

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kekompleksitasan Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan yang memiliki lingkungan geografis. Dari lingkungan geografis itulah membuat Indonesia menjadi salah satu faktor utama terbentuknya aneka macam suku bangsa, budaya dan bahasa. Secara historis Indonesia memiliki warisan budaya yang berkembang selama berabad-abad, dengan memiliki sekitar 300 kelompok etnis, dan setiap etnis memiliki kebudayaannya masing-masing. Dinamika sosial dan kebudayaan itu dimiliki masyarakat Indonesia, perkembangannya juga terus dipegang penuh oleh masyarakatnya sendiri. Masyarakat Indonesia mempunyai sejumlah kekuatan untuk mengembangkan budayanya, secara kategorikal ada dua kekuatan pemicu. Pertama adalah kekuatan dari dalam masyarakat sendiri (*internal factor*), seperti pergantian generasi dan berbagai penemuan dan rekayasa setempat. Kedua adalah kekuatan dari luar masyarakat (*external factor*), seperti pengaruh kontak-kontak antar budaya secara langsung ataupun persebaran.

Pada dasarnya keanekaragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia sangat menarik, dan hampir setiap wilayah Indonesia memilikinya. Keragaman budaya tersebut muncul karena memiliki sejarah yang berbeda-beda

disetiap wilayah Indonesia.

Kebudayaan berarti buah budi manusia adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni zaman dan alam yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran didalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai (Ki Hajar Dewantara, 1994).

Kebudayaan Nasional Indonesia merupakan kebudayaan sesudah Indonesia merdeka di tahun 1945. Kebudayaan di Indonesia dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kebudayaan etnik dan kebudayaan asing. Kebudayaan etnik, yang berasal dari Indonesia dan tumbuh berkembang di wilayah Indonesia antara lain, etnik Batak (Toba, Karo, Mandailing, Pakpak, Simalungun), Melayu, Bali, Aceh, Minang, Sunda, Betawi, Jawa, Sulawesi, sampai ke Papua (Irian Jaya). Sedangkan kebudayaan asing, kebudayaan yang berasal dari luar Indonesia tetapi berkembang di wilayah Indonesia seperti, Arab, Belanda, Inggris, dan lainnya. Seluruh kebudayaan ini memiliki ciri khas masing-masing dan setiap kebudayaan memiliki wujud, wujud ide atau gagasan, maupun wujud materi sebagai benda-benda hasil karya.

Kebudayaan daerah pada dasarnya terbentuk dan dipengaruhi oleh kebudayaan besar lainnya seperti kebudayaan Tionghoa, India, dan Arab. Tiap kebudayaan yang hidup dalam suatu masyarakat yang dapat berwujud sebagai komunitas desa, sebagai kota, sebagai kelompok kekerabatan, atau kelompok adat yang lain, bisa menampilkan suatu corak yang khas terutama warga masyarakat yang bersangkutan. Pada garis besarnya kekerabatan

dalam masyarakat suku-suku bangsa Indonesia memakai sistem kekerabatan bilateral, yaitu sistem kekerabatan yang mendasarkan garis keturunan dari ayah dan garis ibu secara berimbang. Anak-anak yang lahir dapat masuk ke dalam kerabat ayahnya dan kerabat ibunya secara bersama-sama. Sistem inilah yang banyak berlaku pada kebudayaan daerah di Indonesia, dan karena inilah masyarakat Indonesia dapat mempertahankan kebudayaan daerahnya masing-masing dari generasi ke generasi.

Dari uraian diatas dapat dilihat kebudayaan daerah tidak terlepas dari keragaman suku bangsa yang ada. Tetapi pada dasarnya corak kebudayaan tersebut terdapat persamaan mendasar, yaitu mengenai tentang upacara-upacara adat yang bersifat religi. Dan hal yang berhubungan dengan unsur mistik dianut oleh semua kebudayaan daerah yang berada di Indonesia. Masyarakat daerah di Indonesia masih mempercayai dengan kekuatan gaib yang terdapat pada batu, keris, pedang, pohon, dll. Semua itu dianggap keramat dan manusia harus mengatur hubungan baik dengan memberi sesaji, membaca do'a dan memperlakukannya dengan istimewa. Faktor inilah yang sangat mempengaruhi kebudayaan dan kesenian indonesia di setiap daerah, misalnya pada kesenian Reog Ponorogo, orang yang melakoni Singa Barong dipercaya harus mempunyai kekuatan spiritual karena harus bisa mengangkat kostumnya yang sangat besar dan berat.

