BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Naga adalah mahluk mitologi yang hadir dalam berbagai kebudayaan di berbagai belahan dunia, naga juga sering diangkat dalam berbagai cerita fiksi seperti dalam novel, komik dan film. Banyaknya media yang membahas mengenai naga yang berasal kebudayaan luar dapat mengubah persepsi masyarakat bahwa naga adalah mahluk mitologi milik kebudayaan luar. Berdasarkan kuisioner yang diberikan kepada responden di kota Bandung, didapatkan data 89% responden memiliki persepsi tentang naga dari kebudayaan Asia timur dan 35% mengangap bahwa naga adalah milik kebudayaan Eropa, dan 14% mengangap bahwa naga berasal dari kebudayaan Indonesia, sesuai dengan yang dikemukakan Hendrawijaya (dalam Yuwono, 2011) bahwa terdapat dua macam naga yang terkenal di dunia yaitu Naga yang berasal dari Asia timur (Cina, Jepang dan Korea) dan Naga Eropa.

Naga yang berasal dari kebudayaan Asia timur seperti Cina, Jepang dan Korea memiliki wujud dari penggabungan sembilan macam hewan seperti kepala dari unta, tanduk dari rusa, mata dari kelinci, cakar dari elang, telapak dari harimau, hidung dari babi, janggut dari kambing (Yoswara dan Santosa, 2011). Naga dalam kebudayaan Asia timur digambarkan sebagai sosok mahluk suci yang melambangkan kekuasaan, kemakmuran dan kemuliaan. Sedangkan naga dalam kebudayaan Eropa umumnya memiliki ciri fisik berupa tubuh seperti seekor kadal dengan punggung berduri, kepala bertanduk rahang besar dan gigi yang tajam, sayap seperti kelelawar dan ekor yang runcing seperti tombak. Selain itu naga juga disebutkan memiliki nafas yang dapat menyemburkan api atau gas beracun. Naga Eropa seringkali disimbolkan sebagai kekuatan dan mahluk perusak yang ganas.

Selain naga dari Asia timur dan naga Eropa juga terdapat naga dalam kebudayaan di Indonesia khususnya naga dalam kebudayaan jawa, kepercayaan tentang naga yang secara garis besar diawali pada zaman kerajaan Mataram kuno dilanjutkan oleh kerajaan Kediri hingga zaman kerajaan Majapahit. Simbol-simbol mengenai naga biasanya hadir dalam bagian dari keagamaan, motif-motif mengenai naga biasa dijumpai dalam relief dan arca pada komplek candi, selain dalam keagamaan, naga juga hadir dalam kesenian dan sastra. Salah satunya naga dalam kisah

pewayangan, dalam pewayangan terdapat beberapa tokoh yang berwujud naga seperti Tatsaka, Nagabaginda, Naga Percona dan sebagainya.

Diantara tokoh-tokoh tersebut terdapat naga yang memiliki gelar Nagaraja atau raja bangsa naga yaitu Sang Hyang Antaboga. Sang Hyang Antaboga memiliki peranan membantu para pandawa dari kebakaran di Bale Sigala-gala dalam kisah Mahabrata, selain itu salah satu anak Sang Hyang yaitu Nagagini menikah dengan salah satu tokoh utama dalam kisah Mahabrata yaitu Bima dari Pandawa. Sang Hyang Antaboga terlibat dalam beberapa lakon populer lainnya seperti Nagatatmala Mumpuni dan Antareja lahir. Dalam kisah pewayangan tokoh Sang Hyang Antaboga diangkat sebagai dewa oleh Batara Guru, sebagai salah satu tokoh dewa sama seperti tokoh dewa lainnya, kisah para dewa yang diangkat dalam pewayangan diambil dari mitologi Hindu yang diadaptasi kedalam kebudayaan Jawa kuna, karena dianggap keramat maka cerita pewayangan jarang dipaparkan dalam pertunjukan wayang (Kertonegoro, 2009). Kurangnya cerita mengenai para dewa dalam pewayangan, menjadikan Sang Hyang Antaboga sebagai tokoh yang kurang populer, sehingga hanya sedikit media-media yang memberikan informasi mengenai tokoh tersebut, sedangkan dalam pewayangan kisah para dewa juga memiliki nilai budi pekerti yang sebaiknya dibagikan kepada masyarakat. Dalam kisah pewayangan Mahabrata yang diadaptasi menjadi media-media yang lebih modern seperti serial televisi dan komik juga kebanyakan mengambil latar kisah tentang pertentangan antara Kurawa dan Pandawa meskipun terdapat peran-peran para dewa tetapi hanya sedikit peran para dewa yang diceritakan.

