Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dari hasil survey peminatan Wayang Kulit yang penulis lakukan, diperoleh pengetahuan umum masyarakat Indonesia terhadap kebudayaan wayang kulit. Secara eksistensi, kebudayaan ini kurang terdengar namun tokoh dan cerita wayangnya masih cukup banyak diperbincangkan. Sebagian besar kaum tua mengenal dan cukup menyukai kebudayaan ini namun menganggap kurangnya pengenalan dan minat dari kaum muda. Sebaliknya, sebagian kaum muda sudah menyadari adanya usaha untuk memoderenisasikan kebudayaan ini, namun, usaha tersebut dinilai tidak sesuai dengan pedoman baku yang diketahui oleh kaum tua.

Pada hasil survey tersebut juga menunjukan apa saja yang diminati masyarakat dari budaya wayang kulit. Secara teknis, sebagian besar menyukai bagaimana pertunjukan dibawakan oleh dalang dan semua awak pertunjukan. Cara dalang menyuarakan karakter dan penyampaian humor dibuat edukatif dan menarik. Cara penyampaian tersebut membuat orang yang menontonnya bisa memahami cerita dan mengidolakan karakter wayang yang dimainkan. Pemahaman ini membuat ajaran, pendidikan dan nilai-nilai hidup yang ada di dalam setiap pagelaran bisa disampaikan dengan baik.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Sebaliknya, hasil riset tersebut juga menunjukan apa saja yang kurang diminati oleh masyarakat dari budaya wayang kulit. Pembawaan pagelaran buruk dapat menjadi masalah utama turunnya minat akan budaya ini. Wayang kulit yang dibawakan dengan bahasa karma inggil membuat budaya ini kurang dimengerti oleh kalangan umum. Selain itu, pagelaran yang diadakan semalam suntuk membuat orang bosan dan enggan berlama-lama menonton. Sebagian orang juga jenuh dengan cerita wayang yang diulang-ulang. Kondisi tersebut dapat diperburuk jika cara pembawaan dalang yang kurang efektif menyampaikan kerumitan kebudayaan ini.

Kebudayaan wayang kulit dinilai terlalu eksklusif bagi sebagian masyarakat. Pertunjukannya sendiri lebih umum diadakan di daerah ketimbang di kota-kota besar. Keterbatasan lahan untuk pentas dan waktu menyebabkan sulitnya diadakan pagelaran di daerah ini Kesulitan ini membuat perwayangan kurang diperkenalkan dalam masyarakat urban. Kondisi tersebut. menyebabkan kebudayaan ini menjadi sesuatu yang asing bagi masyarakat modern yang umumnya tinggal di daerah kota.

Kurangnya peminat modern tersebut disebabkan oleh pengaruh globalisaasi dan kemajuan teknologi sehingga kebudayaan asing lebih diminati ketimbang kebudayaan lokal. Kondisi ini juga membangun sebuah *stereotype* bahwa wayang kulit hanya ditunjukan untuk kalangan tua. Minimnya perhatian masyarakat terutama kaum muda menyebabkan kebudayaan ini mulai pudar. Perlu

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

adanya sebuah inovasi untuk bisa mengembangkan kebudayaan ini menjadi lebih menarik.

Magu (2015) menjelaskan dampak globalisasi tersebut dalam jurnalnya "*Reconceptualizing Cultural Globalization: Connecting the Cultural Global and the Cultural Local"*, Globalisasi sendiri terjadi beriringan dengan kemajuan teknologi . Ada dua golongan orang yang memiliki tanggapan yang berbeda terhadap globalisasi. Golongan pertama menganggapi secara positif arus globalisasi sebagai hubungan dan jalan pengetahuan baru yang bisa didapat dari negara-negara lain. Sebaliknya, golongan kedua memiliki tanggapan negatif terhadap arus globalisasi dimana budaya asing lamban laun menggeser kebudayaan lokal. Golongan kedua ini biasanya golongan negara-negara berkembang termasuk Indonesia. Negara berkembang kurang dominasi dengan negara-negara maju yang memiliki akses lebih dahulu terhadap teknologi. Proses ini mengakibatkan kebudayaaan negara berkembang kurang diminati karena kalah efektif ketimbang budaya negara maju yang sudah memanfaatkan teknologi. Proses inilah yang menyebabkan budaya lokal di Indonesia kurang begitu dinikmati jika dibandingkan dengan arus budaya luar.