Adapun kebudayaan dan kesenian yang tersebar diseluruh indonesia seperti candi-candi, rumah adat, lagu, sastra, pakaian, bahasa, seni tari,

seni musik, seni pewayangan, dsb. Misalnya candi borobudur dan prambanan di Jawa Tengah, rumah gadang dari Sumatera Selatan, tari kecak dari Bali, lagu jali-jali dari Jakarta, dan sebagainya. Salah satu kesenian dan kebudayaan Indonesia yang terkenal adalah wayang. Wayang adalah budaya asli Jawa yang timbul sudah sangat lama sebelum kebudayaan Hindu masuk ke Indonesia. Sejak zaman prasejarah yaitu sekitar 1500 SM, kesenian wayang ini sesungguhnya sudah dikenal. Pada saat itu masyarakat Jawa memuja roh-roh nenek moyang yang dilakukan dengan ritual tertentu, roh nenek moyang ini dipuja dan dikenal dengan panggilan *hyang* atau *dahyang*, dan jika ingin berhubungan dengan *hyang* harus melalui seorang medium yang disebut dengan *syaman*. Jadi, proses ritual inilah yang menjadi asal muasal lahirnya kesenian wayang, yaitu *hyang* sebagai wayang dan *syaman* sebagai dalang.

Latar wayang terdiri dari dua sisi, kanan dan kiri, setiap sisi diisi oleh wayang yang besar sampai yang kecil, semuanya adalah mati dan tidak berguna sebelum dalang menggerakkannya serta mengisi suara untuk wayang itu sehingga seolah wayang hidup dan bisa berbicara. Wayang mempunyai filosofi yang tinggi, wayang adalah karya seni yang penuh rasa cita, rasa, dan makna. Terdapat makna religius di dalamnya, serta bila dimainkan menimbulkan etika dan pesan moral. Sehingga filsafatnya membuat penontonnya merenungkan hakikat, asal, dan tujuan hidup. Kompleksitas kehidupan manusia di dunia ini dengan segala aspek dan dinamikanya dapat digam-

barkan dengan wayang. Oleh karena itu, wayang dapat dijadikan cerminan kehidupan bagi manusia yang bernilai tinggi.

Maka akan sangat bagus jika manusia memahami filosofi dari wayang. Tapi bagaimana semua orang bisa menikmati pementasan wayang, kalau orang tersebut tidak memahami bahasa Jawa. Dalam hal ini harus ada media pendukung berbahasa Indonesia untuk memberikan informasi apa saja tentang wayang, sehingga semua orang dapat mengerti. Penyampaian informasi tersebut dapat melalui beberapa media, salah satunya adalah buku yang merupakan media cetak. Buku wayang ini dapat dibaca dimana saja dan kapan saja. Buku yang dikemas dengan matang dan menggunakan unsur desain grafis akan lebih diminati oleh semua orang terutama anak muda. Hal ini dikarenakan banyaknya buku tentang wayang yang sudah ada sebelumnya terlihat kuno dan terkesan membosankan maka dengan desain buku yang modern diharapkan dapat menarik minat anak muda.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan tugas akhir yang disusun oleh penulis dengan judul “Perancangan Buku Warisan Budaya Wayang Kulit Indonesia” maka penulis menyimpulkan pokok permasalahan pada tugas akhir ini adalah bagaimana caranya membuat sebuah buku tentang wayang kulit Indonesia sehingga masyarakat tertarik untuk membacanya?

### **1.3 Batasan Masalah**

Melihat luasnya materi tentang pewayangan yang beranekaragam di Indonesia, dalam hal ini penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Menginformasikan tentang wayang kulit Indonesia, dilihat dari aspek sejarah, fungsi, jenis, serta komponen-komponen lain dalam pementasan wayang.
2. Menjelaskan siapa saja tokoh-tokoh utama pewayangan kulit Indonesia.
3. Menjelaskan beberapa cerita pewayangan kulit Indonesia.

### **1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan**

Berdasarkan apa yang telah disusun oleh penulis, maka maksud dan tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

#### **1.4.1 Maksud**

1. Ingin melestarikan kebudayaan dan kesenian Indonesia terutama Wayang Kulit.
2. Agar masyarakat terutama anak muda sadar akan pentingnya melestarikan kesenian lokal sebagai warisan budaya bangsa.

### **1.4.2 Tujuan**

1. Untuk memenuhi persyaratan kurikulum Sarjana Strata I pada jurusan Desain Komunikasi Visual.
2. Ingin memberikan informasi kepada masyarakat Indonesia khususnya anak muda tentang kesenian dan kebudayaan wayang kulit Indonesia.
3. Ingin menyajikan hal-hal yang menarik yang terdapat dalam wayang kulit Indonesia.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