Dalam kuisioner yang dilakukan kepada 64 orang responden mengenai tokoh pewayangan Sang Hyang Antaboga, sebesar 69.4% tidak mengenal tokoh Sang Hyang Antaboga, 14,5% ragu-ragu dan 16,1% menjawab mengetahui tokoh Sang Hyang Antaboga. Data ini menujukan bahwa tokoh pewayangan Sang Hyang Antaboga memang tidak begitu banyak dikenal oleh masyarakat di kota Bandung. Kuisioner di lanjutkan dengan pengetahuan masyarakat terhadap naga dalam pewayangan, sebanyak 72.6% responden tidak mengenal bahwa dalam pewayangan terdapat tokoh yang berwujud naga, dan 27,4 % mengetahui jika dalam pewayangan terdapat tokoh yang berwujud, dapat diartikan bahwa sebagian besar masyarakat dikota Bandung tidak mengenal bahwa terdapat tokoh naga dalam

pewayangan, sedangkan terdapat peninggalan kebudayaan seperti artefak dengan motif naga dalam arca, relief, keris dan sebagainya, juga kisah pewayangan yang memuat tokoh naga, maka naga lokal khususnya naga Jawa dapat dikategorikan sebagai salah satu kekayaan kebudayaan yang sebaiknya diperkenalkan kembali. Salah satu satu cara mengenalkan naga Jawa adalah dengan mengenalkan tokoh Sang Hyang Antaboga yang terdapat dalam pewayangan karena Sang Hyang Antaboga bergelar sebagai Nagaraja atau raja dari bangsa naga, dan diceritakan dengan menggunakan alur cerita yang disesuaikan dengan gaya penceritaan modern. Dengan demikian perancangan ini menjadi penting karena untuk mengenalkan naga Jawa sebagai kekayaan kebudayaan juga kisah tokoh Sang Hyang Antaboga dalam pewayangan yang memiliki nilai budi pekerti yang sebaiknya dibagikan kepada khalayak.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas terdapat beberapa masalah yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Sebagai kekayaan budaya Naga Jawa kurang dikenal masyarakat.
2. Kisah pewayangan yang menceritakan kisah dewa jarang dipaparkan, sehingga kisah Sang Hyang Antaboga juga kurang dikenal.
3. Banyaknya nilai budi pekerti yang dapat diambil dari kisah Sang Hyang Antaboga yang belum tersebar dimasyarakat.
4. Sedikitnya media yang memberikan informasi mengenai tokoh Sang Hyang Antaboga.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dijabarkan, didapatkan fokus permasalahan sebagai berikut:

> “Bagaimana memberikan informasi yang menarik dan efektif mengenai kisah tokoh Naga Sang Hyang Antaboga kepada khalayak?”

I.4 Batasan Masalah

Untuk memperinci dan tidak meluasnya perancangan media ini maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

a. Informasi mengenai tokoh Sang Hyang Antaboga yang difokuskan untuk menginformasikan kepada masyarakat dengan Demografi usia 12 tahun hingga 21 tahun, dan psikografi memiliki minat terhadap kebudayaan populer dimana naga oriental dan naga Eropa diperkenalkan.
b. Cerita difokuskan tentang kisah latar belakang tokoh Sang Hyang Antaboga ketika muda dalam perjalanannya menjadi dewa.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan yang diharapkan dari perancangan ini diantaranya adalah :

a. Memberikan informasi mengenai tokoh Sang Hyang Antaboga
b. Menceritakan kisah pewayangan yang jarang dipaparkan dalam pertunjukan wayang menggunakan media lain.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang didapat dari perancangan ini seperti :

a. Ikut melestarikan pewayangan sehingga cerita wayang tidak hanya diketahui oleh para penggiat wayang tetapi oleh masyarakat umum juga.
b. Para generasi muda khususnya remaja bisa kembali tertarik terhadap kisah pewayangan.