasan masyarakat tentang Semar menjadi bertambah.