Sebenarnya globalisasi di Indonesia sudah ada semenjak masa kerajaan di Indonesia. Daerah kita merupakan daerah yang kaya dengan rempah rempah yang mengundang negara-negara lain untuk singgah di tempat kita. Walau begitu, leluhur kita memiliki cara mereka sendiri dalam menanggapi globalisasi yang ada pada masa itu. Mereka mengadaptasi kebudayaan luar sebagai alternatif baru

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

dalam mengkomunikasikan nilai moral yang menjadi kebudayaan mereka, sebaliknya, mereka juga menjadikan budaya luar sedemikian rupa agar bisa dikomunikasikan dengan budaya tradisional. Proses *hybrid* ini justru menjadikan kebudayaan kita semakin kaya Karena, pada masa itu, untuk bisa diterima masyarakat kita, mau tidak mau orang luar juga harus beradaptasi dengan tradisi yang berkembang di masyarakat kita.

Banyak asset sejarah dan kebudayaan kita yang membuktikan proses *hybrid* tersebut. Ambil contoh wayang kulit yang menjadi kebudayaan populer di masyarakat lampau kita. Aizid (2012) berpendapat bahwa wayang aslinya datang dari India seiring dengan masuknya kerajaan Hindu dan Budha ke nusantara. Walau begitu, wayang kulit purwa yang berkembang menjadi kebudayaan kita memiliki unsur kejawen di dalamnya. M.A Salmun (1986) melengkapi bahwa seni ini dikembangkan oleh para walisongo sebagai media penyebaran agama islam dengan modifikasi tertentu agar tidak bertentangan dengan agama mereka. Wayang kulit merupakan salah satu bukti bahwa pada dasarnya kebudayaan kita fleksibel dan justru semakin kaya jika ada keterbukaan tanpa menghilangkan nilai luhur yang ada.

Kembali menyinggung hasil survey yang penulis lakukan, sebagian orang berpendapat bahwa sudah ada beragam usaha untuk menjaga dan mengembangkan kebudayaan ini. Cerita-cerita perwayangan sudah banyak di angkat ke dalam media modern seperti komik, animasi dan film. Masih ada beberapa channel khusus budaya di radio dan televisi yang menayangkan pertunjukan wayang. Disatu sisi, usaha ini efektif sebagai bentuk perkenalan

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

untuk kaum muda namun, disisi lain, usaha ini merusak keaslian wayang karena meninggalkan *pakem* atau pedoman baku dalam tradisi tersebut.

Kemajuan teknologi dan komunikasi menyebabkan perubahan teknis dan fungsi dari perwayangan. Salmun (1986) juga menjabarkan bahwa dahulu wayang merupakan media informasi yang digunakan oleh seorang yang memiliki derajat tinggi di masyarakat sebagai penanaman nilai-nilai moral. Sayangnya, kini wayang digunakan sekedar sebagai hiburan dan mata pencarian semata. Diduga kesejajaran wayang dan media modern seperti televisi, radio dan internet yang menyebabkan pergeseran fungis tersebut sehingga masyarakat kita mulai beralih ke media karena lebih canggih dan mudah digunakan ketimbang perwayangan. Selain itu, perwayangan sendiri merupakan pertunjukan yang kompleks. Selain dilaksanakan semalaman, bahasa yang digunakan dalam pentas wayang adalah bahasa yang cukup sulit dipahami bahkan oleh orang jawa sendiri. Tidak heran UNESCO pada tahun 2008 mencatat salah satu budaya kita ini sebagai Intangiable Culutral Heritage, sebuah asset kebudayaan yang patut dilindungi dari arus globalisasi agar tidak berubah total atau tenggelam termakan zaman.