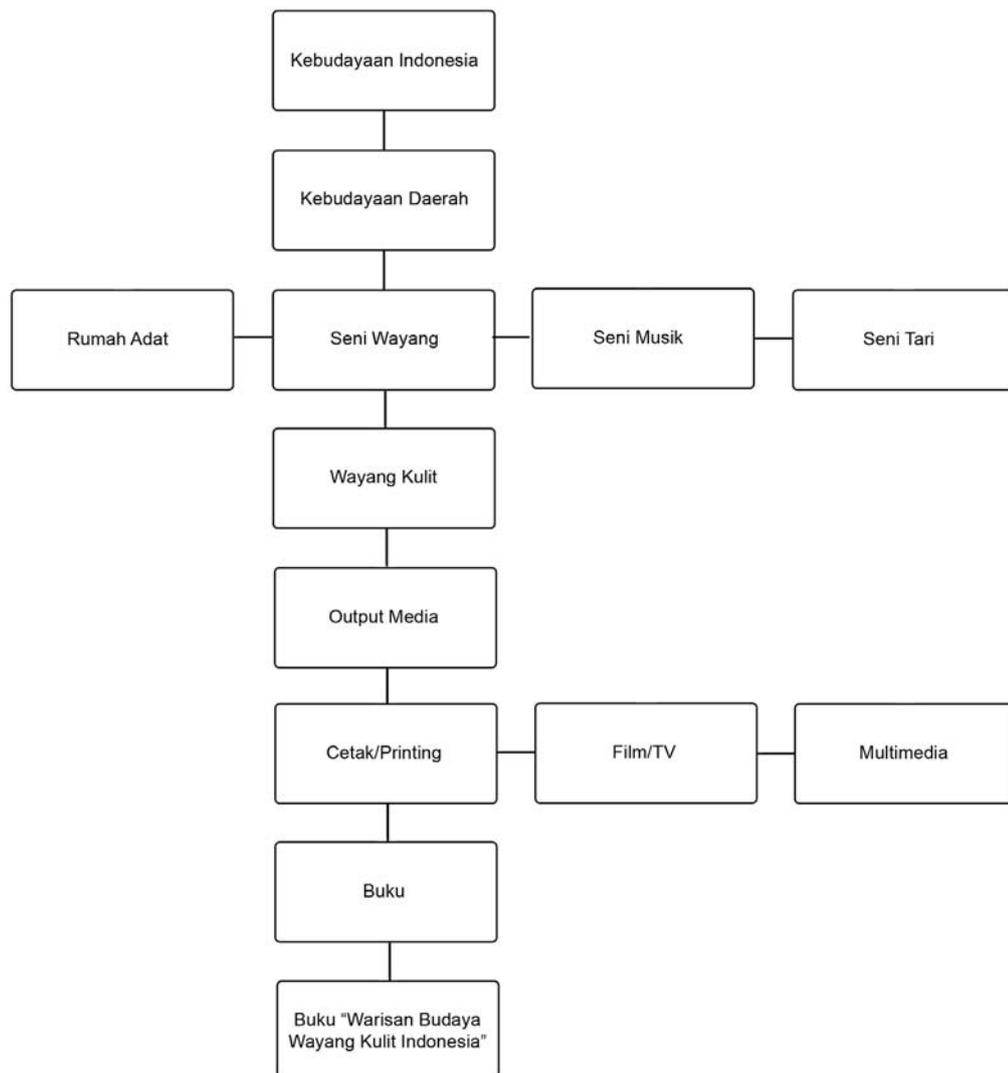
Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis mengumpulkan data melalui beberapa metode, diantaranya adalah :

1. Studi Kepustakaan, yaitu memperoleh data dengan membaca dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan wayang kulit di Indonesia. Serta pendapat-pendapat para ahli yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini.
2. Studi Lapangan, yaitu memperoleh data dengan melakukan wawancara kepada pihak yang dianggap mengerti tentang permasalahan tugas akhir ini, yaitu dengan dalang selaku orang yang berperan penting dalam suatu pementasan wayang.

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Gambar 1.1

### Kerangka Pemikiran



## 1.7 Skematika Perancangan

Untuk mempermudah pembahasan, maka dalam penyusunan Tugas Akhir ini dibagi menjadi 4 (empat) bab. Secara garis besar tersusun seperti berikut :

### 1. Bab I Pendahuluan

Bab I membahas tentang kebudayaan bangsa Indonesia yang kemudian semakin mengecil menjadi kebudayaan wayang di Indonesia. Latar belakang masalah dari wayang kulit, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan tugas akhir, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran, skematika perancangan.

### 2. Bab II Landasan Teori dan Analisa Data

Bab II menjelaskan studi pustaka tentang teori dan analisis data, sehingga mampu mengungkapkan materi yang erat hubungannya dengan topik permasalahan Tugas Akhir.

### 3. Bab III Konsep Perancangan "Judul TA"

Bab III membahas tentang konsep-konsep yang dibuat untuk karya Tugas Akhir, proses pengerjaan, dan juga rincian biaya yang dikeluarkan oleh penulis dari awal pembuatan hingga akhir produksi akhir.

### 4. Bab IV Desain dan Aplikasi

Bab IV berisikan tentang karya Tugas Akhir dan media promosinya untuk mendukung karya utama dari Tugas Akhir ini.

### 5. Bab V Penutup

Bab V berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis dan pembahasan terhadap masalah yang diamati oleh penulis.