

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki budaya yang sangat banyak. Budaya tersebut terbagi dalam beberapa daerah di Indonesia dan salah satunya adalah Bandung. Di kota Bandung atau dikenal dengan kota kembang atau *paris van java* ini juga ada banyak sekali budaya yang dimilikinya dan salah satunya adalah wayang. Selain memiliki wayang kulit, Jawa Barat juga memiliki wayang golek. “Istilah golek dapat merujuk kepada dua makna, sebagai kata kerja *golek* bermakna 'mencari', sebagai kata benda golek bermakna boneka kayu. Berkenaan dengan wayang golek, ada dua macam diantaranya wayang golek papak (cepak) dan wayang golek purwa yang ada di daerah Sunda. Kecuali wayang orang yang merupakan bentuk seni tari-drama yang ditarikan manusia, kebanyakan bentuk kesenian wayang dimainkan oleh seorang dalang sebagai pemimpin pertunjukan yang sekaligus menyanyikan suluk, menyuarakan antawacana, mengatur gamelan, mengatur lagu dan lain-lain.”

Wayang golek adalah suatu seni tradisional Sunda pertunjukan wayang yang terbuat dari boneka kayu, yang terutama sangat populer di wilayah Tanah Pasundan, daerah penyebarannya terbentang luas dari Cirebon di sebelah timur sampai wilayah Banten di sebelah barat, bahkan di daerah Jawa Tengah yang berbatasan dengan Jawa Barat sering pula dipertunjukkan pertunjukan wayang golek. Wayang golek ini adalah salah satu warisan budaya yang dimiliki oleh Kota Bandung Jawa Barat yang

mungkin saat ini sudah jarang dijumpai pertunjukan atau pementasan wayang golek di beberapa daerah di Bandung. Penelitian mengenai wayang golek juga sangat sedikit. Apalagi yang mengkaji makna di balik bentuk, warna, atribut yang dipakai dan sebagainya.

Bagi masyarakat Bandung mungkin sudah tidak asing lagi dengan tokoh si Cepot. Sastrajingga alias Cepot adalah anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Semar Badranaya dan Sutiragen. Namun masyarakat sendiri masih banyak yang kurang mengetahui makna di balik warna merah yang identik pada tokoh si Cepot ini apalagi mengenai makna di balik tokoh Panakawan yang berlaku sebagai saudara Cepot sendiri. Padahal makna di balik warnanya sendiri memiliki nilai moral yang sangat menarik untuk dikaji dan dipahami oleh masyarakat, khususnya Bandung. Dan sebenarnya tidak hanya makna dari *visual* atau warna dari si Cepot saja. Makna dari *visual* Panakawan pun memiliki makna tersendiri. Tokoh Panakawan yang terdiri dari Semar, Cepot, Dawala, Gareng. Semuanya memiliki kesatuan yang tentu tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, bila kita berbicara Cepot saja atau Dawala saja itu tidak akan bisa atau yang nanti akan ada sangkut pautnya pada tokoh Panakawan lainnya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan di atas, berikut ini adalah identifikasi masalah yang dapat disimpulkan dari penelitian ini antara lain :

1. Masyarakat Bandung banyak yang tidak mengetahui makna di balik masing – masing karakter *visual* tokoh Punakawan.
2. Sedikitnya pembahas mengenai makna di balik *visual* tokoh Punakawan, dan kebanyakan dalam bentuk *verbal*.
3. Karakter *visual* di balik masing–masing tokoh Punakawan ini mengandung makna atau nilai moral yang baik untuk dikaji atau dipahami sebagai renungan masyarakat, yang nantinya dapat dijadikan contoh oleh para remaja saat ini.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas berikut ini adalah rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana cara memberi tahu masyarakat mengenai makna di balik tokoh Panakawan dari bentuk *verbal* ke dalam *visual*?
2. Bagaimana cara mengenalkan tokoh Panakawan ini kepada remaja?
3. Rancangan apa saja yang perlu dipakai untuk mempublikasikannya.

### **1.4 Batasan Masalah**

Dari penelitian ini ada beberapa batasan masalah antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan hanya di Bandung, dari 17 Oktober 2015 hingga 03 Januari 2016.

2. Penelitian hanya mengkaji mengenai nilai moral pada karakter *visual* dari masing–masing tokoh Punakawan.
3. Penelitian ini tidak akan membahas mengenai rasialisme yang ada di dalam masing–masing tokoh Punakawan.
4. Target utama peneltian ini yaitu masyarakat Bandung (remaja usia 13-18).

## **1.5 Maksud dan Tujuan**

### **1.5.1 Maksud**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memberi tahu masyarakat khususnya bagi remaja bahwa karakter *visual* yang salah satunya warna di balik masing–masing tokoh wayang golek Punakawan ini memiliki makna yang baik dan memiliki nilai moral untuk dikaji olehnya. Dan untuk meningkatkan rasa bangga pada budayanya sendiri.

### **1.5.2 Tujuan**

Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan yang baik mengenai karakter *visual* di balik masing – masing tokoh wayang golek Punakawan ini, dengan merubah bentuk *verbal* ke dalam bentuk *visual* atau menambahkan bentuk *visual* dan meminimalisir bentuk *verbal* tetapi tidak terlepas dari isi sebenarnya. Dan membangun rasa bangga masyarakat khususnya remaja Bandung kepada budayanya sendiri. Juga untuk melestarikan budaya wayang golek khususnya pada tokoh Punakawan agar dapat diwariskan kembali kepada penerus selanjutnya.

## **1.6 Metode Penelitian**

1. Wawancara dengan narasumber yang bersangkutan.
  - Sugandi Sunaryana (dalang)
  - Dadan Sunandar Sunarya (dalang)
  - Iwan Rudiana Sunarya (dalang)
  - Tokoh di Kampung Seni Budaya Jelekong, Irwansyah
  - Pengrajin Wayang golek di Kampung seni Budaya Jelekong, Batara Sena
2. Membagikan kuesioner kepada target remaja usia 13-18 tahun di SMA Bandung.
3. Mencari data dalam buku.
  - Drs. Jajang Suryana, M.Sn. 2002. *Wayang Golek Sunda Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek*
  - Andi Solihat. 2012. *Wayang Kekayaan Bangsaku*
  - M. A. SALMUN. 1954. *PADALANGAN*

## **1.7 Sistematika Penulisan**

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama membahas latar belakang dari masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua membahas mengenai teori–teori seputar masalah yang sedang diteliti, dan teori-teori yang sesuai dan dapat digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan.

## 3. BAB III ANALISIS DATA

Bab ketiga membahas mengenai pengolahan dari data yang sudah di dapat melalui metode–metode tertentu.

## 4. BAB IV PERANCANGAN MEDIA

Bab keempat membahas mengenai konsep perancangan komunikasi visual dan gambaran media yang telah dirancang yang didapat dari solusi analisa data.

## 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kelima membahas mengenai kesimpulan dan saran yang menjadi bahan evaluasi dan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.