Salah satu dampak yang bisa dilihat akibat proses moderenisasi ini ada pada wayang gunungan. Gunungan merupakan wayang yang wajib dimainkan dalam setiap pagelaran karena jenis wayang ini merupakan simbol awal, akhir serta pergantian babak di dalam perwayangan. Tidak boleh ada wayang lain yang dimainkan sebelum wayang ini. Namun, jarang ada yang mengangkat khusus terhadap wayang ini. Minimnya informasi terhadap wayang ini membuat gunungan menjadi terlihat lebih inferior ketimbang wayang-wayang yang lain.

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

Umumnya masyarakat kita hanya mengetahui bahwa gunungan adalah wayang yang melambangkan dunia, padahal, gunungan juga merupakan simbolisme pergantian waktu yang ada di dalam perwayangan.

Minimnya informasi yang bisa dijadikan *pakem* tersebut juga berdampak dari segi variasi gunungan. Bentuk gunungan kini sudah semakin banyak baik gunungan yang dipakai sebagai hiasan ataupun gunungan yang dipakai untuk pertunjukan wayang. Bentuk inti gunungan yang masih bertahan terletak pada gambar pohon yang ada pada tengah gunungan, sedangkan bentuk-bentuk sisanya sudah mengalami beragam perubahan. Perubahan dari rupa gambar yang ada di dalam gunungan bisa bervariasi mengikuti permintaan dalang, sementara bentuk ukiran tata sungging tergantung pada siapa pengrajin yang membuatnya. Informasi yang sedikit mengenai aturan baku dari bentuk gunungan kontras dengan banyaknya variasi jenis yang ada. Jika tidak ada yang berinisiatif mencari informasi mengenai wayang ini, makna gunungan sebagai wayang inti tersebut bisa semakin kurang jelas.

Atas dasar itulah penulis melakukan penulisan skripsi ini. Penulis memiliki ketertarikan tersendiri terhadap wayang ini. Selain bentuk dan fungsinya yang unik, gunungan memiliki nilai yang lebih tinggi ketimbang wayang-wayang yang lain. Namun, jika wayang ini penting, mengapa jarang informasi yang menjelaskan mengenai wayang yang satu ini? Bisakah membuat sebuah wayang gubahan baru yang mengangkat kembali nilai-nilai tersebut? Bagaimana nilai-nilai dasar dari gunungan dapat dikomunikasikan kembali untuk bisa diterima generasi muda? Penulis berharap dengan penulisan ini penulis dapat

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

menyampaikan informasi mengenai wayang ini serta menjabarkan cara untuk bisa mengembangkannya kembali tanpa menghilangkan nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang properti wayang gunungan sebagai bentuk moderenisasi budaya di dalam animasi Kalakayon?

1.3. Batasan Masalah

Dalam topik perancangan properti ini penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut

1. Properti Wayang yang dirancang merupakan wayang gubahan baru. Wayang gubahan baru adalah desain wayang yang baru yang terinsipirasi dari referensi desain yang asli.
2. Wayang gunungan yang dirancang berupa Wayang Pusaka yang mengambil refrensi Gunungan Gapuran Lanang, Wayang Terbakar yang mengambil refrensi Gunungan Klowong, dan Wayang Baru yang mengambil refrensi Gunungan Hakikat.
3. Ketiga desain wayang gunungan ini akan disesuaikan dengan teori-teori wayang kulit untuk mengangkat esensi budayanya.
4. Ketiga desain wayang ini akan dirancang menyesuaikan asset dan alur cerita yang ada di dalam animasi Kalakayon.

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

1.4. Tujuan Skripsi

Skripsi ini bertujuan untuk bisa merancang tiga desain properti wayang gubahan baru dengan menerapkan teori wayang kulit dan penyesuaian dengan referensi aslinya agar desain tersebut dapat diterapkan sebagai bentuk modernisasi budaya yang dalam animasi Kalakayon.

1.5. Manfaat Skripsi

Berikut manfaat yang ditulis oleh penulis:

1. Penulis bisa memahami lebih lanjut mengenai asal muasal wayang sebagai salah satu budaya Indonesia yang populer.
2. Pembaca terutama masyarakat Indonesia bisa menemukan titik temu cara mengangkat kebudayaan ke dalam media moderen.
3. Universitas bisa memiliki data refrensi baru mengenai seni perwayangan serta acuan untuk menyesuaikannya dengan pergantian zaman.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA